

**Avaliação e Tratamento  
Individualizado para Crianças  
Autistas e com Transtornos do  
Desenvolvimento.**

**RECOMENDAÇÃO: O PEP3 JÁ FOI  
PUBLICADO E EMBORA NÃO  
ESTEJA AINDA VALIDAO NO  
BRASIL, SUNSTITUI ESTE  
MATERIAL.**

# **VOLUME 1 (Adaptado para fins didáticos)**

## **PERFIL PSICOEDUCACIONAL REVISADO (PEP-R)**

Eric Schopler  
Rober Jay Reichler  
Ann Rashlord  
Lee M. Marcos

Escrito e desenvolvido em colaboração com o Departamento  
*TEACCH*.

Tradução: Marialice de Castro Vatauvuk

### **Avaliação e Tratamento Individualizado para Crianças Autistas e com Transtornos do Desenvolvimento**

**Avaliação e Tratamento  
Individualizado para Crianças  
Autistas e com Transtornos do  
Desenvolvimento**

Volume 1  
Perfil Psicoeducacional  
Revisado  
(PEP-R)

Eric Schopler  
Robert Jay Reichler  
Ann Bashford  
Lee M. Marcus

Originalmente publicado em inglês pela pro-ed, Austin,  
Texas, 1990.  
( Adaptado para fins didáticos)

**Sumário**

LISTA DE FIGURAS	5	
LISTA DE TABELAS	6	
PREFÁCIO	7	
PARTE 1	INTRODUÇÃO E REVISÃO	10
	Uma abordagem Desenvolvimentista para a Avaliação	11

	Descrição do PEP-R	11
	Características Especiais para a População Alvo	14
	O PEP-R e os Testes de Inteligência	15
	Estratégias de Ensino para Pais e Profissionais	15
PARTE 2	DESCRIÇÃO, PROCEDIMENTOS E PONTUAÇÃO DO TESTE	17
	A Escala de Desenvolvimento	18
	A Escala de Comportamento	20
	A Aplicação do PEP-R	21
	Utilizando os Formulários e Perfis	26
PARTE 3	MANUAL DO TESTE	30
PARTE 4	INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO DOS RESULTADOS	102
	Interpretação dos Resultados	103
	Comunicação dos Resultados	105
PARTE 5	CONSTRUÇÃO E VALIDAÇÃO DO TESTE	109
	Dados Obtidos Anteriormente	110

# **RTE 1**

# **INTRODUÇÃO E REVISÃO**

## **UMA ABORDAGEM DESENVOLVIMENTISTA APLICADA À AVALIAÇÃO**

O Perfil Psicoeducacional Revisado (PEP-R) oferece uma abordagem desenvolvimentista aplicada à avaliação de crianças autistas e com transtornos do desenvolvimento semelhantes. Os escores obtidos no PEP-R são utilizados para montar os Planejamentos Educacionais Individualizados (IEPs<sup>1</sup>) para estas crianças.

O conceito de uma abordagem desenvolvimentista aplicada à avaliação é enfatizado por várias razões importantes. Primeiro, ele serve de “lembrete” que crianças, normais ou não, crescem e mudam com a idade. Além do mais, uma vez que o PEP-R é usado para o planejamento educacional, deve ser levado em conta o nível de funcionamento em termos de desenvolvimento da criança, quando são selecionadas as atividades do programa de aprendizagem.

Uma perspectiva desenvolvimentista fornece uma forma de descrever e entender os padrões de aprendizagem irregulares exibidos caracteristicamente por crianças autistas ou transtornos do desenvolvimento semelhantes. Uma criança pode apresentar escores de variados níveis de desenvolvimento em diferentes áreas funcionais; as técnicas efetivas de ensino têm que ser coordenadas conforme estes vários níveis. Por exemplo, uma criança autista de 5 anos de idade com a coordenação motora correspondente ao esperado para uma criança normal da mesma idade, porém com a compreensão da linguagem correspondente ao esperado para uma criança de 2 anos de idade; pode ser ensinada a andar de triciclo somente através do uso das instruções

verbais simples, apropriadas para uma criança com 2 anos de idade. Apesar dos comportamentos das crianças autistas não se assemelharem ao das crianças normais e mais novas, seus problemas de aprendizagem, com frequência, podem ser mais bem entendidos através de comparações com crianças cronologicamente mais novas.

## **DESCRIÇÃO DO PEP-R**

O PEP-R é um inventário de comportamentos e habilidades concebido para identificar padrões de aprendizagem irregulares e idiossincráticos. O teste é mais apropriadamente utilizável com crianças funcionando ao nível de ou abaixo da idade pré-escolar, dentro da amplitude de idade cronológica entre 6 meses e 7 anos. Se uma criança tem mais que 7 anos, mas menos que 12 anos, o PEP-R pode fornecer informações úteis, quando pelo menos algumas das habilidades de desenvolvimento estão no ou abaixo do nível primário (primeiro grau). Depois dos 12 anos de idade, é mais recomendável uma avaliação pré-vocacional com o uso do *Perfil Psicoeducacional para Adolescentes e Adultos (AAPEP)* (Mesibov, Schopler, Schaffer & Landrus, 1988).

Utilizado em uma avaliação, o PEP-R fornece informações referentes ao funcionamento do desenvolvimento nas áreas de: Imitação, Percepção, Motora Fina, Motora Ampla, Coordenação Olho-Mão, Desempenho Cognitivo e Cognitivo Verbal. O PEP-R também identifica níveis de anormalidades comportamental nas áreas de: Relacionamento e Afeto (cooperação e interesse por pessoas), Brincar e Interesse por Materiais, Respostas Sensoriais e Linguagem.

*1 EP Planejamento Educacional individualizado - obrigatório para cada um dos alunos, na ausência ou presença de incapacidade, desvantagem e/ou deficiência, em toda a rede de educação pública nos EUA*

*(Nota do tradutor)*

O kit PEP-R é consistido por uma série de brinquedos e materiais pedagógicos que são apresentados à criança na forma de atividades de estruturadas de jogo/brincar. Durante o teste, o avaliador observa, avalia e anota as respostas da criança. Então, no final da sessão, os escores da criança são distribuídos entre as sete áreas de desenvolvimento e as quatro áreas de comportamento. Os perfis resultantes descrevem os

pontos fortes e os pontos fracos nas diferentes áreas de desenvolvimento e comportamento. Especialmente mais do que avaliar a criança usando somente escores de aprovado (passou) ou reprovado (não passou), o PEP-R oferece um terceiro e exclusivo escore chamado *Emergente*. Uma resposta com um resultado “Emergente” indica a presença de algum conhecimento do que é necessário para completar a tarefa, mas não a compreensão total ou habilidade necessária para executá-la de forma bem sucedida. Uma criança pode demonstrar um senso do que a tarefa se refere, ou mesmo completá-la parcialmente, mas fazendo-a de uma maneira peculiar. Estes tipos de resposta são pontuados como emergentes.

O autismo engloba não somente atrasos no desenvolvimento, mas os comportamentos atípicos. O ponto forte do PEP-R é que ele considera estes dois aspectos. A escala de desenvolvimento mostra em que ponto a criança está funcionando em relação às crianças normais de sua idade cronológica. Os itens da escala de comportamento têm uma função de avaliação à parte, porém relacionada, de identificar respostas e comportamentos consistentes com o diagnóstico de autismo. Estas categorias e medidas são baseadas na Escala de Autismo Infantil (CARS) (Schopler et cols, 1988), concebido para identificar traços e diagnosticar autismo.

O número total de comportamentos incomuns ou disfuncionais é quantificado e qualificado, indicando a gravidade das dificuldades de comportamento da criança. Os comportamentos são avaliados como adequado, moderado ou grave. Os itens da escala de comportamento não são referenciais normatizados, como aqueles da escala de desenvolvimento, estes comportamentos especiais, em suas formas leves ou extremas, são anormais para crianças de qualquer idade. Os escores da escala de comportamento podem ser úteis para acompanhar mudanças de comportamento ao longo da passagem do tempo e tomar decisões de como formar grupos de crianças para as salas de aula.

Além do seu sistema de pontuação exclusivo, o fundamento quanto ao uso do PEP-R difere do da maioria dos instrumentos psicológicos. Este inventário é concebido como um instrumento educacional para planejamento de programas educacionais especiais individualizados. Existem 3 volumes que acompanham o PEP-R da série intitulada *"Avaliação Individualizada e Tratamento para Crianças*



*Autistas e com Transtornos do Desenvolvimento*". Os volumes 2 e 3 "*Ensinando Estratégias para Pais e Profissionais*" (Schopler, Reichler & Lansing, 1980) e "*Ensinando Atividades para Crianças Autistas*" (Schopler, Lansing, Waters, 1983), são coleções de atividades de ensino individualizados indexadas de acordo com as 7 áreas funcionais de desenvolvimento do PEP-R. O volume 4, "*Perfil Psicoeducacional para Adolescentes e Adultos*" (AAPEP) (Mesibov et cols, 1988), estende o PEP-R para contemplar as necessidades de adolescentes e adultos.

### **CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS PARA A POPULAÇÃO ALVO**

As crianças autistas frequentemente têm sido consideradas "intestáveis". Diferindo das crianças normais, elas não respondem bem a situações padronizadas e instrumentos de avaliação, conduzindo a conclusões incertas por parte dos avaliadores.

No passado, esta "intestabilidade" devido ao comportamento, era usualmente analisada como indicativa de potencial intelectual normal mascarado por uma baixa motivação.

No Projeto de Pesquisa da Criança na Universidade da Carolina do Norte e depois no Departamento TEACCH, evidências clínicas consistentes com os resultados de Alperin (1967) indicaram que as habilidades das crianças autistas podem ser avaliadas adequadamente se os itens do teste forem apresentados em níveis de desenvolvimento compatíveis / adequados. No PEP-R é principal a avaliação das 7 áreas de desenvolvimento, cada uma representada por itens de atividade em diferentes níveis de dificuldade. A experiência tem mostrado que se a dificuldade de uma atividade é inadequada para o nível de desenvolvimento da criança, a frequência do comportamento disfuncional aumenta. A expectativa inapropriada em relação às tarefas apresentadas pode ser a única razão e a mais comum dos problemas de comportamento em crianças com transtornos do desenvolvimento. Através do cuidado com a aparente conexão entre problemas de comportamento e nível de dificuldade das tarefas, o PEP-R permite que o avaliador faça adaptações no formato e apresentação, facilitando

assim o desempenho ótimo do avaliando. Usualmente, os problemas de comportamento diminuem acentuadamente à medida que a complexidade da tarefa é ajustada. O avaliador pode então identificar as habilidades emergentes de uma criança e quais são os pontos de partida adequados para uma intervenção educacional efetiva. Para superar os problemas decorrentes do uso de rígidos protocolos de teste com crianças autistas, os itens do PEP-R não têm que ser apresentados em qualquer ordem estabelecida. Uma estrutura flexível para aplicação é construída dentro do próprio instrumento.

Pelo fato das dificuldades de linguagem, serem características de crianças autistas e com transtornos do desenvolvimento, o PEP-R é concebido para minimizar a quantidade e qualidade da linguagem necessária para comunicação das instruções. Além do mais, a maioria das respostas requisitadas são não verbais.

Finalmente, o PEP-R inclui alguns itens novos concebidos para medir habilidades em níveis de idade de desenvolvimento bem iniciais. Este enriquecimento e extensão para os níveis mais iniciais permitem ao avaliador acessar as habilidades e a planejar programações funcionando nos níveis infantil e bebês, assim como pré-escolar.

## **O PEP-R E OS TESTES DE INTELIGÊNCIA**

A maioria dos testes de inteligência é concebida para produzir um resultado numérico geral ou quociente de inteligência. A controvérsia sobre o que estes resultados significam com jovens autistas não precisa ser revisto aqui, a não ser para dizer que tais resultados têm somente um valor limitado nas necessidades dos planejamentos educacionais especiais para esta população alvo. O PEP-R é concebido *primariamente* para o planejamento de currículos especiais individuais. Para estas crianças com padrões de habilidades altamente irregulares, é mais útil entender seus pontos relativos fortes e pontos fracos em áreas individuais de funcionamento no desenvolvimento. O perfil de teste do PEP-R proporciona uma forma de grafar estas habilidades com base nos equivalentes etários aproximados, padronizados a partir da amostragem normal. O desempenho da criança em cada área funcional pode ser comparado com todas as outras áreas funcionais, e o nível geral de

desempenho pode ser medido pelo Escore Total de Desenvolvimento Total ou pelo Quociente de Desenvolvimento.

## **ESTRATÉGIAS DE ENSINO PARA PAIS E PROFISSIONAIS**

Havia um tempo em que os pais eram tidos como os agentes causativos primários do desenvolvimento autístico de suas crianças. Entretanto, nossos estudos e experiência têm consistentemente mostrado que esta interpretação era errônea (Schopler, Loftin, 1969; Schopler, 1971), e agora um considerável corpo de pesquisa mostram que não havia fundamento para esta crença (Cantwell & Baker, 1984).

Desde o início, o Projeto de Pesquisa da Criança, e depois o Departamento TEACCH, envolveu os pais no modelo de co-terapia ("Schopler, Mesibov, Shigley & Bashford. 1984) Os perfis do PEP têm provado ser de valor inestimável no crucial processo colaborativo entre pais e terapeutas. Os pais tem demonstrado que são capazes, tanto de desenvolver quanto de executar, programas educacionais para casa e programas de manejo de comportamento efetivos. Idealmente, os programas de casa complementam e reforçam os Planejamentos Educacionais Individualizados (IEPs), recomendados para classe.

*"Ensinando Estratégias para Pais e Profissionais"* (Schopler et cols, 1980), e *"Ensinando Atividades para Crianças Autistas"* (Schopler et cols, 1985), explicam como podem ser extrapoladas a partir da informação do PEP-R, as estratégias de ensino e programas. Estes guias para pais e profissionais explicam como identificar objetivos educacionais e escolher atividades, objetivos e materiais apropriados em termos de desenvolvimento. As ideias são baseadas no princípio de identificação das habilidades emergentes como pontos de partida em cada área de desenvolvimento. Muitos objetivos educacionais são atingidos com esta abordagem:

1. O programa educacional se concentra em tarefas que estão dentro da idiossincrática gama de habilidades de aprendizagem que a criança demonstra.
2. A probabilidade de obtenção de sucesso é ampliada porque o treinamento começa no nível adequado. As tarefas selecionadas não são nem muito difíceis nem simples demais.

3. A possibilidade de desenvolvimento de uma interação ensino-aprendizagem positiva é aumentada porque são minimizadas as frustrações para a criança, o professor e os pais.

Em resumo, o perfil do PEP-R de habilidades emergentes oferece aos pais e profissionais uma maneira funcional de estruturar o programa inicial. Durante o período extensivo, as modificações e expansões do currículo devem refletir a atual avaliação do desenvolvimento, as prioridades dos pais e recomendações do professor.

## **PARTE 2**

### **DESCRIÇÃO, PROCEDIMENTOS E PONTUAÇÃO DO TESTE**

#### **A ESCALA DE DESENVOLVIMENTO**

Os itens da Escala de Desenvolvimento do PEP-R são divididos em sete áreas de desenvolvimento:

- 1) Imitação
- 2) Percepção
- 3) Motora Fina
- 4) Motora Ampla
- 5) Coordenação Olho-Mão
- 6) Desempenho Cognitivo
- 7) Cognitivo Verbal.

As habilidades nesta área são medidas pelos 131 itens de desenvolvimento apresentados no manual do PEP-R. Devido ao fato da aprendizagem não ocorrer em unidades puramente abstratas, os itens do teste são sobrepostos entre as áreas de desenvolvimento, e podem ser agrupados de forma um tanto diferente. Apesar disto complicar os esforços para pesquisa, tem a vantagem de refletir os processos multidimensionais de aprendizagem implicados na aquisição da habilidade. Agrupar os itens sob áreas de desenvolvimento específicas, é uma maneira significativa de organizar o teste, mas estas sete categorias não deveriam ser interpretadas como funções distintas ou não interligadas.

### **Imitação**

A área da imitação é composta por 16 itens, atividades que avaliam a habilidade da criança de imitar forma verbal ou motora. Esta área tem uma importância muito especial para o autismo, por causa da relação fundamental entre imitação e linguagem: para poder aprender palavras, a criança deve estar desejosa e competente para imitar.

Para as crianças que podem imitar o que vêem, mas não o que ouvem, o PEP-R identifica os pontos de partida para ensinar linguagem. A imitação motora pode ser ensinada antes que seja considerada a estimulação da linguagem. Estes tipos de atividades sempre aumentam a cooperação para aquelas nos níveis iniciais de desenvolvimento.

A imitação também tem um papel inestimável na socialização. As crianças aprendem como se comportar, cooperar e responder através da imitação de interações com os outros na escola ou em casa. O PEP-R proporciona uma forma sistemática de levantar o potencial da criança para aprender respostas sociais apropriadas e funcionais nestes contextos. Os itens desta área incluem a imitação de movimentos amplos do corpo, imitação do uso de certos materiais, e imitação de sons e palavras, todos demonstrados pelo avaliador.

### **Percepção**

A área de percepção é consistida por 13 itens que testam o funcionamento das modalidades sensoriais, visual e auditiva. Estas duas habilidades sensoriais são básicas para toda aprendizagem, determinando o quão bem um indivíduo pode selecionar e organizar um estímulo recebido. As crianças autistas usualmente têm dificuldade em integrar as informações sensoriais, por isto é importante observar as limitações e pontos fortes nestas áreas.

Devido a estas dificuldades perceptuais encontradas na população alvo, a maioria dos itens de percepção é montada para crianças mais novas. As atividades incluem acompanhar visualmente bolinhas de sabão, observar figuras de um livro, e se orientar de acordo com sons. As atividades mais complexas incluem discriminar formas, tamanhos e cores e encontrar objetos escondidos sob uma de três xícaras.

### **Motora Fina e Motora Ampla**

A área motora fina tem 16 itens, a motora ampla, 18. Estas atividades testam habilidades que são pré-requisitos para autossuficiência e que são normalmente dominadas nos primeiros 3-4 anos de vida. As atividades da área motora fina incluem desatarraxar uma tampa, cortar usando tesoura, e enfiar contas em um barbante. As atividades da área motora ampla envolvem, por exemplo, andar sozinho, subir escadas, se equilibrar sobre um dos pés e pegar uma bola.

Pelo fato destas atividades serem uma fonte de prazer para a maioria das crianças, as habilidades motoras, frequentemente, são um ponto de partida natural para ensinar e praticar. A dependência mínima na linguagem que tem o treinamento de habilidades motoras reduz o stress nas crianças com deficiência na linguagem, de forma que este tipo de programação facilita interações positivas entre professor e aluno, enquanto aumenta a coordenação. Os programas de exercício físico são especialmente importantes para alcançar um curriculum equilibrado para crianças com desvantagens no desenvolvimento.

### **Coordenação Olho - Mão**

São 15 itens da área de coordenação olho - mão, envolvendo tanto a coordenação olho - mão e habilidades motoras finas. A competência nestas áreas é essencial para o domínio da leitura e escrita.

As atividades de integração incluem escrever em papel, colorir dentro de áreas limitadas, desenhar e copiar figuras e empilhar vários blocos.

## **Desempenho Cognitivo e Cognitivo Verbal**

As áreas desempenho cognitivo e desempenho cognitivo verbal são centradas na cognição e linguagem. Pelo fato destas áreas serem tão independentes; os itens se sobrepõem consideravelmente. As atividades de desempenho cognitivo requerem alguma compreensão receptiva da linguagem para execução bem sucedida. A diferença principal entre as duas áreas é que os itens de desempenho cognitivo são atividades de execução que não requerem linguagem expressiva, enquanto os itens cognitivo - verbais, solicitam uma resposta verbal. São 26 itens da área de desempenho cognitivo, incluindo apontar sob pedido para partes do corpo, reconhecer os nomes de formas, cores e tamanhos e encontrar um objeto escondido. Os 27 itens cognitivo-verbais incluem habilidades como contar, nomear letras e números, imitar sentenças e ler em voz alta.

## **A ESCALA DE COMPORTAMENTO**

A Escala de Comportamento do PEP-R é concebida para identificar os padrões não usuais de comportamento característico do autismo. Os 42 itens da escala de comportamento são divididos em quatro áreas:

- 1) Relacionamento e Afeto
- 2) Brincar e Interesse por Materiais
- 3) Respostas Sensoriais
- 4) Linguagem

Os itens da Escala de Comportamento não mostram tanta variação em termos de desenvolvimento como os outros itens do PEP-R. As crianças normais geralmente não exibem os comportamentos pontuados aqui como anormais. Crianças mais novas podem apresentar versões leves destes comportamentos, mas não tão frequentes nem tão graves como nos autistas e outras crianças com transtornos do desenvolvimento. A Escala de Comportamento é voltada para fins diagnósticos. Ela não somente fornece informações do grau de comportamento desorganizado e perturbado que a criança exhibe, mas também aponta as áreas específicas nas quais estes comportamentos são manifestados. Os itens da Escala de Comportamento buscam identificar, por exemplo, a manutenção do contato ocular, exploração inapropriada de materiais, interesse peculiar ou excessivo por cheirar ou

levar materiais à boca, uso não usual das palavras ou comportamento desorganizado quando dirigido para as atividades. Foram adicionados ao PEP-R. itens novos de comportamento (172, 173 e 174), para avaliar as respostas diante de diferentes tipos de reforçadores.

Um tempo de brincar não estruturado, mais ou menos pela metade da sessão de teste, permite que o avaliador faça observações da criança que contribuem para a eventual pontuação dos itens de comportamento. Este período oferece informação particularmente importante sobre o grau e tipo de estrutura que a criança precisa (Schopler, Brehm, Kinsbourne & Reichler, 1971). A maioria dos itens da Escala de Comportamento é agrupada no final dos formulários do teste, e pontuada depois que a criança deixa o avaliador. A pontuação para estes itens é baseada nas anotações que o avaliador faz durante o tempo usado com a criança.

## **A APLICAÇÃO DO PEP-R**

### **Qualificações do Avaliador**

O PEP-R pode ser aplicado, pontuado e interpretado por qualquer pessoa que leia e aprenda o manual e que tenha alguma experiência em avaliar crianças pequenas. Além disto, entretanto, é recomendável que o avaliador estude e complete as três fitas de treinamento:

- 1) Perfil Psicoeducacional: Introdução e pontuação do PEP (Schopler, 1985c);
- 2) Fita Teste do Perfil Psicoeducacional: Pontuando o PEP (Schopler, 1985b);
- 3) Um Programa Educacional Individualizado: A Conversão de um Perfil Psicoeducacional (PEP) em Programa de Ensino Individualizado (Schopler, 1985a).

Estas fitas podem ser encomendadas no Health Sciences Consortium, 201 Silver Court, Chapel Hill, NC 27514.

Antes de aplicar o PEP-R, o avaliador deve ter intimidade absoluta com os materiais e instruções do teste, o critério de pontuação e os procedimentos correspondentes. É recomendável para um avaliador iniciante, que pratique pelo menos cinco PEP-R sob supervisão direta de um avaliador experiente. Porque a avaliação de uma criança autista requer tanto controle sobre o teste, quanto do comportamento da criança. É muito útil aplicar várias vezes estes primeiros PEP-R em crianças normais.

### **Considerações Gerais Relativas ao Teste**



O ambiente do teste deve ser uma sala de tamanho médio com luz suficiente, ventilação adequada, e distrações mínimas como barulho e atividades externas. Os móveis essenciais incluem uma mesa com cadeira adequada ao tamanho da criança, uma escada com plataforma e sem corrimão e a cadeira do avaliador. É útil ter a mão comida ou bebida como reforçadores, tais como bolachas e suco.

Tanto o manual do PEP-R, quanto os formulários (ver apêndice D) especificam os materiais necessários para cada item do teste. O kit do teste, descrito e ilustrado no apêndice A, necessita ser mantido sob controle do avaliador, de preferência em uma caixa fora do alcance da criança. É muito útil ter uma segunda caixa para que a criança coloque os materiais depois de terminar cada item.

Como foi mencionado, no PEP-R temos 131 itens de desenvolvimento e 43 de comportamento. O tempo total necessário para a aplicação e pontuação destes itens varia de 45 minutos a 1 hora e meia, pois não é um teste de velocidade; as variações no tempo total de teste depende dos níveis de funcionamento da criança e de quaisquer problemas no manejo do comportamento que ocorram durante a sessão de teste.

Os materiais de teste foram concebidos e selecionados pelo apelo intrínseco e utilidade no estabelecimento de rapport<sup>2</sup> com crianças difíceis. As três primeiras atividades, centradas em fazer bolinhas de sabão, têm sido comprovadamente agradáveis para a maioria das crianças. A não ser que ocorram problemas específicos, é sugerido que o avaliador inicie assim que a criança chegar, evitando um tempo transicional desestruturado e confuso. Se possível, comece por fazer a criança se sentar à mesa, olhando as bolinhas de sabão.

Inicialmente pode ser um desafio obter a cooperação da criança. Devido ao fato de que muitas crianças ficam extremamente perturbadas quando separadas de seus pais. Desde o começo o avaliador deveria estabelecer uma relação colaborativa com os pais. Os pais podem fornecer informações que podem ajudar a acalmar e distrair a criança, e é oportuno saber com antecedência quais lanches a criança gosta para tê-los à mão.

Os comestíveis são recomendáveis para motivar o desempenho no teste. Além do mais, se a criança preferiu brinquedos ou atividades, estes podem ser usados para eliciar e manter um desempenho ótimo no teste. Se a criança continua sem cooperar, o avaliador pode tentar materiais e atividades abaixo do nível de desenvolvimento da criança, reduzindo assim a demanda e rebaixando o nível de stress percebido.

Ocasionalmente, pode ser simplesmente impossível envolver e divertir uma criança que fica inconsolável quando separada de seus pais e forçada em uma situação não familiar. Estas crianças podem precisar de adaptações especiais, assim como de conforto e confiança. Por exemplo, um dos pais pode ficar na sala durante o início do teste, com a compreensão de que sairá assim que as coisas se estabilizarem. As crianças usualmente irão se acostumar com a situação, paulatinamente parando de chorar e, finalmente participando das atividades. Se isto não acontece e a criança persistir em resistir e gritar continuamente, pode ser necessário que o pai ou a mãe permaneçam na sala durante toda a sessão. É importante assegurar aos pais que o avaliador já experimentou anteriormente tais acomodações e que isto não é inesperado ou embaraçoso. O avaliador pode ajudar melhor a criança e os pais mantendo a calma e levantando informação que se mostrem úteis para eventualmente acalmar a criança

<sup>2</sup> Rapport – vínculo

## **Aplicação dos Itens de Desenvolvimento**

Para a conveniência da aplicação, os itens do teste são organizados com materiais. Eles são ordenados de acordo com o desenvolvimento, das atividades mais fáceis para as mais difíceis, apesar das sequências não serem sempre exatas. Apesar do avaliador não precisar aderir a uma sequência padronizada, os itens do teste geralmente deveriam ser aplicados em ordem numérica. Devido aos padrões irregulares de habilidades típicos do autismo, não são usados escores basais ou de teto máximo. Entretanto, o avaliador pode creditar itens que são claramente muito fáceis para uma criança em particular sem aplicá-los. Um item de nível mais alto de uma dada área de desenvolvimento pode também ser tentado primeiro, se existe razão para pensar que este iria ser mais envolvente para a criança. Algumas vezes, o tempo da sessão passa suavemente os itens mais fáceis ou interessantes forem alternados com aqueles relativamente mais difíceis ou estressantes. O avaliador tem o arbítrio de escolher os níveis iniciais reais (“realísticos”), nas diversas áreas de desenvolvimento.

O avaliador do PEP-R tem também flexibilidade na forma de aplicação de cada item do teste. Geralmente, devem ser evitadas instruções verbais padronizadas. No Manual do avaliador é usada a palavra “indique”, e neste termo está implícita uma hierarquia específica de técnicas de aplicação:

1. Instruções verbais, usando linguagem simples para orientar a criança;
2. Gestos ou dicas para comunicar o que é pedido;
3. Demonstrações de como a atividade deveriam ser feita;
4. Direcionamento físico da criança durante as atividades, movendo as mãos da criança e oferecendo ajuda com os materiais.

## **Pontuando os Itens de Desenvolvimento**

Todos os itens da Escala de Desenvolvimento são pontuados durante a aplicação do teste. Se existe insegurança quanto ao critério para um item em particular, o avaliador deve anotar o desempenho da criança e então consultar o manual no final da sessão.

O sistema de pontuação para os itens de desenvolvimento é dividido em três níveis: Passou, Emergente e Reprovado<sup>3</sup>. Pode ser encontrada no manual uma descrição completa do critério de pontuação do teste, entretanto se aplicam as seguintes regras básicas para pontuação:

*Passou* - Quando a criança pode executar a tarefa com sucesso sem precisar de demonstração é pontuação é “P” para “Passou”.

*Emergente* - Quando a criança demonstra algum conhecimento de como executar a tarefa, mas é incapaz de completá-la com sucesso, a pontuação é “E” para “Emergente”. Além do mais, se o avaliador tem que oferecer demonstrações repetidas ou ensinar a criança como completar a tarefa, a pontuação deve ser Emergente.

*Reprovado* - Quando a criança que é incapaz de completar qualquer aspecto da tarefa, ou não tenta fazê-lo, mesmo depois de repetidas demonstrações, a pontuação é “R” ou “Reprovado”.

<sup>3</sup> Podem ser escolhidos os termos Reprovado ou Insuficiente, de acordo com a preferência do avaliador ou da instituição. No caso em questão a opção pelo primeiro foi devido a maior facilidade em distinguir a letra inicial “R” das demais (“P” e “E”) no preenchimento da pontuação do teste (Nota do tradutor)

## **Aplicação dos Itens Testes de Comportamento**

A maioria dos itens da Escala de Comportamento se encontra no final do teste (itens 144-174). A pontuação para a maioria destes itens,

não se baseia em como a criança usa ou reage a quaisquer uns dos materiais ou atividades, mas especialmente em como a criança se comporta, tanto na parte estruturada quanto não estruturada do teste. O avaliador deve tomar notas durante todo o tempo gasto com a criança, observando todas as reações ou interesses incomuns que a criança apresente.

O avaliador pode querer levantar informações sobre a velocidade geral de aprendizagem, através do uso breve das sessões de teste com o objetivo de ensinar. Por exemplo, o avaliador pode selecionar uma habilidade emergente e gastar algum tempo, durante a sessão treinando a criança a dominá-la. Mais tarde durante a sessão, o avaliador pode verificar o quanto a criança retém as novas informações reapresentando a atividade.

A sessão de teste pode ser também usada para avaliar o nível de compreensão social da criança. Algumas crianças podem ter sorrisos envolventes, olhos brilhantes e balbucio aparentemente comunicativo. É fácil presumir que este tipo de criança tenha um relacionamento social adequado e consciência da presença do adulto. Isto pode ser testado em uma sala com espelho unidirecional, virando-se de costas para a criança, olhando para a janela ou deixando a sala por um período curto. O avaliador ou observador pode notar quaisquer mudanças de comportamento que ocorram quando o adulto não está prestando atenção na criança.

Da mesma forma, o avaliador pode testar o grau de consciência da criança dos sentimentos do adulto, observando se o comportamento da criança muda em resposta a variações afetivas exageradas por parte do avaliador (sorrisos, caretas, excitação). A criança reage diferencialmente quando o avaliador varia o volume e a entonação da fala? A criança é responsiva a um seco “não” ou “pare”?

A situação de teste oferece oportunidades para avaliar as formas mais efetivas de motivar a criança. Durante a sessão, podem ser tentados diversos tipos de reforço (comidas, brinquedos prediletos, tempo livres, estimulação física e elogio verbal). O avaliador deve anotar a frequência (imediate, tardia ou intermitente) e o padrão de reforços necessários para eliciar uma resposta desejada da criança.

## **Pontuando os Itens Comportamentais**

O sistema de pontuação dos itens comportamentais difere dos itens de desenvolvimento. O critério de pontuação para estes itens é

baseado em observação e avaliação clínica. Os termos: adequado e dentro dos limites da normalidade, são usados para indicar uma ampla gama de comportamentos apresentados por crianças normais em determinadas idades. Quando pontuar estes itens, o avaliador deveria ter em mente os comportamentos adequados previstos de acordo com a idade mental da criança. Por isto é muito importante que o avaliador tenha familiaridade com padrões de comportamentos normais para diferentes faixas etárias.

As Escalas Comportamentais são mais bem pontuadas imediatamente após a sessão de teste, assim que o avaliador revise as anotações de observação. É importante decidir as pontuações enquanto as impressões em relação à criança estiverem ainda “frescas”.

Um determinado comportamento pode ser caracterizado como adequado ou inadequado. Estes itens não têm um nível emergente. Se um comportamento é adequado para a idade da criança recebe a pontuação “A” para Adequado. Se um comportamento é claramente inadequado, existem duas pontuações possíveis: “M” para Moderado ou “G” para Grave. É dada a pontuação “M” quando a intensidade, qualidade e manifestações do comportamento são claramente mais exageradas e perturbadoras; estes comportamentos têm que ser inequivocamente peculiares ou disfuncionais.

A experiência na observação e reconhecimento dos comportamentos autísticos irá melhorar a precisão da pontuação, mas uma atenção razoável com as instruções para a pontuação irá ajudar na seleção de escores consistentes.

## **UTILIZANDO OS FORMULÁRIOS E PERFIS**

### **Os formulários**

Os formulários do PEP-R incluem um formulário para sumário, 10 formulários para pontuação e o formulário para cálculo, que estão reunidas no apêndice D.

O formulário para sumário contém espaços para anotar as informações de identificação da criança, incluindo nome, idade, sexo, número do caso e local da classe.

Existem espaços separados para anotar a data do teste e o nome do avaliador, assim como para tomar notas da descrição física da criança, limitações significativas, comportamentos e comunicação espontânea. No alto da página, o avaliador anota os escores totais para cada uma das sete Áreas de Desenvolvimento e para as quatro Áreas de Comportamento.

Os formulários (1-10) são usados para registrar o desempenho da criança nos itens do teste, e observações concisas do comportamento. Organizados de acordo com o material, os formulários listam o material necessário e as atividades a serem desempenhadas, juntamente com dicas para a pontuação (informações detalhadas podem ser encontradas no manual). Os nomes das áreas de Desenvolvimento e Comportamentais são codificados no alto das colunas de pontuação como a seguir:

### Comportamentais de desenvolvimento

R = Relacionamento	I = Imitação
M = Materiais	P= Percepção
S.= Sensorial	MF = Motora Fina
L = Linguagem	MA = Motora Ampla
	OM = Olho - Mão
	DC = Desempenho Cognitivo
	CV = Cognitivo Verbal

Nas colunas de comportamento, o avaliador registra os resultados de A (adequado), M (moderado) ou G (grave) e nas colunas de desenvolvimento, P (passou), E (emergente) ou R (reprovado). O quadradinho adequado no qual deve ser anotado o resultado para qualquer item dado está destacado em negrito, ficando assim claramente destacado na linha.

Nas poucas ocasiões quando uma criança é muito nova para receber pontuação em um item, então é registrado NA (não aplicável). O manual oferece instruções para seleção da pontuação NA, assim como o critério de seleção para a pontuação de outros itens.

O objetivo do formulário de cálculo é ajudar a eliminar erros no cálculo dos escores finais do teste para o formulário para sumário, o perfil da escala de desenvolvimento e o perfil da escala de comportamento.

Primeiro, o avaliador deve registrar os escores subtotais em cada um dos 10 formulários nos “quadradinhos” localizados no final das colunas. Estes subtotais devem ser então transferidos para as grades correspondentes no formulário para cálculo, um formulário por vez, começando pelo primeiro. Existem grades separadas para cada área de desenvolvimento e comportamento. No alto de cada grade tem uma linha com quadradinhos divididos diagonalmente, que mostram o número da página e o número total de itens em cada área daquela

página. Por exemplo, olhe na grade para a área de desenvolvimento de imitação. No alto da primeira coluna (lado esquerdo da grade) no quadrinho dividido está marcando 1/6. Esta coluna é para os escores em imitação do formulário 1. Os escores totais (P, E, R ou NA) devem somar 6. Depois que for preenchido o formulário 1 para cada uma das colunas da grade, são completadas as colunas do formulário 2, e assim por diante, até que as grades sejam totalmente preenchidas. As somatórias de cada linha são registradas na última coluna (marcada “Total”) de cada uma das grades.

As somatórias de cada coluna total para cada grade no formulário de cálculo devem ser transferidas para seus “quadradinhos” correspondentes no alto do formulário para sumário. O número total de escores A, M e G devem ser registrados nos quadradinhos indicados para as quatro áreas comportamentais; o total de escores P, E ou R são registrados da mesma forma para as sete áreas de desenvolvimento. No formulário para sumário, a linha seguinte à última linha da grade da escala de desenvolvimento é reservada para registro do escore total de desenvolvimento, tratando-se simplesmente do total de escores “Passou”, para todos os itens de desenvolvimento. Os totais do formulário para cálculo também são usados para preencher o perfil da escala de desenvolvimento e o perfil da escala de comportamento.

## **PARTE 3**

# MANUAL DO TESTE

## 1. DESENROSCA A TAMPA DO POTE

**Material:** Pote para fazer bolinhas de sabão, com tampa de rosca, aro, água e sabão.

**Procedimento:** Coloque o pote sobre a mesa, dizendo, “Bolinhas de sabão”. Empurre o pote perto da criança e indique com gestos para que ela desenrosque a tampa. Se a criança não consegue abrir o pote, demonstre uma vez, então indique para tentar outra vez.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Fina

**Pontuação:**

Passou - Desenrosca independentemente a tampa.

Emergente - Tenta sem sucesso remover a tampa, mas tem ideia dos movimentos necessários.



Reprovado - Tenta sem sucesso remover a tampa, mas parece não conhecer os movimentos necessários, ou não tenta fazê-los.

## **2. FAZ BOLINHAS DE SABÃO**

**Material:** Pote com água e sabão e aro.

**Procedimento:** Demonstre como fazer bolinhas de sabão, e então dê o aro para a criança e indique que ela faça o mesmo.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Fina

**Pontuação:**

Passou - Faz algumas bolinhas com sucesso.

Emergente - Tenta, sem sucesso, fazer as bolinhas, mas parece conhecer os movimentos necessários (segura o aro perto da boca, contrai os lábios, assopra).

Reprovado - Tenta sem sucesso fazer as bolinhas, mas não parece conhecer os movimentos necessários, ou não tenta fazê-lo, mesmo após demonstração.

## **3. ACOMPANHA VISUALMENTE O MOVIMENTO**

**Material:** Pote com água e sabão e aro.

**Procedimento:** Durante a aplicação do item 2, “Faz Bolinhas de Sabão”, observe a criança durante a demonstração e enquanto ela tenta fazer a proposta note se ela acompanha visualmente o movimento das bolinhas.

**Área de Desenvolvimento:** Percepção (Visual)

**Pontuação:**

Passou - Acompanha claramente com os olhos o movimento das bolhas.

Emergente - Demonstra alguma atenção visual inconstante às bolinhas.

Reprovado - Não pode ou não tenta acompanhar visualmente o movimento das bolinhas.

## **4. BUSCA VISUALMENTE AO LONGO DA LINHA MÉDIA**

**Material:** Bolinhas de sabão, aro ou qualquer objeto interessante.

**Procedimento:** Pegue uma bolinha de sabão na ponta do aro ou qualquer outro objeto interessante, e mova-o da esquerda para a direita, percorrendo a linha média (90°).

**Área de Desenvolvimento:** Percepção (Visual)

**Pontuação:**

Passou - Olha continuamente o movimento.

Emergente - Olha para a linha média ou quase passa pela linha média.

Reprovado - Não consegue ou não acompanha o movimento ao longo da linha média.

## 5. EXAMINA OS BLOCOS TÁTEIS

**Material:** Três blocos táteis (macio, áspero, texturalizado)

**Procedimento:** Coloque os 3 blocos na mesa em frente à criança.

**Área de Desenvolvimento:** Respostas Sensoriais (Táteis).

**Perguntas para observação:** A criança reage inadequadamente aos materiais? A criança arranha, leva à boca cheira ou evita os blocos?

**Pontuação:**

Passou - Responde adequadamente aos blocos (empilha, toca, pergunta ou tece comentários sobre os mesmos).

Emergente - Demonstra algum interesse incomum ou excessivo pelos blocos ou nenhum interesse.

Reprovado - Reage inadequadamente, demonstrando interesse sensorial bizarro ou excessivo pelos blocos (leva à boca, cheira, arranha ou os toca obsessivamente).

## 6. MANIPULA CALEIDOSCÓPIO

**Material:** Caleidoscópio.

**Procedimento:** Demonstre como olhar no caleidoscópio e mover a parte de baixo. Dê o caleidoscópio para a criança e peça através de gestos que a criança o use (olhar e girar o botão).

**Área de Desenvolvimento:** Imitação (Motora).

**Pontuação:**

Passou - Olha no caleidoscópio e gira a parte de baixo.

Emergente - Pode tanto olhar no caleidoscópio ou para a parte de baixo, mas não os dois ao mesmo tempo.

Reprovado - Não consegue ou não tenta olhar ou para a parte de baixo.

## 7. APRESENTA DOMINÂNCIA OCULAR

**Material:** Caleidoscópio.

**Procedimento:** Durante a aplicação do item 6, “Manipular o Caleidoscópio”, observe se a criança apresenta nítida dominância

ocular. Se a criança colocar o caleidoscópio em um olho e depois no outro, repetir a demonstração. Dê o caleidoscópio de volta para a criança e peça através de gestos que olhe novamente. Observe se a criança apresenta preferência ocular consistente.

**Área de Desenvolvimento:** Percepção (Visual)

**Pontuação:**

Passou - Apresenta nítida dominância ocular.

Emergente - Apresenta dominância ocular inicial (usualmente escolhe o mesmo olho).

Reprovado - Não apresenta dominância ocular.

## 8. TOCA DUAS VEZES A CAMPAINHA

**Material:** Campainha de mesa.

**Procedimento:** Coloque a campainha sobre a de frente para a criança. Chame a sua atenção (“Agora olhe o que eu vou fazer”)\* Toque a campainha duas vezes seguidas, então indique à criança que faça o mesmo (“Agora você faz” ou “faça exatamente o que eu fiz”).

**Área de Desenvolvimento:** Imitação (Motora)

**Pontuação:**

Passou - Toca duas vezes a campainha.

Emergente - Tenta sem sucesso imitar (toca a campainha uma ou muitas vezes).

Reprovado - Não consegue ou não tenta tocar a campainha mesmo depois de demonstração adicional.

## 9. PRESSIONA COM O DEDO

**Material:** Argila ou massa de modelar.

**Procedimento:** Demonstre como pressionar o dedo na massa de modelar para que produza um relevo.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Fina

**Pontuação:**

Passou - Após a demonstração, produz um relevo nítido e intencional.

Emergente - Produz relevos rasos com o dedo, mas não faz um relevo nítido.

Reprovado - Não tenta fazê-lo.

## 10. SEGURA UM PALITO

(Omitir e pontuar “P”, se foi aplicado o item 12 - Faz uma bola de argila, e a criança passou).

**Material:** Bola de argila e 6 pinos ou palitos de sorvete.

**Procedimento:** Faça pressão sobre a bola de argila para fazer uma camada Ampla. Explique: “Este aqui é um bolo de aniversário. Vamos colocar as velas”. Coloque um palito no “bolo”. Dê a criança um palito para colocar. Se ela não cooperar, coloque, todas as “velas”, então indique para criança que as retire.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Fina

**Pontuação:**

Passou - Usa claramente pinça ou pinça “tesoura” para colocai e remover pelo menos 1 palito.

Emergente - Segura o palito usando a mão toda.

Reprovado - Não consegue ou não segura o palito para coloca-lo ou remove-lo.

## 11. ENROLA ARGILA

**Material:** Argila ou massa de modelar.

**Procedimento:** Divida um pedaço de argila com a criança. Demonstre com o seu pedaço como enrolar a argila na mesa para formar um cilindro alongado, então indique que ela faça o mesmo.

**Área de Desenvolvimento:** Imitação (Motora).

**Pontuação:**

Passou - Enrola argila em forma de cilindro alongado.

Emergente - Tenta enrolar a argila ou a manipula de uma forma similar ao enrolar, mas não consegue modelar um cilindro alongado.

Reprovado - Nem ao menos tenta imitar ou não consegue manipular a argila usando o movimento de enrolar.

## 12. MODELA UMA “TIGELA” DE ARGILA

**Material:** Argila ou massa de modelar.

**Procedimento:** Demonstre para a criança comò modelar uma tigela de argila. Remodele a argila em forma de bola, dê a criança e peça-a para fazer uma tigela.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Fina

**Pontuação:**

Passou - Modela uma tigela reconhecível.

Emergente - Tenta sem sucesso, modelar uma a tigela, mas parece conhecer os movimentos necessários para fazê-lo.

Reprovado - Tenta, sem sucesso, fazer a tigela, mas não parece conhecer os movimentos necessários, ou não tenta fazê-lo.

### 13. MANIPULA MARIONETE

**Material:** Marionete de cachorro ou gato

**Procedimento:** Mostre a marionete para a criança e diga: “Este é um (gato ou cachorro)”. Coloque a marionete na sua mão e diga: “Eu sou um gato (ou cachorro). Miau! (ou Au! Au!). Eu vou te beijar.” Então, usando a marionete dê na criança um beijo imaginário, mas não toque realmente na criança. Se a criança não demonstra reação alguma, faça a marionete chorar, sorrir, tocar, ou bater palmas, envolvendo a criança na brincadeira. Em seguida, dê a marionete para a criança e diga, “Agora, você é o gato (ou cachorro)”. Indique para a criança que coloque a marionete em sua própria mão e use os dedos para manipular a cabeça e os membros da marionete.

**Área de Desenvolvimento:** Imitação (Motora).

**Pontuação:**

Passou - Coloca a marionete na mão e imita a manipulação da cabeça e braços da marionete.

Emergente - Tenta, sem sucesso imitar (não coloca direito na mão a marionete ou não usa os dedos).

Reprovado - Não consegue ou não tenta colocar a marionete na mão.

### 14. IMITA SONS DE ANIMAIS

**Material:** Marionete de gato ou cachorro.

**Procedimento:** Durante a aplicação do item 13, Manipula Marionete, encoraje a criança a imitar vocalmente. Enquanto a criança brinca com a marionete, diga: “miau!, miau!” ou “au!, au!”. Encoraje-a fazer o mesmo.

**Área de Desenvolvimento:** Imitação (Vocal).

**Pontuação:**

Passou - Imita dizendo “miau” ou qualquer outro som de animal emitido pelo avaliador.

Emergente - Tenta imitar fazendo qualquer som.

Reprovado - Não consegue ou não tenta emitir qualquer som.

### 15. IMITA AÇÕES COM OBJETOS

**Material:** Marionete de gato ou cachorro e 4 objetos (colher, xícara, escova de dente, tecido).

**Procedimento:** Coloque a marionete na sua mão. Demonstre usando um objeto com a marionete. Dê a criança o mesmo objeto e diga:

“Agora você faz isto”. Repita o mesmo procedimento com cada objeto (comer, dar algo para beber, escovar os dentes, limpar o nariz).

**Área de Desenvolvimento:** Imitação (Motora).

**Pontuação:**

Passou - imita pelo menos 3 ações.

Emergente - Imita pelo menos uma ação.

Reprovado - Não entende ou executa qualquer ação.

## 16. APONTA PARA AS PARTES DO CORPO DA MARIONETE

**Material:** Marionete de gato ou cachorro.

**Procedimento:** Coloque a marionete na mão e segure-a ao alcance da criança. Peça a ela que aponte ou toque no olho, nariz, orelha e boca da marionete.

**Área de Desenvolvimento:** Desempenho Cognitivo

**Pontuação:**

Passou - Aponta ou toca pelo menos 3 partes do corpo.

Emergente - Aponta ou toca pelo menos 1 parte do corpo ou para uma direção global (aponta para o rosto da marionete, quando é pedido que ele aponte para os olhos), ou toda vez para a mesma parte do corpo (aponta os olhos para todas os pedidos), com a condição de que pelo menos 1 parte seja corretamente identificada.

Reprovado - Não consegue ou não tenta apontar para uma parte do corpo.

## 17. APONTA PARA AS PRÓPRIAS PARTES DO CORPO

**Material:** Nenhum

**Procedimento:** Sem usar gestos, peça a criança para apontar seu próprio olho, nariz, orelha e boca.

**Área de Desenvolvimento:** Desempenho Cognitivo.

**Pontuação:**

Passou - Aponta ou toca pelo menos 3 partes do corpo.

Emergente - Aponta ou toca pelo menos 1 parte do corpo, ou aponta na direção global de 1 parte do corpo (rosto ao invés de olhos), ou aponta todas às vezes para a mesma parte do corpo (olhos no lugar de todas as partes), com a condição de que pelo menos 1 parte seja corretamente identificada.

Reprovado - Não consegue ou não tenta apontar para uma parte do próprio corpo.

## 18. INTERAÇÃO COMPLEXA BRINCANDO COM MARIONETES

(Omitir e pontuar R, se a criança recebeu R no item 13, Manipula Marionete).

**Material:** Marionetes de cachorro e gato.

**Procedimento:** Dê uma marionete para a criança e coloque o outro na sua mão. Diga “Do que nós vamos brincar?” Encoraje a criança a representar uma estória usando as marionetes como personagens-principais. Se a criança não fizer nenhuma sugestão ou não iniciar a estória, sugira que as marionetes “tirem uma soneca”, dancem ou vão tomar sorvete.

**Área de Desenvolvimento:** Desempenho Cognitivo

**Pontuação:**

Passou - Representa uma estória fazendo com que as marionetes interajam entre si.

Emergente - Representa uma estória usando uma só marionete, mas não interage com a marionete do avaliador, ou representa uma estória, interagindo com a marionete do avaliador, mas não usa para brincar sua própria marionete.

Reprovado - Não consegue ou não tenta representar uma estória usando uma das marionetes.

## 19 & 20. COMPLETA O QUADRO DE FORMAS GEOMÉTRICAS

**Pontuação:** Esta proposta se refere a dois itens de duas Áreas de Desenvolvimento: 19 Percepção (Visual) e 20 Coordenação Olho-Mão.

**Material:** Quadro de formas geométricas de 3 peças (círculo, triângulo, quadrado).

**Procedimento:** Coloque o quadro de formas geométricas sobre a mesa na frente da criança, com a base do triângulo perto desta. Coloque, entre o quadro, e a criança as peças - círculo, quadrado e triângulo - com os pinos virados para cima. Tenha certeza de que cada peça não esteja alinhada na direção de seu encaixe, então aponte para o quadro e indique que ela encaixe as peças. Não aponte diretamente para nenhum encaixe específico. Se depois de um período de tempo razoável, a criança parece ter dificuldade em entender ou completar a proposta, demonstre usando o círculo. Então, coloque-a de volta na mesa e indique para a criança que encaixe as peças no quadro.

### INDICA OS LOCAIS CORRETOS (19)

**Área de Desenvolvimento:** Percepção (Visual)

**Pontuação:**

Passou - Encaixa corretamente as 3 peças ou as coloca perto do local correto de encaixe sem precisar de demonstração.

Emergente - Encaixa corretamente pelo menos 1 forma ou as coloca perto do local correto de encaixe, ou precisa de demonstração para tentar ou completar a proposta.

Reprovado - Não consegue ou não tenta indicar o local correto de cada forma no quadro, mesmo após demonstração.

## **AJUSTA AS FORMAS DOS LOCAIS CORRETOS (20)**

**Área de Desenvolvimento:** Coordenação Olho-Mão.

**Pontuação:**

Passou - Ajusta de forma exata as formas nos locais correspondentes, sem precisar de demonstração.

Emergente - Ajusta pelo menos 1 forma no local correto ou precisa de demonstração para tentar ou completar a proposta.

Reprovado - Não consegue ou não tenta ajustar as formas nos locais correspondentes, mesmo depois de demonstração.

## **21. IDENTIFICA FORMAS EXPRESSIVAMENTE**

**Material:** Quadro de formas geométricas de 3 peças (círculo, quadrado, triângulo).

**Procedimento:** Coloque as formas geométricas na mesa. Aponte para o círculo e pergunte: “O que é isto?” Repita o mesmo com o triângulo e o quadrado.

**Área de Desenvolvimento:** Cognitivo Verbal.

**Pontuação:**

Passou - Identifica corretamente todas as formas.

Emergente - Identifica corretamente pelo menos 1 forma ou dá o mesmo nome as 3 peças (Ex. dia “círculo” para círculo, quadrado e triângulo), com a condição de que uma das peças seja corretamente nomeada.

Reprovado - Não consegue ou não tenta nomear corretamente as peças

## **22. IDENTIFICA FORMAS RECEPTIVAMENTE**



**Material:** Quadro de formas geométricas de 3 peças (círculo, quadrado, triângulo).

**Procedimento:** Coloque as formas geométricas na inesa e diga: “Me dê o círculo”. Se a criança parece não entender, tente: “Me dê”, “Aponte”, “Me mostre” ou Onde está? Repua o mesmo procedimento com o quadrado e o triângulo.

**Área de Desenvolvimento:** Cognitivo.

**Pontuação:**

Passou - Pega, aponta ou mostra corretamente as 3 peças.

Emergente - Pega, aponta ou mostra corretamente pelo menos 1 peça.

Reprovado - Não consegue ou não tenta apontar, pegar ou mostrar qualquer peça.

### 23. COMPLETA O QUADRO DE FORMAS DE OBJETOS

**Material:** Quadro de formas de 4 objetos (guarda-chuva, pintinho, borboleta, pêra).

**Procedimento:** Coloque as formas de objetos sobre a mesa de frente para a criança. Dê uma das peças para a criança e aponta para o quadro. Se ela encaixar esta peça, dê outra. Repita o mesmo procedimento para as peças restantes. Se após um período razoável, a criança parece ter dificuldade em entender ou completar a proposta, demonstre com todas as 4 peças. Então, remova as peças e indique outra vez para que as encaixe no quadro.

**Área de Desenvolvimento:** Percepção (Visual)

**Pontuação:**

Passou - Encaixa perfeitamente sem necessidade de demonstração.

Emergente - Encaixa pelo menos 1 peça corretamente ou precisa de demonstração para tentar ou completar a proposta.

Reprovado - Não consegue ou não tenta encaixar qualquer peça nos locais correspondentes, mesmo após demonstração.

### 24. CRUZA LINHA MÉDIA PARA PEGAR PEÇAS DO QUEBRA-CABEÇA

**Material:** Quadro de formas de 4 objetos (guarda-chuva, pintinho, borboleta, pêra).

**Procedimento:** Remova as peças do quadro, mas o deixe em frente à criança. Coloque o guarda-chuva e o pintinho (peças) perto do quadro à esquerda da criança e a borboleta e a pêra à direita da criança. Indique a criança para colocar as peças no quadro novamente. Se ela não tentar encaixar, avalie este item mais tarde, usando outros materiais, tais como

crayons ou blocos, colocando estes itens de forma que a criança tenha que cruzar/ultrapassar a linha média para pegá-las e usá-las.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Ampla

**Pontuação:**

Passou - Cruza a linha média mais de uma vez para pegar as peças.

Emergente Cruza a linha média só uma vez.

Reprovado - Não consegue ou não tenta cruzar a linha média.

## **25 & 26. COMPLETA O QUADRO DE FORMAS POR TAMANHO**

**Nota sobre a pontuação:** Esta proposta é pontuada em duas Áreas de Desenvolvimento: 25. Percepção (Visual) e 26. Coordenação Olho - Mão.

**Material:** Quadro de formas de 3 tamanhos (luvas).

**Procedimento:** Coloque o quadro sobre a mesa, de frente para a criança, com as peças entre a criança e o quadro, se certificando que as peças não estejam alinhadas com o encaixe correspondente. Aponte para o quadro e indique para a criança que encaixe as peças. Não aponte para nenhum encaixe específico. Se depois de um tempo razoável, a criança parece ter dificuldade de entender ou completar a proposta, demonstre com todas as 3 peças. Depois, remova-as e coloque-as de volta na mesa. Indique novamente para a criança encaixar as formas no quadro.

### **INDICA OS ENCAIXES PELO TAMANHO (25)**

**Área de Desenvolvimento:** Percepção (Visual).

**Pontuação:**

Passou - Indica os locais corretos para as 3 peças, mesmo que não consiga encaixar as peças no quadro, mas colocando as peças perto (acima ou abaixo) dos locais corretos, sem precisar de demonstração.

Emergente - Indica o local correto de pelo menos 1 peça, mas não tenta encaixá-las completamente no quadro.

Reprovado - Não consegue ou não tenta encaixar qualquer peça mesmo após demonstração.

### **ENCAIXA PEÇAS NOS LOCAIS PELO TAMANHO (26)**

**Área de Desenvolvimento:** Coordenação Olho - Mão

**Pontuação:**

Passou - Encaixa perfeitamente todas as peças, sem precisar de demonstração.

Emergente - Encaixa pelo menos uma peça ou precisa de demonstração para fazê-lo.

Reprovado - Não consegue ou não tenta encaixar qualquer peça mesmo após demonstração.

## 27. IDENTIFICA EXPRESSIVAMENTE GRANDE E PEQUENO

**Material:** Quadro de formas de 3 tamanhos (luvas).

**Procedimento:** Coloque a peça maior e a menor do quadro sobre a mesa e remova-os do quadro. Coloque a peça menor à esquerda da criança e a maior à direita. Aponte para as peças e diga: “Olhe para elas. Elas são diferentes. Em que elas são diferentes?” Pegue a peça maior e pergunte, “Qual é esta?” ou “Esta é a...?” Repita o mesmo procedimento com a peça pequena. Ofereça uma segunda chance.

Área de Desenvolvimento: Cognitivo Verbal.

**Pontuação:**

Passou - Identifica corretamente a peça grande como “grande” ou “maior”, e a pequena como pequena” ou “menor” nas duas tentativas.

Emergente - Identifica corretamente pelo menos 1 peça nas 2 tentativas.

Reprovado - Não consegue ou não tenta identificar corretamente ao menos uma peça nas duas tentativas.

## 28. IDENTIFICA RECEPTIVAMENTE GRANDE E PEQUENO

**Material:** Quadro de 3 formas por tamanho.

**Procedimento:** Coloque o mesmo quadro na mesa como no item 27. Coloque a peça pequena à esquerda da criança e a grande à direita. Diga: “Me dê a pequena”. Recoloque qualquer peça que a criança lhe der. Depois diga “Me dê a grande”. Repita o procedimento. A criança pode apontar ou mostrar ao invés de dar, desde que a resposta seja clara.

Área de Desenvolvimento: Desempenho Cognitivo.

**Pontuação:**

Passou - Aponta corretamente ou dá as peças grande e pequena em ambas as tentativas.

Emergente - Aponta corretamente ou dá pelo menos 1 peça em ambas as tentativas.

Reprovado - Não consegue ou não tenta identificar pelo menos 1 peça, em ambas tentativas.

## **29 & 30. COMPLETA O QUEBRA-CABEÇA ENCAIXÁVEL (GATINHO)**

**Nota sobre a pontuação:** Esta proposta é pontuada em dois itens de duas Áreas de Desenvolvimento: 29. Desempenho Cognitivo e 30. Coordenação Olho - Mão. (Omita e pontua R nos itens 29 e 30, se a criança obteve R no item 23; Completa o Quadro de Objetos por Tamanho).

**Material:** Quebra-cabeça de encaixar, com 4 peças: gatinho.

**Procedimento:** Coloque as peças do quebra-cabeça sobre a mesa. Indique para a criança que o monte. Se depois de um período razoável, ela parece ter dificuldade em entender ou completar a proposta, demonstre com todas as quatro peças? Então, peça para a criança que tente montar novamente o quebra-cabeça.

### **INDICA A POSIÇÃO DAS PEÇAS DO QUEBRA-CABEÇA (29)**

**Área de Desenvolvimento:** Desempenho Cognitivo.

**Pontuação:**

Passou - Indica como as 4 peças se encaixam, sem precisar de demonstração. As peças não precisam estar perfeitamente encaixadas.

Emergente - Indica pelo menos como 2 peças se encaixam (elas não precisam estar perfeitamente encaixadas), ou precisa de demonstração para tentar ou completar a proposta.

Reprovado - Não consegue ou não tenta indicar como as peças se encaixam, mesmo após demonstração.

### **ENCAIXA AS PEÇAS DO QUEBRA-CABEÇA (30)**

**Área de Desenvolvimento:** Coordenação Olho - Mão

**Pontuação:**

Passou - Completa o quebra-cabeça, encaixando perfeitamente as 4 peças sem precisar de demonstração

Emergente - Completa parcialmente o quebra-cabeça, com pelo menos 2 peças perfeitamente encaixadas, ou precisa de demonstração para tentar ou completar a proposta.

Reprovado - Não consegue ou não tenta encaixar as peças, mesmo após demonstração.

### **31. COMPLETA O QUEBRA-CABEÇA: VACA**

(Omitir e pontuar R, se a criança obteve R no item 23; Completa o Quadro de Formas de Objetos).

**Material:** Quebra-cabeça de 6 peças com figura de uma vaca.

**Procedimento:** Coloque as peças do quebra-cabeça sobre a mesa de frente para a criança. Diga “Esta é uma vaca”, então indique como montar o quebra-cabeça. Se após um período razoável, ela parece ter dificuldade para entender ou completar a proposta, demonstre. Depois deixe a criança tentar montar o quebra-cabeça.

**Área de Desenvolvimento:** Desempenho Cognitivo.

**Pontuação:**

Passou - Coloca todas as 6 peças corretamente, sem precisar de demonstração.

Emergente - Completa parcialmente o quebra-cabeça, colocando corretamente pelo menos 2 peças, ou precisa de demonstração para tentar ou completar a proposta.

Reprovado - Não tenta ou tenta, mas não consegue encaixar pelo menos 2 peças, mesmo após demonstração.

### **32. PAREIA BLOCOS COLORIDOS COM DISCOS**

**Material:** 5 blocos coloridos (amarelo, vermelho, azul, verde e branco). E 5 discos de papelão de cores semelhantes.

**Procedimento:** Escolha 3 blocos e 3 discos pareáveis, coloque os discos sobre a mesa, de frente para a criança. Dê a ela um bloco e aponte para os discos. Indique para a criança, verbalmente e com gestos, que coloque o bloco sobre o disco correspondente. Se a criança tem dificuldade de entender ou não consegue realizar a proposta, demonstre com todos os 3 blocos. Depois remova os blocos e repita o procedimento. Esteja certo de dar a criança 1 bloco por vez. Repita o mesmo com os 2 blocos restantes, usando uma cor já usada anteriormente e 2 cores novas.

**Área de Desenvolvimento:** Percepção (Visual).

**Pontuação:**

Passou - Pareia todos os 5 blocos com os discos de acordo com a cor, sem precisar de demonstração.

Emergente - Pareia pelo menos 1 bloco com disco por cor, ou precisa de demonstração para tentar ou completar a proposta.

Reprovado - Não consegue ou não tenta parear com discos nenhum dos blocos.

### **33. NOMEIA CORES EXPRESSIVAMENTE**

**Material:** 5 blocos coloridos (amarelo, vermelho, azul, verde e branco).

**Procedimento:** Coloque os 5 blocos sobre a mesa, de frente para a criança. Aponte ou pegue um deles, e diga “Que cor é esta?” Repita o procedimento para os blocos restantes.

**Área de Desenvolvimento:** Cognitivo Verbal.

**Pontuação:**

Passou - Identifica corretamente todas as 5 cores.

Emergente - Identifica corretamente 1 cor ou nomeia a mesma cor para todos os 5 blocos (ex. diz que todos os blocos são verdes).

Reprovado - Não consegue identificar corretamente nenhuma das cores ou não tenta fazê-lo.

### **34. NOMEIA CORES RECEPTIVAMENTE**

**Material:** 5 discos coloridos (amarelo, vermelho, azul, verde e branco).

**Procedimento:** Coloque todos os discos sobre a mesa, de frente para a criança. Diga “Me dê o vermelho”. Se a criança parece ter dificuldade para entender “Me dê”, tente substituir por “Mostre-me” ou “Onde está”. Recoloque qualquer disco que a criança lhe dê, então repita todo o procedimento com os restantes. Se certifique de colocar cada disco de volta na mesa antes de pedir outro.

**Área de Desenvolvimento:** Desempenho Cognitivo.

**Pontuação:**

Passou - Identifica corretamente todas as 5 cores.

Emergente - Identifica corretamente pelo menos 1 cor.

Reprovado - Não consegue ou não tenta identificar cor alguma.

### **35 & 36. SOM DA CASTANHOLA (Clapper)**

**Nota sobre a pontuação** - Esta atividade é pontuada em dois itens: 35, na Área de Desenvolvimento de Percepção (Auditiva) e 36, na Área de Comportamento de Respostas Sensoriais (Auditiva).

**Material:** Castanholas (clapper).

**Procedimento:** Enquanto a criança está envolvida em outra atividade, posicione a castanhola fora do seu campo visual (atrás de suas costas ou embaixo da mesa). Toque-a alto e observe a reação da criança.

### **OUVE E SE ORIENTA PELO SOM DA CASTANHOLA (35)**

**Área de Desenvolvimento:** Percepção (Auditiva).

**Pontuação:**

Passou - Ouve e se orienta em direção ao som da castanhola.

Emergente - Responde somente de forma leve ao som (pode olhar para cima, mas não parece se orientar pelo som).

Reprovado - Não reage ao som.

### **REAGE AO SOM DA CASTANHOLA (36)**

**Área de Comportamento:** Respostas Sensoriais (Auditiva).

**Questões relativas à observação:** A criança reage inadequadamente ao som da castanhola? A criança fica excessivamente perturbada pelo som ou ignora completamente o barulho da castanhola?

**Pontuação:**

Adequado - A reação ao som é adequada.

Moderado - Apresenta uma demora considerável, antes de reagir ou apresenta reação emocional ao som ligeiramente inadequada.

Grave - Reage inadequadamente ao som. As reações podem incluir reações emocionais excessivas, tais como medo extremo ou hiposensibilidade (nenhum tipo de reação).

### **37. ANDA SOZINHO**

(Aplique somente em crianças muito novas e somente se não for observada a habilidade de andar sozinho; não aplicar em deficiente físico).

**Material:** Nenhum.

**Procedimento:** Ajude a criança a levantar, então a encoraje a andar sozinha. Observe se não há nada perto que possa ser usado como apoio

físico. Se a criança tiver dificuldade de andar independentemente, primeiro ofereça uma de suas mãos, depois as duas para apoiá-la...

**Área de Desenvolvimento:** Motora Ampla.

**Pontuação:**

Passou - Anda sozinho sem ajuda alguma.

Emergente - Anda, mas precisa de uma de suas mãos como apoio.

Reprovado - Anda, mas precisa de suas 2 mãos como apoio ou não consegue ou não tenta.

### **38. BATE PALMAS**

**Material:** Nenhum.

**Procedimento:** Bata palmas várias vezes, se assegurando que a criança esteja vendo. Então indique para que ela faça o mesmo. Qualquer batida incidental de palmas observada durante a sessão pode também ser pontuada como “passou”.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Ampla.

**Pontuação:**

Passou - Bate palmas repetidamente.

Emergente - Tenta, sem sucesso, bater palmas, mas parece ter ideia dos movimentos necessários.

Reprovado - Tenta sem sucesso bater palmas e não parece conhecer os movimentos necessários, ou não tenta realizar a proposta.

### **39. FICA SOBRE UM PÉ SÓ**

(Omitir e pontuar R se a criança obteve R no item 37, Anda Sozinho).

**Material:** Nenhum.

**Procedimento:** Demonstre como se equilibrar sobre um pé só. Indique para que ela faça o mesmo. Certifique-se que a criança não esteja perto de qualquer coisa que possa ser usada como apoio. Se a criança tiver dificuldade de equilíbrio, ofereça como apoio uma de suas mãos.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Ampla.

**Pontuação:**

Passou - Fica sobre um pé só por 1 ou 2 segundos.

Emergente - Tenta sem sucesso ficar sobre um pé só, mas precisa da sua mão como apoio.

Reprovado - Não faz qualquer tentativa para ficar sobre um pé só ou nitidamente não entende a proposta.



#### **40. PULA USANDO AMBOS OS PÉS**

Omitir e pontuar “R”, se a criança obteve “R” ou “E” no Item 37. Andar Sozinho.

**Material:** Nenhum.

**Procedimento:** Demonstre como pular no lugar, usando simultaneamente ambos os pés. Indique para a criança fazer o mesmo. Qualquer pulo acidental durante a sessão deve ser pontuado “passou”.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Ampla.

**Pontuação:**

Passou - Pula, mantendo simultaneamente ambos os pés unidos acima e no solo.

Emergente - Tenta, sem sucesso, pular com os pés unidos (flexiona os joelhos, mas não mantém os dois pés fora do chão, pula com um só pé ou “aterriça” somente com um dos pés).

Reprovado - Não tente pular.

#### **41. IMITA MOVIMENTOS MOTORES AMPLOS**

**Material:** Nenhum.

**Procedimento:** Obtenha a atenção da criança (“Olhe o que eu vou fazer!”). Execute cada um destes movimentos, e após cada um deles, indique verbalmente e com gestos para a criança fazer o mesmo: 1) Eleve um braço, 2) Toque seu nariz, 3) Eleve um braço acima da cabeça, enquanto toca o nariz com a outra mão.

**Área de Desenvolvimento:** Imitação (Motora).

**Pontuação:**

Passou - Imita todas as 3 ações.

Emergente - Imita, ou imita parcialmente, pelo menos 1 movimento.

Reprovado - Não tenta imitar movimento algum.

#### **42. TOCAR COM O POLEGAR OS OUTROS DEDOS DA MESMA MÃO EM SEQUENCIA**

**Material:** Nenhum.

**Procedimento:** Sente perto da criança, de frente para o mesmo lado que ela se está olhando. Obtenha a atenção da criança (“Olhe o que eu faço”). Mantenha sua mão para cima com a palma voltada para a criança. Afaste seus dedos. Demonstre como tocar o seu polegar na ponta de cada dedo da mesma mão. Proceda sequencialmente (polegar nos dedos: indicador; médio, anular e mínimo).

**Área de Desenvolvimento:** Motora Fina.

**Pontuação:**

Passou - Toca sequencialmente com o polegar na ponta de cada dedo.

Emergente - Toca com o polegar em pelo menos outro dedo, independentemente da ordem.

Reprovado - Movimenta os dedos, mas não toca com o polegar em nenhum deles ou não tenta executar a proposta.

**43. PEGA A BOLA**

**Material:** Bola de borracha, com diâmetro de 8 a 10 polegadas.

**Procedimento:** Fique de pé e saia da mesa. Indique a criança que faça o mesmo. Mostre a ela a bola, e indique com gestos que você vai jogá-la. Permaneça de pé a uma curta distância e gentilmente jogue a bola. Observe se a criança a pega. Em seguida, indique que ela jogue a bola de volta para você. Repita 3 vezes.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Ampla.

**Pontuação:**

Passou - Pega a bola pelo menos 1 vez, em 3 tentativas.

Emergente - Tenta, mas não é capaz de pegar a bola (perde ou derruba).

Reprovado - Não tenta pegar a bola em nenhuma das vezes.

**44. JOGA A BOLA**

**Material:** Bola de borracha.

**Procedimento:** Durante a aplicação do item 43, Pega a Bola, observe como a criança joga a bola de volta para você.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Ampla.

**Pontuação:**

Passou - Joga a bola pelo menos 1 vez em 3 tentativas.

Emergente - Tenta sem sucesso jogar a bola (perde ou deixa cair).

Reprovado - Não faz qualquer tentativa de jogar a bola.

**45. CHUTA A BOLA**

**Material:** Bola de borracha.

**Procedimento:** Demonstre para a criança como chutar a bola. Indique para que ela faça o mesmo. Então dê ou role a bola para a criança e encoraje-a a chutar 3 vezes.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Ampla.

**Pontuação:**

Passou - Chuta pelo menos 1 vez, em 3 tentativas.

Emergente - Tenta sem sucesso chutar a bola (bate ou empurra com os pés).

Reprovado - Não faz qualquer tentativa de chutar a bola (não tira o pé do chão).

#### **46. APRESENTA DOMINÂNCIA DE MEMBROS INFERIORES**

**Material:** Bola de borracha.

**Procedimento:** Durante a aplicação do item 45, Chuta Bola, observe se a criança usa consistentemente o mesmo pé. Observe a criança subindo escadas. Observe se ela usa sempre o mesmo pé.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Ampla.

**Pontuação:**

Passou - Apresenta nítida dominância de MI.

Emergente - Apresenta dominância de MI menos frequentemente que o esperado para a idade.

Reprovado - Não apresenta dominância de MI.

#### **47. CARREGA A BOLA**

(Omita e pontue R se a criança obteve R no item 37, Anda Sozinho).

**Material:** Bola de borracha.

**Procedimento:** Enquanto brinca, peça a criança carregar a bola para você, para uma caixa ou para a mesa.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Ampla.

**Pontuação:**

Passou - Dá pelo menos 4 passos para frente, sem derrubar a bola.

Emergente - Anda com a bola. Mas a deixa cair depois de 1 ou 2 passos.

Reprovado: Não consegue ao mesmo tempo segurar a bola e andar para frente.

#### **48. EMPURRA A BOLA**

(Omita e pontue P se a criança obteve P no item 44, Joga a Bola).

**Material:** Bola de borracha.

**Procedimento:** Sente no chão e envolva a criança na atividade de rolar a bola usando objetos ou você como alvo.

**Pontuação:**

Passou - Empurra a bola no alvo intencionalmente.

Emergente - Empurra a bola, mas falta objetivo direcional.

Reprovado - Não consegue ou não empurra a bola.

#### **49. SOBE ESCADAS USANDO ALTERNADAMENTE OS PÉS**

(Omita e pontue R se a criança obteve R no item 37, Anda Sozinha).

**Material:** escadas, de preferência sem corrimão.

**Procedimento:** Fique de pé com a criança de frente para os degraus. Demonstre como subir as escadas, então indique para que ela faça o mesmo. Se a criança parece ter dificuldade, ofereça sua mão como apoio.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Ampla.

**Pontuação:**

Passou - Sobe escadas usando somente um pé por degrau.

Emergente - Sobe escadas, mas usa os dois pés por degrau ou precisa de ajuda.

Reprovado - Não consegue ou não tenta subir escadas (engatinha).

#### **50. SOBE NA CADEIRA**

**Material:** Cadeira adequada ao tamanho da criança.

**Procedimento:** Observe como a criança sobe e se acomoda na cadeira a qualquer hora do período de avaliação.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Ampla.

**Pontuação:**

Passou - Sobe e senta sem ajuda.

Emergente - Tenta realizar a proposta, mas precisa de ajuda.

Reprovado - Não pode ou não tenta realizar a proposta.

#### **51. EMPURRA-SE SOBRE PLATAFORMA**

**Material:** Plataforma com rodinhas.

**Procedimento:** Indique para a criança se sentar na plataforma. Encoraje-a se impulsionar/empurrar pela sala ou na sua direção.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Ampla.

**Pontuação:**

Passou - É capaz de se empurrar com as pernas, e mover a plataforma para qualquer distância.

Emergente - Tenta, sem sucesso, “se empurrar” (move as pernas, mas é incapaz de fazer a plataforma se mover).

Reprovado - Se recusa a sentar na plataforma ou senta sem tentar se empurrar.

## 52. JOGO SOCIAL DE BEBÊ

(Omita e pontue P, se o item 18, Interação Complexa Brincando com Marionetes, foi pontuado P).

**Material:** Toalha (ou tecido macio).

**Procedimento:** Envolver a criança em jogos de bebê, tais como, “achou” e “serra, serra, serrador”.

**“Achou”:** Coloque a toalha sobre a cabeça da criança, dizendo “Onde está ... (nome da criança)?”. Depois tire a toalha (ou quando o fizer), diga “achou” e faça cócegas na criança. Repita. Observe se ela tira a toalha e quer repetir a brincadeira.

**“Serra, serra, serrador”:** Segure as mãos da criança, e puxe suavemente para frente e para trás, num balanceio, cantando “Serra, serra, serrador, serra o papo do (pausa) vovô!” e então solte suas mãos, movendo-as e estendendo os braços. Observe se a criança estende as mãos ou busca repetir a brincadeira.

**Área de Desenvolvimento:** Imitação (Motora).

**Pontuação:**

Passou - Responde ou participa de jogo; inicia e repete o mesmo (bater palmas, tirar a toalha do rosto).

Emergente - Reage e participa de 1 jogo, mas não inicia ou continua a ação independentemente.

Reprovado - Não mostra interesse por nenhum dos jogos.

## 53. ENCONTRA OBJETO ESCONDIDO

(Omita e pontue P, se a criança obteve P no item 108, Encontra uma bola Sob Uma Xícara).

**Material:** Xícara ou toalha ou qualquer pequeno objeto preferido.

**Procedimento:** Coloque o objeto preferido sob uma toalha ou xícara de forma explícita. Indique verbalmente ou com dica para que a criança o pegue. Se a criança não consegue localizar o objeto, levante a toalha ou xícara, mostrando parte do objeto.

**Área de Desenvolvimento:** Desempenho Cognitivo.

**Pontuação:**

Passou - Acha o objeto facilmente, não precisando ver parte deste.

Emergente - Precisa de uma segunda “olhada”, ou pode encontrar o objeto somente se ele estiver parcialmente escondido.

Reprovado - Não faz tentativa alguma para achar o objeto.

## 54. REAGE A SUA PRÓPRIA IMAGEM NO ESPELHO

**Material:** Espelho.

**Procedimento:** Mostre o espelho à criança e indique que ela olhe para sua própria imagem nele (“Quem você está vendo?”).

**Área de Comportamento:** Relacionamento e Afeto.

**Questões Relativas à Observação:** A criança reage inadequadamente a sua imagem no espelho (evita olhar, bater no espelho, fica muito excitada ou demonstra interesse excessivo pela imagem)?

**Pontuação:**

Adequado - Reage adequadamente ao reflexo (diz estar vendo a si mesma, representa estar penteando o cabelo, faz careta ou toca levemente no espelho).

Moderado - Reage de alguma forma inadequadamente.

Grave - Reage inadequadamente ao seu próprio reflexo, o que pode incluir: evitar olhar para si mesmo; bater no espelho; mostrar interesse excessivo ou prolongado pela imagem ou ficar superexcitado pelo reflexo.

## 55. REAGE A CONTATO FÍSICO

**Material:** Nenhum.

**Procedimento:** Indique que você vai levantar a criança. Pegue-a e balance-a gentilmente (Se ela é muito pesada para levantar, balance a criança pelas mãos).

**Questões Relativas à Observação:** A criança fica hiper-excitada ou brava com o contato físico? Ela parece indiferente a contato físico?

**Pontuação:**

Adequado - Reage adequadamente a contato físico, demonstrando prazer recíproco e vínculo/relacionamento.

Moderado - Reage de alguma forma inadequadamente, mas as respostas não são tão intensas para uma pontuação “grave”.

Grave - Reage inadequadamente a contato físico, tais como gritar, fugir, demonstrar medo, chorar ou demonstrar uma total passividade.

## 56. REAGE A CÓCEGAS

**Material:** Nenhum.

**Procedimento:** Faça cócegas brincando com a criança.

**Área de Comportamento:** Respostas Sensoriais. (Tátil).

Questões Relativas à Observação: A criança tem uma hiper-reação ou hipo-reação a cócegas?

**Pontuação:**

Adequado - Reage adequadamente, parecendo gostar da brincadeira das cócegas com o avaliador.

Moderado - Reage inadequadamente de alguma forma, demonstrando um pouco de medo, evitando levemente ou somente uma resposta amena.

Grave - Reage inadequadamente à brincadeira das cócegas, o que pode incluir gritar, rir de forma incontrolável, pavor ou total passividade (nenhuma reação).

## **57 & 58. SOM DO APITO**

Nota relativa à pontuação: Esta atividade é pontuada em 2 itens: 57; na Área de Desenvolvimento de Percepção (Auditiva), e 58; na área Comportamental de Respostas Sensoriais (Auditiva).

**Material:** Apito.

**Procedimento:** Enquanto a criança está envolvida em outra atividade, esconda o apito em sua mão e então apite bem alto. Observe a reação da criança.

### **HOUVE E SE ORIENTA PELO SOM DO APITO (57)**

**Área de Desenvolvimento:** Percepção (Auditiva).

**Pontuação:**

Passou - Apresenta claramente algumas respostas ao som e se orienta adequadamente; a resposta pode ser verbal (pergunta que som foi aquele), ou não verbal (pisca, muda à expressão facial ou vira a cabeça em direção à origem do som).

Emergente - Dá alguma indicação que o som foi ouvido, mas não se orienta por ele ou se orienta incorretamente.

Reprovado - Não dá absolutamente indicação alguma, verbal ou não verbal de que o som foi ouvido.

### **REAGE AO SOM DO APITO (58)**

**Área de Comportamento:** Respostas Sensoriais (Auditiva).

**Questões Relativas à Observação:** A criança reage inadequadamente ao som do apito, apresentando uma hiper-reação ou não prestando atenção alguma ao som?

**Pontuação:**

Adequado - Reage adequadamente ao som, ocupando-se dele com curiosidade e se orientando precisamente.

Moderado - Reage somente após demora considerável ou apresenta uma resposta emocional levemente inadequada.

Grave - Reage ao som de uma forma extremamente inadequada com comportamentos tais como reação emocional excessiva, hipersensibilidade (cobre as orelhas com as mãos), ou hiposensibilidade (nenhuma reação).

## **59. REAGE A GESTOS**

(Somente aplique se a habilidade da criança de reagir a gestos não foi ainda observada).

**Material:** Nenhum.

**Procedimento:** Este item pode ser aplicado de forma flexível, mas esteja certo de somente usar gestos manuais e não oferecendo deixas de instrução verbais. Por exemplo, chame a criança pelo nome e use gestos pedindo que ela venha até você, tirar blocos, te dar um crayon ou sentar.

**Área de Desenvolvimento:** Percepção (Visual)

**Pontuação:**

Passou - Reage consistentemente a todos os gestos.

Emergente - Reage a gestos de forma inconsistente (a alguns, mas não todos).

Reprovado - Não reage a nenhum dos gestos.

## **60. TOMA SUCO NO COPO**

**Material:** Copo e bebida preferida.

**Procedimento:** Ofereça a bebida à criança, colocando uma pequena quantidade de líquido no copo. Coloque o copo sobre a mesa de frente para a criança.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Ampla.

**Pontuação:**

Passou - Eleva o copo e o segura com os dedos em oposição ao polegar ou com apoio das duas mãos e bebe sem derramar ou escorrer.

Emergente - Usa somente as palmas das mãos e os dedos (e não os polegares), para segurar o copo ou segura o copo, mas derrama líquido enquanto bebe.

Reprovado - Não consegue segurar o copo sem ajuda.

## **61. GESTOS PEDINDO AJUDA**



**Material:** comida (ex. salgadinho) ou brinquedo pequeno preferido, que caibam dentro de uma embalagem transparente com tampa de rosca.

**Procedimento:** Coloque o objeto ou comida dentro da embalagem e atarraxe firmemente. Dê a embalagem para a criança, indicando que ela pode pegar o objeto ou a comida. Quando a criança não consegue abrir a embalagem, espere alguns segundos, então estenda sua mão sem falar. Se a criança não reage, ponha sua mão mais perto. Diga, “Você quer que eu te ajude?”.

**Área de Desenvolvimento:** Cognitivo verbal.

**Pontuação:**

Passou - Usa palavras ou gestos bem definidos para obter ajuda.

Emergente - Olha para o avaliador, mas não faz nenhum gesto distinguível pedindo ajuda ou precisa de dicas.

Reprovado - Não faz tentativa alguma de pedir ajuda.

## 62. REAGE AO BARBANTE

**Material:** Barbante com um nó em uma das pontas.

**Procedimento:** Coloque o barbante sobre a mesa de frente para a criança. Encoraje-a pegar o barbante e usá-lo.

**Área de Comportamento:** Brincar e Interesse por Materiais.

**Questões Relativas a Observação:** Como a criança reage ao barbante? Ela fica hiper- excitada ou brinca com ele adequadamente?

**Pontuação:**

Adequado - As reações ao barbante são adequadas para a idade de desenvolvimento da criança.

Moderado - A reação ao barbante é de alguma forma incomum; ela pode pegar o barbante e não fazer nada com ele, ou mostrar pouco interesse.

Grave - A reação ao barbante é peculiar, os comportamentos incomuns podem incluir mascá-lo, ondula-lo, balançá-lo exageradamente para frente e para trás ou ignorá-lo completamente.

## 63. ENFIA AS CONTAS NO BARBANTE

**Material:** 2 contas grandes e barbante com um nó em uma das pontas.

**Procedimento:** Coloque as 2 contas e o barbante sobre a mesa, de frente para a criança. Se depois de um tempo razoável, ela parece ter dificuldade de entender ou completar a proposta, demonstre. Então indique que ela enfie as contas no barbante.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Fina.

**Pontuação:**

Passou - Enfia com sucesso pelo menos 1 conta sem muita dificuldade.

Emergente - Enfia com sucesso, pelo menos 1 conta, mas tem uma dificuldade considerável ou tenta sem sucesso enfiar uma, mas parece conhecer os movimentos necessários.

Reprovado - Tenta, sem sucesso, enfiar a conta, porém parece não ter ideia dos movimentos necessários, ou não tenta realizar a proposta.

**64. BALANÇA AS CONTAS NO BARBANTE**

**Material:** 2 contas grandes e barbante com um nó em uma das pontas.

**Procedimento:** Coloque as 2 contas no barbante. Fique de pé e indique que a criança faça o mesmo. Depois segure o barbante e demonstre como balançar as contas para frente e para trás como um pêndulo. Dê o barbante com as contas para a criança, indique a ela que o balance.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Ampla.

**Pontuação:**

Passou - Balança as contas, para frente e para trás, como um pêndulo.

Emergente - Tente, sem sucesso, balançar as contas (move o barbante para cima e para baixo ou balança com movimentos curtos e desajeitados).

Reprovado - Não tenta, de maneira alguma, balançar as contas.

**65. RETIRA CONTAS DE UM EIXO (corda)**

**Material:** 6 contas grandes quadradas e uma cordinha de sisal.

**Procedimento:** Coloque todas as contas na corda e demonstre como retirar uma. Dê a corda e as contas para a criança, indicando que ela as retire. Se necessário, dê apoio manual. Se a criança tem dificuldade, segure a ponta da corda enquanto ela retira as contas.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Fina.

**Pontuação:**

**Passou** - Usa ambas as mãos cooperativamente, segurando a corda com uma delas e removendo as contas com a outra mão.

**Emergente** - Retira somente 1 conta ou 2 e usa somente uma das mãos.

**Reprovado** - Não consegue ou não tenta realizar a proposta.

**66. COLOCA AS CONTAS EM UM EIXO**

(Omita e pontue P se a criança obteve P no item 63, Enfia as Contas no Barbante).

**Material:** Eixo com base (disco), ambos retirados de jogo de montar, 6 contas quadradas.

**Procedimento:** Coloque o eixo na base e demonstre como colocar as contas no eixo vertical colocado de pé. Dê a criança uma conta e indique que ela a coloque enquanto você segura a base e o eixo. Retire a conta e dê outra conta para que a criança a coloque.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Fina.

**Pontuação:**

Passou - Pode colocar 3 contas sem nenhuma ajuda.

Emergente - Coloca 1 conta ou precisa de ajuda para segurar o eixo.

Reprovado - Não coloca, ou não consegue colocar a peça, mesmo com ajuda para segurar o eixo.

## **67. USA AS MÃOS COOPERATIVAMENTE**

**Material:** Contas, barbante, crayons, tesoura.

**Procedimento:** Observe a criança enquanto enfia as contas, corta papel, nas atividades de colorir ou quaisquer outras propostas que solicitem o uso cooperativo das mãos. Observe se a criança é capaz de usar as duas mãos cooperativamente (segura barbante em uma mão, enquanto usa a outra mão para enfiar as contas ou colore com uma mão e segura o papel com a outra).

**Área de Desenvolvimento:** Motora Fina.

**Pontuação:**

Passou - Usa consistentemente ambas as mãos cooperativamente com boa coordenação  
Emergente - Usa ambas as mãos cooperativamente, mas de forma inconsistente (conhece os movimentos necessários mas algumas vezes fica confuso e tem a coordenação pobre).

Reprovado - Não consegue ou não tenta usar as mãos cooperativamente.

## **68. TRANSFERE OBJETOS DE UMA MÃO PARA OUTRA**

**Material:** Quebra-cabeças, contas, barbante.

**Procedimento:** Observe a criança durante atividade de quebra-cabeça ou de enfiar contas. Observe se ela transfere objetos-de uma mão para outra.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Ampla.

**Pontuação:**

Passou - Transfere facilmente objetos de uma mão para outra.

Emergente - Transfere objetos de uma mão para outra de maneira inconsistente ou tem dificuldade considerável em fazê-lo.

Reprovado - Não consegue ou não tenta transferir objetos de uma mão para outra.

## **69. QUAL É O SEU NOME?**

**Material:** Nenhum.

**Procedimento:** Durante a sessão pergunte: “Qual é o seu nome?” Peça a criança para dar o primeiro nome e o sobrenome.

**Área de Desenvolvimento:** Cognitivo Verbal.

**Pontuação:**

Passou - Dá seu primeiro nome e sobrenome.

Emergente - Dá somente o primeiro nome ou apelido.

Reprovado - Dá nome errado ou não responde.

## **70. VOCÊ É UM MENINO OU UMA MENINA?**

**Material:** Nenhum.

**Procedimento:** Durante a sessão, depois dá aplicação do item 69, “Qual é o seu nome?”, pergunte: “Você é um menino ou uma menina?”.

**Área de Desenvolvimento:** Cognitivo Verbal.

**Pontuação:**

Passou - Responde corretamente seu sexo.

Emergente - Responde incorretamente, ou a resposta parece ser um eco da última palavra do avaliador.

Reprovado - Não responde.

## **71. ESCREVE ESPONTANEAMENTE**

**Material:** Cópia do livro de escrita e crayon.

**Procedimento:** Peça a criança para sentar à mesa. Abra o livro de escrita na primeira página em branco e a coloque em frente à criança. Ofereça um crayon e indique que ela escreva. Se após um período razoável, ela não escrever espontaneamente, pegue o crayon e demonstre. Segure o crayon e indique novamente que ela escreva.

**Área de Desenvolvimento:** Coordenação Olho-Mão.

**Pontuação:**

Passou - Escreve espontaneamente ou faz qualquer marca/traço.

Emergente - Escreve, mas precisa de demonstração para tentar.

Reprovado - Não consegue ou não tenta escrever, mesmo após demonstração.

## 72. APRESENTA DOMINÂNCIA MANUAL

**Material:** Nenhum.

**Procedimento:** Durante a aplicação dos itens 73-79 (copiar, colorir, traçar), observe se a criança apresenta dominância manual consistente. Anote a sua preferência manual ou observe se a criança não apresentar dominância manual nitidamente definida. A dominância manual é mais claramente definida em crianças mais velhas.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Ampla.

**Pontuação:**

Passou - Apresenta dominância manual definida.

Emergente - A dominância manual é menos definida do que o esperado para a idade.

Reprovado - Não apresenta dominância manual.

## 73-77. COPIA LINHAS E FORMAS

**Material:** Livro de escrita e crayon.

**Procedimento:** Abra o livro na página apropriada e coloque em frente da criança. Aponte para o modelo e indique que a criança o copie. Permita que ela tente copiar o modelo 3 vezes. Se após um período razoável de tempo, ela parecer ter dificuldade em entender e completar a proposta demonstre. Então indique que ela tente novamente. Observe a preferência manual da criança durante estas propostas para pontuar o item 72. Apresenta Dominância Manual.

**Área de Desenvolvimento:** Coordenação Olho - Mão.

### COPIA LINHA VERTICAL (73)

(Omita e pontue R se a criança obteve R no item 71, Escreve Espontaneamente). Pontuação:

Passou - Copia linha vertical pelo menos 1 vez em 3 tentativas sem precisar de demonstração. A linha deve ser bem reta e aproximadamente do mesmo tamanho que o modelo.

Emergente - Tenta copiar a linha vertical, mas o resultado é truncado, curvo, mais horizontal que vertical, ou de um comprimento pouco próximo ao modelo; desenha linha vertical, mas adiciona outros traços ou desenha nela (desenha um círculo em volta da linha); ou precisa de demonstração para tentar ou completar a proposta.

Reprovado - Não consegue ou não tenta copiar linha vertical (rabisca ou segura o crayon perto do papel, mas não escreve).

## **COPIA CÍRCULO (74)**

(Omita e pontua R se a criança obteve R no item 71, Escreve Espontaneamente) Pontuação:

Passou - Copia círculo pelo menos 1 vez em 1 tentativa, sem demonstração.

Emergente - Tenta copiar a figura, mas o círculo tem grandes falhas ou ângulos, ou somente rabisca em um movimento circular contínuo, ou precisa de demonstração para completar a proposta.

Reprovado - Não consegue ou não tenta copiar o círculo, ou a figura desenhada não tem semelhança alguma com um círculo.

## **COPIA QUADRADO (75)**

(Omita e pontua R se a criança obteve R no item 73, Copia Linha Vertical).

**Pontuação:**

Passou - Copia quadrado pelo menos 1 vez em 3 tentativas, sem precisar de demonstração. O quadrado deve ser uma figura fechada, sem falhas maiores em quaisquer uns dos lados e ter 4 lados de tamanho aproximadamente igual e 4 ângulos bem formados. As linhas podem ser levemente onduladas.

Emergente - Tenta copiar o quadrado, mas a figura não é fechada, tem lados muito desiguais, tem ângulos que não se aproximam dos 90°, ou tem linhas significativamente onduladas; ou precisa de demonstração para tentar ou completar a proposta.

Reprovado - Não consegue ou não tenta copiar o quadrado, ou a figura não tem semelhança alguma com um quadrado.

## **COPIA TRIÂNGULO (76)**

(Omita e pontua R se a criança obteve R no item 73, Copia Linha Vertical).

**Pontuação:**

Passou - Copia o triângulo pelo menos 1 vez em 3 tentativas, sem precisar de demonstração. O triângulo deve ser uma figura fechada sem maiores falhas, em quaisquer dos lados e deve ter os 3 lados de tamanho aproximadamente do mesmo comprimento, e 3

ângulos bem formados. As linhas podem ser levemente onduladas e o triângulo pode ser tal como o isóscele ou reto.

Emergente - Tenta copiar o triângulo, mas a figura não é fechada, tem lados muito desiguais, ângulos mal formados, ou tem linhas que são significativamente onduladas; ou precisa de demonstração para tentar ou completar a proposta.

Reprovado - Não consegue ou não tenta copiar triângulo ou a figura desenhada não tem qualquer semelhança com um triângulo.

## **COPIA DIAMANTE (77)**

(Omita e pontue R se a criança obteve R no item 73, Cópia Linha Vertical).

### **Pontuação:**

Passou - Cópia diamante pelo menos 1 vez em 3 tentativas, sem demonstração. O diamante deve ser uma figura fechada, sem maiores falhas em quaisquer dos lados, os lados devem ser razoavelmente retos e de tamanho aproximadamente igual.

Emergente - Tenta copiar o diamante, mas a figura não é fechada, tem lados muito desiguais, ou tem linhas que são significativamente onduladas, ou precisa de demonstração para tentar ou completar a proposta.

Reprovado - Não consegue ou não tenta copiar diamante ou a figura desenhada não tem qualquer semelhança com um diamante.

## **78. COLORIR UM DESENHO (respeitando linhas-limite)**

(Omita e pontue R se a criança obteve R no item 71, Escreve Espontaneamente).

**Material:** Livro de escrita e crayon.

**Procedimento:** Abra o livro de leitura na figura do coelho. Indique à criança para colorir o rabo, as orelhas e os pés do coelho. A criança não precisa colorir toda a figura.

### **Pontuação:**

Passou - Pinta dentro das linhas-limite do rabo, orelhas e pés do coelho.

Emergente - Tenta sem sucesso, colorir dentro das linhas-limite, mas o colorido geralmente sai do desenho do rabo, orelhas e pés do coelho.

Reprovado - Não consegue ou não tenta colorir dentro das linhas-limite ou simplesmente rabisca toda a página.

## **79. TRAÇA FORMAS**

(Omita e pontue P se a criança obteve P ou E nos itens 72-77, Cópia Formas).

**Material:** Livro de escrita e crayon.

**Procedimento:** Indique à criança que trace por cima das linhas do círculo, quadrado, triângulo e diamante um de cada vez. Se a criança não consegue traçar as formas com o crayon, demonstre, usando seu dedo indicador, o traçado da forma e indique que ela faça o mesmo. Se necessário dê uma assistência manual, palavras para instrução ou gestos.

**Área de Desenvolvimento:** Coordenação Olho - Mão.

**Pontuação:**

Passou - Traça pelo menos 3 formas, usando o crayon ou dedo sem precisar de assistência manual.

Emergente - Traça pelo menos 1 forma com crayon ou dedo ou precisa de assistência manual.

Reprovado - Não consegue ou não tenta realizar a proposta.

## **80. PAREIA LETRAS**

**Material:** Loto alfabético (no livro de leitura) e 9 letras da lota (H, J, Z, U, E, Y, S, G).

**Procedimento:** Abra o livro na lota alfabética e coloque na frente da criança. Dê à criança a letra S e aponte para a cartela da lota. Indique que ela a pareie a letra com a letra correspondente na cartela (“Ponha onde ela tem que ficar”). Repita o mesmo procedimento para as letras restantes, escolhendo-as a esmo. Dê a criança somente uma letra por vez. Se a criança inicialmente tem dificuldade de entender a proposta, demonstre com a letra S. Depois a remova, dê a letra para a criança e indique novamente que ela pareie as letras.

**Área de Desenvolvimento:** Coordenação Olho - Mão.

**Pontuação:**

Passou - Pareia todas as letras (9).

Emergente - Pareia pelo menos 2 letras.

Reprovado - Não consegue ou não tenta parear letra alguma.

## **81. IDENTIFICA LETRAS EXPRESSIVAMENTE**

**Material:** 9 Letras lota.

**Procedimento:** Coloque as letras sobre a mesa, de frente para a criança e aponte a esmo uma letra. Pergunte: “Que letra é esta?” Repita o



mesmo procedimento para as demais letras. Se a criança parece ter dificuldade para entender a proposta, identifique a 1ª letra.

**Área de Desenvolvimento:** Cognitivo Verbal.

**Pontuação:**

Passou - Identifica corretamente todas as 9 letras.

Emergente - Identifica corretamente pelo menos uma letra ou nomeia a mesma letra para todas as 9 letras (diz que todas as letras são *H*).

Reprovado - Não consegue ou não tenta identificar letra alguma.

## **82. IDENTIFICA LETRAS RECEPTIVAMENTE**

**Material:** 9 Letras de loto.

**Procedimento:** Mantenha as letras na mesa depois de aplicar o item 81. Nomeie uma letra a esmo e peça à criança que a dê para você (“Me dê a letra *S*”). Recoloque qualquer letra que a criança lhe dê. Repita o mesmo procedimento com as letras restantes. Se assegure de repor cada letra antes de pedir outra. A criança pode tocar ou apontar para as letras ao invés de dar, desde que o gesto seja muito claro.

**Área de Desenvolvimento:** Desempenho Cognitivo.

**Pontuação:**

Passou - Dá corretamente ou toca as 9 letras na primeira tentativa.

Emergente - Dá corretamente ou toca pelo menos 2 letras.

Reprovado - Não consegue ou não tenta dar corretamente letra alguma.

## **83. COPIA LETRAS**

(Omitir e pontuar R se a criança obteve R no item 73, Cópia Linha Vertical).

**Material:** Livro de escrita e crayon.

**Procedimento:** Abra o livro na página contendo uma linha de 7 letras (A, L, B, Y, E, D, G) e coloque em frente à criança. Aponte para a primeira letra e indique que a ela deve copiá-la (“Você faz”). A criança deve copiar as letras diretamente abaixo dos modelos.

**Área de Desenvolvimento:** Coordenação Olho-Mão.

**Pontuação:**

Passou - Copia corretamente 7 letras.

Emergente - Faz uma cópia identificável de pelo menos 1 letra.

Reprovado - Não consegue ou não tenta copiar letra alguma ou nenhum dos traços são identificáveis.

## **84. DESENHA UMA PESSOA**

(Omita e pontue R se a criança obteve R no item 73, Cópia Linha Vertical).

**Material:** Livro de escrita e crayon.

**Procedimento:** Abra o livro em uma folha em branco e coloque-o de frente para a criança. Diga: “Desenhe uma pessoa” ou “Faça um menino (menina)”. Se após um período de tempo razoável, a criança não começa a desenhar uma pessoa, demonstre (seu desenho não precisa ser elaborado, mas não desenhe uma figura só com linhas). Então indique novamente que a criança desenhe uma pessoa, se a figura que ela desenha está incompleta (veja o critério para “passou”), diga a criança: “Você terminou?”. Não ofereça dicas específicas do que está faltando. Dê a criança um minuto para terminar a figura

**Área de Desenvolvimento:** Motora Fina.

**Pontuação:**

Passou - Desenha claramente uma pessoa (cabeça, tronco, membros e pelo menos um detalhe facial), sem precisar de demonstração ou dicas para fazê-lo.

Emergente - Tenta desenhar uma pessoa, mas a figura é incompleta (desenha só a cabeça ou cabeça com pernas) ou precisa de demonstração para tentar, ou completar a proposta.

Reprovado - Não consegue ou não tenta desenhar uma pessoa, ou o desenho não tem semelhança alguma com uma pessoa.

## 85. ESCREVE O PRIMEIRO NOME

(Omita e pontue R se a criança obteve R no item 83, Cópia Letras).

**Material:** Livro de Escrita e crayon.

**Procedimento:** Abra o livro em uma página em branco e coloque-o de frente para a criança. Diga: “Escreva o seu nome”. Se ela não iniciar depois de um tempo razoável, escreva o nome da criança (letra de forma). Indique novamente que ela escreva seu nome.

**Área de Desenvolvimento:** Desempenho Cognitivo.

**Pontuação:**

Passou - Escreve seu primeiro nome corretamente, sem demonstração.

Emergente - Tenta escrever seu primeiro nome, mas não escreve corretamente ou de forma completa (escreve somente uma letra, inventa, escreve de trás para frente, deixa letras faltando), ou precisa de demonstração para tentar ou completar a proposta.

Reprovado - Não consegue ou não tenta escrever qualquer letra de seu nome.

## **86. CORTA COM TESOURA**

**Material:** Papel e tesoura.

**Procedimento:** Demonstre para a criança como cortar papel com tesoura. Dê a ela o material, então indique que faça o mesmo.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Fina.

**Pontuação:**

Passou - Corta papel com tesoura (faz pequenos cortes no papel ou uma tira).

Emergente - Tenta, sem sucesso, cortar o papel, mas parece conhecer os movimentos necessários.

Reprovado - Tenta sem sucesso cortar papel, mas parece não conhecer os movimentos necessários ou não tenta fazer a proposta.

## **87 & 88. IDENTIFICA OBJETOS EM SACO PELO TATO**

**Nota sobre a pontuação:** Esta proposta é pontuada em duas Áreas de Desenvolvimento: 87; Motora Fina e 88; Desempenho Cognitivo.

**Material:** Saco contendo lápis, bloco, crayon, bola e moeda.

**Procedimento:** Coloque o saco contendo os objetos sobre a mesa de frente para a criança. Peça a ela para procurar dentro do saco e te dar cada objeto que você pedir, sem olhar dentro do saco. Por exemplo, peça à criança que lhe dê o lápis sem olhar dentro do saco. Repita o mesmo procedimento com os objetos restantes. Se certifique de colocar cada objeto de volta no saco, antes de pedir outro. Se a criança não consegue pegar o objeto pedido, o avaliador deve dar uma dica, segurando outro objeto idêntico enquanto o nomeia.

### **IDENTIFICA E ENTREGA OBJETOS (87)**

**Área de Desenvolvimento:** Motora Fina.

**Pontuação:**

Passou - Acha e entrega pelo menos 4 objetos pedidos, um de cada vez, com ou sem modelos visuais.

Emergente — Acha e entrega pelo menos 1 objeto sozinho, com ou sem modelos visuais.

Reprovado — Não entrega nenhum objeto (um de cada vez).

### **IDENTIFICA OBJETOS PELO TATO (88)**

**Área de Desenvolvimento:** Desempenho Cognitivo.

**Pontuação:**

Passou - Encontra e entrega pelo menos 4 objetos pedidos, um de cada vez, sem e qualquer modelo visual.

Emergente - Acha e entrega pelo menos 1 objeto pedido por si mesmo, sem modelo qualquer visual.

Reprovado - Não encontra e entrega objeto pedido ou os acha com modelos visuais

## **89. FAZ UM MENINO DAS PEÇAS DE FELTRO**

**Material:** Quadro de feltro e peças de feltro do menino (cabeça, cabelo, olhos, nariz, boca, camisa, calças).

**Procedimento:** Coloque o quadro de feltro e as 8 peças sobre a mesa, de frente para a criança. Demonstre com uma peça, mostrando a criança como ela se fixa no quadro. Então remova a peça, recoloque-a na mesa e indique à criança que junte/monte as peças. Diga: "Você pode fazer um menino?" Se depois de um tempo razoável, a criança parece ter dificuldade para entender a proposta, demonstre com todas as peças. Então desmonte e deixe que ela tente outra vez. Se a criança terminar e não usar as 8 peças, aponte para as peças remanescentes e peça que a criança complete a figura. Se algumas peças forem usadas de uma maneira singular (olhos como botões ou cabelo como barba), peça à criança que explique.

**Área de Desenvolvimento:** Desempenho Cognitivo.

**Pontuação:**

Passou - Faz um menino sem precisar de demonstração.

Emergente - Faz parcialmente o menino (põe os olhos na face ou a cabeça e as pernas juntas), ou precisa de demonstração para realizar ou completar a proposta.

Reprovado - Não consegue ou não tenta montar o menino (alinha as peças, coloca as peças a esmo em todo o quadro ou faz uma figura que não se parece com um menino).

## **90 & 91 & 144 - 174. USO DO PERÍODO DE BRINCAR NÃO ESTRUTURADO**

**Material:** Qualquer um usado durante a sessão.

**Procedimento:** Um período de brincar não estruturado deve ser incluído mais ou menos na metade da sessão. As observações feitas durante este período de 2 a 5 minutos, devem ser a base para pontuar os itens de Comportamento 90 e 91, e também vão ser úteis na pontuação dos itens 144 a 174, depois de concluída a sessão. Deixe que a criança saia da mesa e se mova livremente pela sala. Tudo bem que a criança

brinque com qualquer material já usado durante a sessão, mas neste período, não deixe à mão o material a ser usado. Permaneça sentado e não tente estruturar o comportamento ou o brincar da criança. Não inicie conversação. Se a criança se aproxima ou fala, responda educadamente, mas não encoraje interação. Enquanto observa a criança, você deve parecer ocupado escrevendo no formulário.

## **BRINCA SOZINHA (90)**

**Área de Comportamento:** Brincar e interesse por materiais.

**Questões Relativas à observação:** A criança tem dificuldade de brincar sozinha? Ela se toma desorganizada ou se envolve em comportamentos perseverativos? Ela fica hiperativa ou introspectiva ou não faz nada? Ela não consegue mostrar interesse adequado na exploração da sala e brincando com o material? A criança se envolve em comportamento bizarro, auto-estimulativo, quando o avaliador não estrutura o material e o espaço?

**Pontuação:**

Adequado - Brinca sozinho adequadamente, usando o espaço e o material de forma adequada para a idade.

Moderado - Brinca de alguma forma, inadequadamente ou não demonstra interesse em brincar.

Grave - Brinca sozinho inadequadamente, ficando muito hiperativo agitado ou agoniado, se envolvendo em comportamento auto-estimulativos ou usando os materiais inadequadamente.

## **INICIATIVA DE INTERAÇÃO SOCIAL (91)**

**Área de Comportamento:** Relacionamento e Afeto.

**Questões Relativas à Observação:** A criança inicia espontaneamente interação social com o avaliador (faz perguntas, mostra um material, compartilha comida, senta no colo ou conversa)?

**Pontuação:**

Adequado - Inicia algum tipo de interação verbal ou não verbal com o avaliador.

Moderado - Parece ciente da presença do avaliador, mas não inicia interação.

Grave - Não inicia nenhum tipo de interação com o avaliador tanto verbal, quanto não verbal.

## **92. REAGE À VOZ DO AVALIADOR**

**Material:** Nenhum.

**Procedimento:** Aplique este item durante o período de brincar não estruturado ou a qualquer hora durante o teste. Quando a criança não estiver olhando para você e não esteja concentrada em alguma atividade, chame a criança pelo nome. Peça que ela “Venha” e “sente” na cadeira. Observe como a criança reage à sua voz.

**Área de Comportamento:** Relacionamento e Afeto.

**Questões Relativas à Observação:** A criança reage adequadamente quando é chamada pelo avaliador?

**Pontuação:**

Adequado - Reage adequadamente à voz do avaliador, indicando verbalmente ou não verbalmente que a instrução foi ouvida (pisca, vira a cabeça em direção ao avaliador, diz “OK” ou volta para sentar).

Moderado - Responde de forma inconsistente, às vezes prestando atenção ou parecendo ter resposta tardia à voz do avaliador.

Grave - Reage inadequadamente à voz do avaliador, não dando indicação alguma, verbal ou não-verbal, que o pedido foi ouvido.

### **93. EMPILHA BLOCOS**

**Material:** 12 blocos pequenos.

**Procedimento:** Coloque os blocos sobre a mesa, de frente para a criança. Demonstre como colocar os blocos um sobre o outro, depois os espalhe na mesa. Indique que ela empilhe os blocos. Deixe que ela tente empilhar 3 vezes, com sucesso, pelo menos 8 blocos

**Área de Desenvolvimento:** Coordenação Olho-Mão.

**Pontuação:**

Passou - Empilha com sucesso pelo menos 8 blocos na primeira.

Emergente - Empilha com sucesso pelo menos 3 blocos, ou empilha mais de 3 blocos que depois caem ou tombam.

Reprovado - Não consegue ou não tenta empilhar blocos ou empilha somente 2 blocos.

### **94. COLOCA BLOCOS NA CAIXA**

**Material:** Blocos e uma pequena caixa.

**Procedimento:** Deixe os blocos na mesa depois de aplicar o item 93. Coloque uma pequena caixa sobre a mesa, perto dos blocos e indique que a criança os coloque na caixa. Se ela tiver dificuldade em entender a proposta, demonstre com 2 blocos. Depois indique novamente para ela colocá-los na caixa.

**Área de Desenvolvimento:** Coordenação Olho-Mão.

**Pontuação:**

Passou - Coloca pelo menos 1 bloco na caixa.

Emergente - Tenta colocar o bloco na caixa, mas não tem sucesso devido à coordenação motora pobre.

Reprovado - Não tenta realizar a proposta.

**95. CONTA 2 e 6 BLOCOS**

**Material:** 7 blocos da mesma cor.

**Procedimento:** Coloque 2 blocos sobre a mesa, de frente para a criança. Pergunte: “Quantos têm?” Encoraje-a a apontar para cada um enquanto conta. Se a criança for capaz de contar 2 blocos, coloque mais 5 blocos na mesa. Repita o mesmo procedimento. Observe se ela conta os blocos um por um.

**Área de Desenvolvimento:** Cognitivo Verbal.

**Pontuação:**

Passou - Conta corretamente 2 e 7 blocos.

Emergente - Conta corretamente somente 2 blocos ou tenta sem sucesso contar (aponta para o mesmo bloco mais de uma vez ou pula blocos).

Reprovado - Não consegue contar ou não tenta fazê-lo.

**96. CONTA RECEPTIVAMENTE 2 E 6 BLOCOS**

**Material:** 8 blocos da mesma cor.

**Procedimento:** Coloque os blocos sobre a mesa, de frente para a criança. Peça a ela 2 blocos. Recoloque-os na mesa, então peça 6 blocos.

**Área de Desenvolvimento:** Desempenho Cognitivo.

**Pontuação:**

Passou - Dá corretamente 2 e 6 blocos.

Emergente - Dá corretamente ou 2, ou 6 blocos.

Reprovado - Não consegue dar corretamente 2 e 6 blocos ou não tenta fazê-lo.

**97. ATENDE 2 INSTRUÇÕES SEQUENCIAIS**

**Material:** Xícara e blocos.

**Procedimento:** Deixe os blocos na mesa depois de aplicar o item 96 e coloque a xícara ao lado deles. Obtenha a atenção da criança, e diga: “Coloque o bloco na xícara e depois ponha a xícara no chão”. Se depois de um tempo razoável, ela parece ter dificuldade de entender a

proposta, repita as instruções. A partir do momento que a criança começa, não dê nenhuma instrução a mais, seja verbal ou não verbal.

**Área de Desenvolvimento:** Desempenho Cognitivo.

**Pontuação:**

Passou - Atende corretamente 2 instruções sequenciais.

Emergente - Tenta, sem sucesso, atender a 2 instruções sequenciais (põe somente o bloco na xícara, põe a xícara no chão e depois põe o bloco nela, ou coloca mais de 1 bloco na xícara).

Reprovado - Não consegue ou não tenta atender instrução alguma.

## **98. SELEÇÃO DE 2 OPÇÕES**

(Omita e pontue R se a criança obteve R no item 94, Coloca o Bloco na Caixa).

**Material:** 6 blocos da mesma cor, 6 fichas pretas de jogo de damas, e 2 containers de plástico ou vidro.

**Procedimento:** Coloque um bloco e uma ficha em containers separados. Demonstre colocando uma segunda vez, dois objetos pareados a cada um dos containers. Dê a criança outros objetos, um de cada vez, alternando-os ao acaso. Corrija os primeiros 4 erros.

**Área de Desenvolvimento:** Desempenho Cognitivo.

**Pontuação:**

Passou - Faz 6 seleções corretas.

Emergente - Faz 4 seleções corretas.

Reprovado - Faz menos que 4 seleções corretas ou se recusa a fazê-las

## **99. JOGA NA CESTA**

(Omita e pontue P se a criança obteve P no item 98, Seleção de 2 Opções).

**Material:** 6 blocos e um container evidente/óbvio.

**Procedimento:** Demonstre como jogar um bloco no Container. Dê 1 bloco para a criança e indique à ela para jogá-lo no container. Observe a habilidade da criança em “soltar” o objeto corretamente.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Fina.

**Pontuação:**

Passou - “Solta” corretamente 1 bloco.

Emergente - Faz algum esforço, mas o bloco não cai dentro do container.

Reprovado - Não “solta” bloco algum ou não consegue entender a proposta.



## 100 & 101. REPETE 2 E 3 DÍGITOS

**Nota relativa à pontuação:** Esta proposta é pontuada em duas Áreas de Desenvolvimento. O critério de pontuação dos itens 100 e 101 são idênticos, desta forma para a mesma criança a pontuação deverá ser a mesma.

**Materiais:** Nenhum.

**Procedimento:** Obtenha a atenção da criança e diga: “Eu vou dizer alguns números. Preste atenção e quando eu parar, você repete”. Diga os números em velocidade de 1 por segundo. Devem ser feitas 2 tentativas, mas aplique a 2ª tentativa somente se a criança errou a 1ª. Se ela não consegue repetir a sequência de 2 ou 3 dígitos, interrompa e pontue R nos itens 100, 101, 102 e 103. Por outro lado, se ela consegue, continue com sequências de 4 e 5 dígitos dos itens 102 e 103.

<i>Primeira Tentativa</i>	<i>Segunda Tentativa</i>
7-9	5-3
2-4-1	5-7-9

**Áreas de Desenvolvimento:** 100, Imitação (Vocal), 101, Cognitivo Verbal.

**Pontuação:**

Passou - Repete corretamente as duas sequências: de 2 e 3 dígitos.

Emergente - Repete corretamente somente a sequência de 2 dígitos.

Reprovado - Não repete corretamente nenhuma das sequências.

## 102 & 103. REPETE 4 E 5 DÍGITOS

**Nota relativa à pontuação:** Esta proposta é pontuada em 2 Áreas de Desenvolvimento.

O critério de pontuação para os itens 102 e 103 é idêntico, então os escores da criança serão os mesmos para os dois. (Omita e pontue R se a criança obteve R nos itens 100 e 101).

**Material:** Nenhum.

**Procedimento:** Continue a aplicação iniciada no item 100 e 101, agora com a sequência de 4 e 5 dígitos. Continue dizendo os números na base de 1 por segundo.

<i>Primeira Tentativa</i>	<i>Segunda Tentativa</i>
5-8-6-1	7-1-4-2
3-2-9-4-8	7-4-8-3-1

**Áreas de Desenvolvimento:** 102, Imitação (Vocal) e 103; Cognitivo Verbal.

**Pontuação:**

Passou - Repete corretamente ambas as sequências: a de 4 e a de 5 dígitos.

Emergente - Repete corretamente somente a sequência de 4 dígitos.

Reprovado - Não repete corretamente nenhuma das sequências.

#### **104. CONTA EM VOZ ALTA**

**Material:** Nenhum.

**Procedimento:** Peça à criança que conte em voz alta. Se ela parece ter dificuldade de entender a proposta, dê ajuda. Diga: “Um..., o que vem depois?”.

**Área de Desenvolvimento:** Cognitivo Verbal.

**Pontuação:**

Passou - Conta corretamente até 10.

Emergente - Conta corretamente pelo menos até 3.

Reprovado - Não conta corretamente pelo menos até 3.

#### **105. IDENTIFICA NÚMEROS EXPRESSIVAMENTE**

**Material:** Cartões numéricos (1-10).

**Procedimento:** Escolha ao acaso um cartão numérico. Mostre-o a criança e pergunte: “O que é isto?” Se depois de um tempo razoável a criança não responde, identifique o número”. Então repita o mesmo para os cartões restantes.

**Pontuação:**

Passou - Identifica corretamente todos 10 números.

Emergente - Identifica corretamente pelo menos 1 número ou diz o mesmo número para todos os 10 cartões (ex. Chama todos de 5).

Reprovado - Não consegue identificar corretamente nenhum número ou não tenta fazê-lo

#### **106. RESOLVE MENTALMENTE PROBLEMAS DE ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO NA 2ª PESSOA**

(Omita e pontue R se a criança obteve R no item 95, Conta 2 e 7 Blocos).

**Material:** Nenhum.

**Procedimento:** Obtenha a atenção da criança e leia os seguintes abaixo, um de cada vez. Dê tempo suficiente entre a leitura de um e de outro, para que a criança possa resolver e responder. Você pode ler os problemas mais de uma vez.

1. Se você tinha 1 bola e eu te dei mais 2, quantas você teria ao todo? (3).
2. Se você tinha 2 cruzeiros e eu te dei mais 4 cruzeiros, quantos cruzeiros você tena ao todo? (6)
3. Se você tinha 5 blocos e eu tirei 2, com quantos blocos você ficou? (4)

**Área de Desenvolvimento:** Cognitivo Verbal.

**Pontuação:**

Passou - Resolve corretamente pelo menos 2 problemas.

Emergente - Resolve corretamente pelo menos 1 problema.

Reprovado - Não consegue resolver corretamente problema algum ou não tenta fazê-lo.

### **107. RESOLVE MENTALMENTE PROBLEMAS DE ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO NA 3ª PESSOA**

(Omita e pontue R se a criança obteve R no item 95, Conta 2 e 7 Blocos).

**Material:** Nenhum.

**Procedimento:** Aplique da mesma forma que no item 106.

1. Bill tinha 5 bolas e deu 2. Com quantas ele ficou? (3)
2. João tinha 2 centavos e sua mãe lhe deu mais 4. Com quantos ele ficou? (6)
3. Joana tinha 3 blocos e seu pai lhe deu 1. Com quantos ela ficou? (4)

**Pontuação:**

Passou - Resolve corretamente pelo menos 2 problemas.

Emergente - Resolve corretamente 1 problema.

Reprovado - Não consegue resolver corretamente problema algum ou não tenta fazê-lo.

### **108. ENCONTRA BALAS SOB XÍCARA**

(Omita e pontue R se a criança obteve R ou E no item 53, Encontra Objeto perdido).

**Material:** Pequenas balas (M&Ms) e 3 xícaras opacas.

**Procedimento:** Coloque sobre a mesa, 3 xícaras em fila, lado a lado, e obtenha a atenção da criança. Troque lentamente a posição da xícara do meio com a posição xícara à sua direita. Indique à criança que encontre a bala. Se a criança parece ter dificuldade de entender ou completar a proposta, pegue a xícara à sua direita e mostre a bala. Então, coloque a bala sob a xícara do meio e repita o mesmo procedimento. Em seguida esconda a bala sob a xícara à sua direita e lentamente troque sua posição pela xícara à sua esquerda. Indique à criança que encontre a bala.

**Pontuação:**

Passou - Encontra a bala pelo menos 2 vezes em 3 tentativas.

Emergente - Encontra a bala 1 vez em 3 tentativas.

Reprovado - Não consegue ou não tenta encontrar a bala.

## 109. CONSEGUE PEGAR “PINÇANDO”

**Material:** Bala pequena.

**Procedimento:** Coloque a bala (M&M) na palma de sua mão. Feche sua mão parcialmente, de forma que a bala seja seguramente presa. Ofereça a bala à criança. Observe como a criança pega a bala.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Fina.

**Pontuação:**

Passou - Pega a bala usando precisamente o polegar e o indicador para obtê-la (pinça verdadeira).

**Emergente** - Pega a bala, mas usa o polegar e 2 ou mais dedos para obtê-la (pinça inferior).

**Reprovado** - Não consegue ou não tenta pegar a bala usando pinça verdadeira ou inferior (usa a palma da mão com os dedos).

## 110. SIMULA O USO DE OBJETOS

**Material:** Cartões funcionais (apito, bola, tambor, chuve e serrote).

**Procedimento:** Escolha um cartão a esmo e mostre-o a criança. Indique à criança que simule como usar o objeto. Diga: “Mostre-me o que você faz com isto”. Se a criança parece ter dificuldade em entender a proposta, demonstre com o primeiro cartão. Repita o mesmo procedimento para os cartões restantes.

**Área de Desenvolvimento:** Desempenho Cognitivo.

**Pontuação:**

Passou - Simula o uso de todos os 5 objetos usados.

Emergente - Simula o uso de pelo menos 1 objeto e descreve a função de pelo menos 1 objeto (Ex. diz “abrir a porta” para a chave), mas não simula seu uso.

Reprovado - Não consegue ou não tenta simular o uso dos objetos ou não os descreve.

## **111 & 112. SOM DO SINO**

**Nota sobre a pontuação:** Este item é pontuado como 2 itens: 111, na Área de Desenvolvimento, Percepção (Auditiva) e 112, na Área de Comportamento de Respostas Sensoriais (Auditiva).

**Material:** Sino de mão.

**Procedimento:** Enquanto a criança estiver envolvida em outra atividade, balance o sino. Então o toque bem alto e observe a reação da criança.

### **HOUVE E SE ORIENTA PELO SOM DO SINO (111)**

**Área de Desenvolvimento:** Percepção (Auditiva).

**Pontuação:**

Passou - Mostra claramente alguma resposta ao som e se orienta corretamente; as respostas podem ser verbais (pergunta sobre o som) ou não verbais (pisca, muda a expressão facial, pula, chora, vira a cabeça em direção do som).

Emergente - Dá alguma indicação que o som foi ouvido, mas não se orienta por ele ou se orienta incorretamente.

Reprovado - Não dá indicação alguma, verbalmente ou não verbalmente, de que o som foi ouvido.

### **REAGE AO SOM DO SINO (112)**

**Área de Desenvolvimento:** Respostas Sensoriais (Auditiva).

**Questões para observação:** “A criança tem uma resposta incomum ou nenhuma resposta ao som do sino?”.

**Pontuação:**

Adequado - Responde adequadamente ao som do sino.

Moderado - Reage somente após uma demora considerável, ou apresenta uma resposta emocional levemente inadequada.

Grave - Reage inadequadamente ao som através de excessiva resposta emocional (medo ou gritos), hipersensibilidade (coloca as mãos sobre os ouvidos), ou hipo-sensibilidade (absolutamente nenhuma resposta).

### 113. IMITA COM OBJETOS SONOROS

**Materiais:** Castanhola, sino de mão, colher.

**Procedimento:** Sacuda a castanhola na frente da criança para obter sua atenção. Então dê a castanhola para a criança e indique que a sacuda. Repita o mesmo procedimento com outros instrumentos (sino, bata a colher na mesa).

**Área de Desenvolvimento:** Imitação (Motora).

**Pontuação:**

Passou - Imita usando os 3 instrumentos, produzindo som com cada um deles.

Emergente - Brinca com os instrumentos, mas não tenta uma imitação exata, com nenhum deles.

Reprovado - Não se envolve em brincar ou imitar com os instrumentos.

### 114. SELECIONA CARTÕES POR COR OU FORMA

(Omita e pontua R se a criança obteve R ou E no item 32, Pareia Blocos Coloridos com Discos).

**Material:** 12 cartões de classificação (losangos, círculos, quadrados, triângulos em verde, vermelho, azul, amarelo).

**Procedimento:** Coloque a esmo todos os cartões sobre a mesa, de frente para a criança. Indique que ela selecione os cartões em séries e diga: “Me mostre como estes podem se juntar”, “Ponha-os juntos” ou “Coloque os cartões em grupos”. Se depois de um período razoável, a criança parece ter dificuldade em entender ou completar a proposta, demonstre com uma série (“triângulos” ou “verdes”). Então peça que a criança selecione os cartões. Você pode demonstrar mais tarde, se necessário, selecionando todos os cartões (colocando-os em grupos por forma ou cor). Depois misture os cartões, e coloque-os a esmo sobre a mesa, e deixe que a criança tente outra vez.

**Área de Desenvolvimento:** Desempenho Cognitivo.

**Pontuação:**

Passou - Seleciona todos os 12 cartões por cor ou forma sem necessitar de demonstração completa para fazê-lo.

Emergente - Seleciona os cartões pelo menos 1 grupo (por cor ou forma), completa ou parcialmente (2), ou precisa de demonstração completa para tentar ou completar a proposta.

Reprovado - Não consegue ou não tenta selecionar os cartões mesmo de forma parcial, mesmo após demonstração completa.

## 115. PAREIA OBJETOS A FIGURAS

**Material:** Sapato, xícara, escova de dente, crayon, tesoura, pente e figuras para pareamento destes objetos (forma, cor e tamanho).

**Procedimento:** Coloque uma figura na mesa e dê a criança o objeto correspondente. Demonstre colocando o objeto sobre a figura. Remova o objeto e a figura para a caixa de “pronto”. Coloque 2 novas figuras sobre a mesa. Dê a criança um objeto que corresponda a uma das figuras e indique o que fazer. Corrija erros, se necessário. Remova a figura e objeto. Recoloque outra figura e objeto, sempre mantendo 2 figuras na mesa. Continue dando objetos e repondo as figuras até que sejam feitos todos os pareamentos. Corrija os erros durante a atividade.

**Área de Desenvolvimento:** Desempenho Cognitivo.

**Pontuação:**

Passou - Realiza 5 pareamentos corretos, não é necessário um alinhamento exato.

Emergente - Pareia corretamente pelo menos 2 itens, não é necessário alinhamento exato.

Reprovado - Demonstra pouco ou nenhum entendimento da atividade de parear.

## 116. NOMEIA OBJETOS

**Material:** Objetos e figuras para parear.

**Procedimento:** Durante ou em seguida a aplicação do item 115, Pareia Objetos a Figuras, segure cada item e pergunte a criança: “O que é isto?” Se a pergunta não for entendida, comece com a resposta: “Isto é um...?” Dê uma pausa e dê a criança um momento para responder.

**Pontuação:**

Passou - Nomeia e sinaliza 5 objetos.

Emergente - Nomeia ou sinaliza 1 objeto.

Reprovado - Não consegue nomear ou analisar objeto algum.

## 117 . ENTREGA OBJETOS SOB PEDIDO

**Material:** Objetos, figuras para parear, caixa.

**Procedimento:** Coloque todos os objetos em uma caixa à vista e ao alcance da criança. Levante sua mão e diga: “Me dê o (sapato)”. Se não houver resposta, mostre a figura do objeto e repita o pedido verbal.

**Área de Desenvolvimento:** Desempenho Cognitivo.

**Pontuação:**

Passou - Entrega pelo menos 3 objetos sob pedido sem a dica das figuras.

Emergente - Entrega apenas 1 objeto sob pedido verbal ou 3 itens quando são mostradas as figuras.

Reprovado - Incapaz de entregar qualquer um dos objetos, mesmo após as dicas visuais.

## **118. DEMONSTRA AS FUNÇÕES DOS OBJETOS**

**Material:** Xícara, colher, crayon, pente, tesoura.

**Procedimento:** Dê o objeto para a criança e diga: “Mostre o que você faz com isto”, ou “Isto serve para que? Mostre-me”. Se a criança ficou confusa com as instruções, demonstre com 1 item.

**Área de Desenvolvimento:** Desempenho Cognitivo.

**Pontuação:**

Passou - Demonstra o uso de 4 objetos, indiferentemente de qual.

Emergente - Demonstra o uso de pelo menos 1 objeto.

Reprovado - Não demonstra o uso de objeto algum.

## **119. ACIONA INTERRUPTOR DE LUZ**

**Material:** Interruptor de luz na sala de teste.

**Procedimento:** Durante qualquer momento do teste, pedir à criança que acione o interruptor de luz, ligar e desligar. Se necessário, levante a criança para que alcance o interruptor. Se a criança não reagir, demonstre.

**Área de Desenvolvimento:** Motora Fina.

**Pontuação:**

Passou - Aciona interruptor sem precisar de demonstração.

Emergente - Tenta, mas falta força ou precisão para aciona-lo ou precisa de demonstração.

Reprovado - Não faz tentativa alguma para realizar a proposta (não demonstra interesse ou não parece entender do que se trata).

## **120. DEMONSTRA INTERESSE PELO LIVRO DE FIGURAS**

**Material:** Livro de linguagem (figuras).

**Procedimento:** Coloque o Livro de Linguagem sobre a mesa, de frente para a criança. Se depois de um tempo razoável a criança não abre o livro, encoraje-a dizendo: “Você pode ler?” Observe como a criança examina o livro.

**Área de Desenvolvimento:** Percepção (Visual).



**Pontuação:**

Passou - Examina o livro, demonstrando algum interesse nas figuras (abre o livro, vira suas páginas; uma a uma, e definitivamente olha para as figuras).

Emergente - Examina o livro, mas não demonstra interesse evidente pelas figuras (abre o livro, dá uma olhada sem olhar de forma alguma as figuras, ou vira muitas páginas ao mesmo tempo).

Reprovado - Não abre o livro, mesmo depois de repetida estimulação para fazê-lo.

**121. IDENTIFICA FIGURAS RECEPTIVAMENTE**

**Material:** Livro de Linguagem (figuras).

**Procedimento:** Coloque o livro de linguagem sobre a mesa, de frente para a criança. Abra o livro na primeira página e obtenha a atenção da criança. Então toque devagar nas figuras, ajudando a criança a olhar uma de cada vez. Depois que a criança olhar para cada figura da primeira página, peça que ela toque, aponte ou mostre a *xícara*. Então continue e mude para as outras páginas. Pergunte com a *palavra chave* de cada página. Se a palavra for um verbo, peça a criança para mostrar, apontar ou tocar em “*cozinhando*” ou “*construindo*”. Marque o número de respostas corretas. Quando a criança fizer 5 erros seguidos, pare. A lista de palavras-chave é colada na capa do Livro de Linguagem.

**Área de Desenvolvimento:** Desempenho Cognitivo Pontuação:

Passou - Identifica corretamente pelo menos 14 figuras

Emergente - Identifica corretamente pelo menos 1 figura

Reprovado - Não identifica figura alguma ou não tenta fazê-lo.

**122. IDENTIFICA FIGURAS EXPRESSIVAMENTE**

**Material:** Livro de Linguagem (figuras).

**Procedimento:** Abra o Livro de Linguagem e aponte para a figura da vaca. Pergunte a criança “o que é isto?” Se a figura for um verbo, diga: “O que está fazendo?”.

Repita o mesmo procedimento para as palavras restantes. Anote as respostas corretas. Quando a criança errar 5 vezes seguidas ou não responder a 5 figuras seguidas, pare.

**Área de Desenvolvimento:** Cognitivo Verbal.

**Pontuação:**

Passou - Identifica corretamente pelo menos 14 figuras.

Emergente - Identifica corretamente pelo menos 1 figura.

Reprovado - Não identifica corretamente figura alguma ou não tenta fazê-lo.

### **123. REPETE SONS**

**Material:** Nenhum.

**Procedimento:** Chame a atenção da criança e diga: “Escute o que eu estou falando e repita o que eu falo”. Então diga: “mmm” e indique à criança que repita. Siga o mesmo procedimento para: *ba-ba, pa-ta e la-lá*. Você pode adicionar uma prática do “*dá-dá*”, se a criança parece ter dificuldade de entender a proposta.

**Área de Desenvolvimento:** Imitação (Vocal).

**Pontuação:**

Passou - Imita pelo menos 3 sons corretamente.

Emergente - Imita pelo menos 1 som corretamente ou tenta imitar, mas não pode reproduzir o som exato (tem impedimento na fala ou articulação imatura).

Reprovado - Não consegue ou não tenta imitar som algum.

### **124. REPETE PALAVRAS**

**Material:** Nenhum.

**Procedimento:** Obtenha a atenção da criança e proceda como no item 123, Repete Sons. Peça à criança que diga *alto, cozinhar e bebê*.

**Área de Desenvolvimento:** Imitação (Vocal).

**Pontuação:**

Passou - Repete corretamente pelo menos 2 ou 3 palavras.

Emergente - Repete corretamente pelo menos 1 palavra ou produz parte de 1 palavra (diz *alto* ou diz *be* para bebê)

Reprovado - Não repete nem ao menos parte de uma palavra corretamente, ou não tenta fazê-lo.

### **125. REPETE FRASES OU SENTENÇAS CURTAS**

(Omitir e pontuar R se a criança obteve R no item 124, Repete Palavras).

**Material:** Nenhum.

**Procedimento:** Proceda como no item 124, Repete Sons, dizendo as frases em uma velocidade de aproximadamente 2 sílabas por segundo.

1. O bebê olha para cima.
2. Eu quero papel.

3. Ele não chora.

**Área de Desenvolvimento:** Cognitivo Verbal.

**Pontuação:**

Passou - Repete corretamente pelo menos 2 frases.

Emergente - Repete corretamente pelo menos 1 frase ou repete palavras de 1 frase (“O bebê olha”, “quero papel”, “ele chora”).

Reprovado - Não consegue repetir pelo menos 2 palavras de 1 frase ou não tenta fazê-lo.

## 126. REPETE SENTENÇAS SIMPLES

(Omitir e pontuar R se a criança obteve R ou E no item 125, Repete Frases ou Sentenças Curtas).

**Material:** Nenhum.

**Procedimento:** Proceder como no item 123, Repete Sons, dizendo as sentenças numa velocidade de aproximadamente 2 sílabas por segundo.

1. O bebê jogou a bola vermelha.
2. Eu vi um avião voar alto.
3. João comprou uma boneca e um carrinho.

**Área de Desenvolvimento:** Cognitivo Verbal.

**Pontuação:**

Passou - Repete corretamente 2 das 3 sentenças com nenhum erro mais grave do que dizer uma palavra que parece muito parecidas com as que avaliador realmente falou (“bala” para bola).

Emergente - Repete corretamente pelo menos 1 sentença ou repete 4 palavras de uma sentença, independentemente da ordem correta (“vi avião voar alto” ou “João boneca e caminho”).

Reprovado - Não repete pelo menos 4 palavras de uma sentença ou não tenta fazê-lo.

## 127. REPETE SENTENÇAS COMPLEXAS

(Omitir e pontuar R se a criança obteve R ou E no item 126, Repete Sentenças Simples)

**Material:** Nenhum.

**Procedimento:** Proceda como no item 123, Repete Sons, dizendo lentamente a sentença.

1. Apesar de meu cachorro ter latido, o gato não fugiu.
2. Eu sempre lavo minhas mãos antes do jantar.
3. Se você ficar sentado quieto, eu te dou um livro.

**Área de Desenvolvimento:** Cognitivo Verbal.

**Pontuação:**

Passou - Repete corretamente 2 em 3 sentenças.

Emergente - Repete corretamente pelo menos 1 sentença ou repete pelo menos 2 cláusulas de quaisquer umas das sentenças (“se você ficar sentado quieto” e “O gato não fugiu”).

Reprovado - Não repete corretamente pelo menos 2 partes de quaisquer cláusulas das sentenças ou não tenta fazê-lo.

## **128. RESPONDE A INSTRUÇÕES VERBAIS**

**Material:** Bola, xícara, marionete de cachorro, caixa onde caiba a xícara.

**Procedimento:** Coloque o material sobre a mesa, de frente para a criança e obtenha sua atenção, então diga: “Faça o que eu digo”. Sinalize por gestos que a criança responda, enquanto ao que você está dando cada uma das instruções.

1. Bata na caixa.
2. Agrade o cachorro.
3. Levante e pule.
4. Coloque a xícara na caixa e depois sente.
5. Bata na porta e depois toque na parede.

**Área de Desenvolvimento:** Desempenho Cognitivo.

**Pontuação:**

Passou - Segue pelo menos 4 instruções.

Emergente - Segue pelo menos 1 instrução ou segue parte de uma instrução (coloque a xícara na caixa ou toque a parede). „

Reprovado - Não consegue ou não segue pelo menos parte de qualquer instrução.

## **129. REACE A IMITAÇÃO DE SUAS PRÓPRIAS AÇÕES**

(Omitir e pontuar P se a criança obteve P no item 41, Imita Movimentos Motores).

**Material:** Nenhum.

**Procedimento:** A partir do momento que você se acostuma com alguns dos comportamentos da criança ou padrões de brincar, quando estes ocorrem, imite-os. Não escolha comportamentos auto-estimulativos e muito frequentes. Repita a imitação pelo menos 3 vezes. Observe se a criança percebeu o que você fez. Note se a criança repetiu as ações depois de você. A imitação interessa ou agrada à criança?

**Área de Desenvolvimento:** Imitação (Motora).

**Pontuação:**

Passou - Percebeu a imitação; mostra algum interesse ou prazer e repete as ações para continuar o jogo.

Emergente - Mostra alguma percepção da imitação, mas não repete as ações.

Reprovado - Não demonstre percepção da imitação.

### **130. REAGE A IMITAÇÃO DE SEUS PRÓPRIOS SONS**

(Omita e pontue P se a criança obteve P no item 124, Repete Palavras).

**Material:** Nenhum.

**Procedimento:** Repita os sons habituais da criança. Observe se a criança percebe a imitação. À criança parece contente com ela e parece gostar do jogo?

**Área de Desenvolvimento:** Imitação (Vocal).

**Pontuação:**

Passou - Percebe a imitação, gosta do jogo e repete o som depois do avaliador. Emergente - Demonstra algum interesse, mas não repete os sons com intenção de continuar o jogo.

Reprovado - Parece alheio às imitações de sons emitidas pelo avaliador.

### **131. RESPONDE A COMANDOS SIMPLES**

**Material:** Nenhum.

**Procedimento:** Durante a sessão de teste, diga a criança, sem usar gestos, para: “sentar”, “levantar”, “venha cá”, mão para baixo e “abra a porta”. Você pode escolher outras instruções significativas de uma ou duas palavras.

**Área de Desenvolvimento:** Desempenho Cognitivo.

**Pontuação:**

Passou - Entende e segue pelo menos 3 comandos simples.

Emergente - Entende e segue pelo menos 1 comando.

Reprovado - Não entende ou segue qualquer um dos comandos.

## **O USO DA LINGUAGEM PELA CRIANÇA**

**Se a criança é verbal, mas não produziu espontaneamente respostas positivas para estes itens durante o período de teste, aplicar os itens 132-135.**

### **132. USA FRASES DE 2 PALAVRAS**

**Material:** Suco, xícara, biscoito, pente e bolinhas de sabão.

**Procedimento:** Aponte as palavras e frases usadas pela criança. Observe aquelas que têm sentido. Não inclua ecolalia a não ser que seja usada de forma que tenha sentido (“Você quer suco?” e a criança responde “Quero suco”). Não inclua jargão, falas de TV ou ecolalia tardia, a não ser que o seu uso tenha sentido. Você pode usar materiais para estimular as respostas verbais. Gaste vários minutos tentando facilitar a linguagem da criança.

Perguntas padrão relativas aos materiais:

1. Suco e copo

- a. Você gosta de suco?
- b. Você quer suco?
- c. Você pode pedir suco?
- d. Onde está a xícara?
- e. O que você quer que eu faça?

2. Biscoito

- a. Você quer um biscoito?
- b. Você pode pedir um biscoito?
- c. Você gostaria de levar um biscoito para casa para o \_\_\_\_\_?

3. Pente

- a. O que é isto?
- b. O que você faz com isto?
- c. Quem penteia seu cabelo em casa?

4. Bolinhas de sabão

- a. O que podemos fazer com isto?
- b. Você gosta de bolinhas?
- c. Você quer que eu faça umas bolinhas de sabão?
- d. Você pode estourar estas bolinhas?
- e. O que você está fazendo? (estourando, assoprando)

**Área de Desenvolvimento:** Cognitivo Verbal.

**Pontuação:**

Passou - Usa adequadamente pelo menos 3 frases diferentes de 2 palavras.

Emergente - Usa adequadamente pelo menos 1 frase.

Reprovado - Não usa frase ou combinação alguma.

### 133. USA FRASES DE 4 OU 5 PALAVRAS

**Material:** Livro de Linguagem.

**Procedimento:** Coloque o Livro de Linguagem na mesa e olhe com a criança 4 páginas diferentes. Se a criança mostrar interesse em figuras específicas, explore este interesse com perguntas que encorajem a criança ao uso de expressões verbais. Escolha outras figuras, que você supõe que possam produzir linguagem. Se a criança está desatenta ou distraída pelas 4 figuras na mesma página, cubra-as e deixe somente uma. Anote as experiências descritas pela criança ou qualquer verbalização que ela ofereça durante a observação do livro ou nas respostas de suas perguntas.

1. Conte-me o que você está vendo.
2. Você faz (tem) isto em casa?
3. Conte-me sobre o seu (cachorro, bola, carrinho).
4. Quem faz isto com você?
5. Você cozinha com a mamãe? O que você faz? O que você gosta de comer? Como você faz (macarrão, hambúrguer, biscoitos)?
6. Você pode se vestir sozinho? O que você gosta de vestir?

**Área de Desenvolvimento:** Cognitivo Verbal:

**Pontuação:**

Passou - Usa frases de 4 ou 5 palavras para descrever um objeto, uma atividade em casa ou uma figura.

Emergente - Usa frases mais curtas com o mesmo propósito.

Reprovado - Não pode responder verbalmente.

### 134. USA PLURAIS

**Material:** partes do corpo, roupas, bolachas, blocos, xícaras.

**Procedimento:** Use materiais para checar se a criança usa plurais mais de uma vez Comece com o plural (Passo 2), se você acredita que a criança pode dar uma resposta satisfatória.

#### 1. Partes do corpo (olhos, orelhas, dedos).

*Passo 1*

- a. Aponte para seu olho e pergunte: “O que é isto?” .
- b. Aponte para sua orelha e pergunte “O que é isto?” .
- c. Aponte para o seu dedo e pergunte: “O que é isto?”.

*Passo 2*

- a. Aponte para ambos os olhos e pergunte: “O que são estes?”.
- b. Aponte para ambas as orelhas e pergunte: “O que são estas?”.
- c. Levante 2 dedos e pergunte: “O que são estes?”

**2. Vestimentas (botões, bolsos, sapatos).**

- a. Selecione 2 artigos de vestimenta e siga o procedimento acima (partes do corpo).

**3. Material: 3 bolachas, 3 blocos e 2 xícaras.**

*Passo 1*

- a. Coloque a xícara em frente da criança e pergunte: “O que é isto?”.
- b. Coloque um bloco em frente da criança e pergunte: “O que é isto?”.

*Passo 2*

Coloque 3 bolachas em uma xícara e 3 blocos em outra xícara.

- c. Apresente a xícara de bolachas e pergunte: “O que são estas?”.
- d. Apresente a xícara de blocos e pergunte: “O que são estes?”.

**Área de Desenvolvimento:** Cognitivo Verbal.

**Pontuação:**

Passou - Usa plurais adequadamente mais de uma vez.

Emergente - Usou plurais somente uma vez.

Reprovado - Não usou plurais durante o período de teste.

**135. USA PRONOMES**

**Material:** Suco, 2 xícaras, bolachas, marionete de animal.

**Procedimento:**

1. *Mãos.* Coloque a sua mão sobre a mesa e peça a criança para colocar a mão do lado da sua. Pergunte a criança: “De quem é esta mão?, enquanto aponta para a sua. Então aponte para a mão da criança e diga: “De quem é esta mão?”
2. *Suco e copo.* Coloque suco para a criança e para você. Beba o suco e diga: “Quem está tomando suco?” Quando a criança tomar o dela, diga: “Quem está tomando suco agora?”.
3. *Bolachas.* Coloque as bolachas de frente para você, a marionete e a criança. Aponte para cada bolacha enquanto fala. “Esta é a minha bolacha, esta é a sua bolacha e esta é a bolacha dela”. Em seguida aponte para cada bolacha, e pergunte a criança, “De quem é esta bolacha?”.



**Área de Desenvolvimento:** Cognitivo Verbal.

**Pontuação:**

**Passou** - Usa corretamente 1 pronome (eu, você, seu, dele, dela, meu, ele, ela).

**Emergente** - Somente usa incorretamente os pronomes ou precisa de demonstração no passo 3.

**Reprovado** - Não usa pronomes.

### 136. LÊ PALAVRAS CURTAS

**Material:** Livro de Linguagem.

**Procedimento:** Abra o Livro de Linguagem na página de histórias. Peça à criança para ler em voz alta a primeira linha (4 palavras):

Bola Cachorro Gato Casa.

**Área de Desenvolvimento:** Cognitivo Verbal.

**Pontuação:**

Passou - Lê corretamente 3 palavras.

Emergente - Lê corretamente pelo menos uma palavra ou lê a esmo pelo menos 1 palavra da história.

Reprovado - Não lê ou não tenta ler palavra alguma.

### 137. LÊ SENTENÇA CURTA

(Omita e pontue R se a criança obteve R ou E no item 136, Lê Palavras curtas, a não ser que você acredite que ela possa reconhecer uma palavra na história).

**Material:** Livro de Linguagem.

**Procedimento:** Estimule a criança a ler a história inteira (ela continua na página seguinte”). Observe como a criança lê e que erros são feitos. A história como aparece no livro de linguagem é a seguinte:

“Antônio tem um cachorro e um gato. Antônio também tem uma grande bola. O cachorro, o gato e o Antônio moram em uma casa. Antônio gosta de brincar com seu gato e seu cachorro. O cachorro pulou sobre a bola de Antônio e correu para a rua. Antônio pegou o cachorro. Eles foram para casa. Antônio pegou a bola e colocou-a em uma caixa”.

**Área de Desenvolvimento:** Cognitivo Verbal.

**Pontuação:**

Passou - Lê corretamente, pelo menos 1 sentença curta.

Emergente - Lê corretamente pelo menos 1 frase ou 2 palavras consecutivas (“Antônio pegou a bola”, “Antônio tem”, ou “uma casa”).

Reprovado - Não lê ou não tenta ler 2 palavras consecutivas.

### 138. LÊ COM POUCOS ERROS

(Omita e pontue R, se a criança receber R ou E no item 137, Lê sentenças curtas) Material: Livro de Linguagem.

**Procedimento:** Durante a aplicação do item 137, observe se a criança comete muitos erros.

**Área de Desenvolvimento:** Cognitivo Verbal.

**Pontuação:**

Passou - Lê a estória sem cometer muitos erros, basicamente lê fluentemente, hesitando somente nas palavras mais difíceis, e comete menos que 3 erros nos tempos verbais (Dizer “pegar” ao invés de “pego”).

Emergente - Pode ler quase toda a estória, mas comete muitos erros, saltando ou lendo errado, partes das sentenças longas; não lê fluentemente, sempre hesitando, mesmo em palavras simples.

Reprovado - Tenta ler a estória, mas precisa de ajuda em quase todas as palavras, não lê ou não tenta ler.

### 139. LÊ COM COMPREENSÃO

(Omita e pontue R se a criança obteve R ou E no item 137, Lê Sentença curta).

**Material:** Livro de Linguagem.

**Procedimento:** Quando a criança terminar de ler em voz alta a estória no item 137, peça a criança para ler novamente em silêncio. Espere que a criança termine, então faça as seguintes perguntas:

1. Que animais o Antônio tem? (cachorro e gato)
2. Com que Antônio brinca? (bola, cachorro ou gato)
3. Quem pulou sobre a bola do Antônio? (cachorro)

**Área de Desenvolvimento:** Cognitivo Verbal.

**Pontuação:**

Passou - Responde corretamente 2 perguntas de 3.

Emergente - Responde corretamente 1 pergunta.

Reprovado - Não responde corretamente questão alguma ou não tenta fazê-lo.

### 140. LÊ E ACOMPANHA INSTRUÇÕES

(Omita e pontue R se a criança obteve R ou E no item 137, Lê Sentença Curta).

**Material:** Livro de Linguagem, bola e caixa.

**Procedimento:** Abra o livro de linguagem na estória. Tenha certeza que a caixa e a bola estejam visíveis e ao alcance da criança. Peça à criança que leia novamente a última sentença e faça o que ela diz (“Faça o que Antônio fez” ou “Faça a mesma coisa”).

**Área de Desenvolvimento:** Desempenho Cognitivo.

**Pontuação:**

Passou - Coloca a bola na caixa.

Emergente - Pega a bola, mas não coloca na caixa.

Reprovado - Não entende ou não tenta seguir instruções por escrito.

## 141. ANTECIPA ROTINAS

**Material:** Caixa de “pronto”

**Procedimento:** Durante o período de teste, estabeleça uma rotina de colocar cada atividade na caixa de “pronto” depois da execução de cada proposta. Estimule a criança a ajudar a fazê-lo. Observe se a criança se engaja nesta rotina e a inicia sem necessidade de dicas.

**Área de Desenvolvimento:** Desempenho Cognitivo.

**Pontuação:**

Passou - Estabelece rapidamente a rotina e sabe o que fazer com dica mínima.

Emergente - Assimila depois de um certo tempo de sessão, ou precisa de mais que uma dica mínima.

Reprovado - Alheio à sequência ou nunca assimila a rotina.

## 142. FAZ “TCHAU” COM A MÃO

(Omita e pontue P se a criança obteve P no item 41, Imita Movimentos Motores Amplos).

**Material:** Nenhum.

**Procedimento:** Durante a sessão de teste, faça “tchau” com a mão e observe a reação da criança. Escolha um momento apropriado (final da sessão ou quando você precisar deixar a sala). Você também pode propor esta atividade durante a brincadeira com as marionetes, estimulando a criança a fazer “tchau” para a marionete.

**Área de Desenvolvimento:** Imitação (Mоторa).

**Pontuação:**

Passou - Faz facilmente “tchau”, em resposta ao aceno do avaliador.

Emergente - Tenta acenar, mas falta força ou precisão para ser bem sucedido.

Reprovado - Não faz tentativa alguma de acenar, não demonstrando interesse ou compreensão do processo.

### **143. REAÇÃO AO BELISCÃO**

**Material:** Nenhum.

**Procedimento:** Diga a criança: “Eu vou te dar um pequeno beliscão”. Então belisque a criança como força suficiente para obter uma resposta. Diga a criança: “Isto doeu?” Console rapidamente a criança que parece confusa ou surpresa. Proponha que a criança te belisque.

**Área de Comportamento:** Respostas Sensoriais (Tátil).

**Questões Relativas a Observação:** A criança teve uma hiper-reação a um leve beliscão? A criança não demonstrou reação a um leve beliscão ou um pouco mais forte? A criança mostrou a você que o beliscão dói?

**Pontuação:**

Adequado - Reage adequadamente choramingando ou chorando brevemente, ela pode também dizer “para!” ou aceitar te beliscar de volta.

Moderado - Demonstra mais sensibilidade do que seria esperado ou parece minimamente responsiva.

Grave - Responde inadequadamente à dor, pode gritar e chorar excessivamente ou não mostrar reação alguma.

**Nota: Os itens remanescentes, 144-174, são baseados na observação do comportamento da criança durante o período de brincar não estruturado.**

### **144. EXPLORAÇÃO DO AMBIENTE DO TESTE**

**Área de Comportamento:** Brincar e Interesse por Materiais.

**Pontuação:**

Adequado - Explora adequadamente o ambiente.

Moderado - Demonstra inquietude prolongada e incomum, ou demonstra pouco interesse em explorar o ambiente.

Grave - Explora com excessiva repetição ou intensidade, os comportamentos incomuns podem incluir engatinhar repetitivo ou excessivo, correr de lá para cá, ou “sentir” as superfícies (texturas) da sala.

## **145. EXPLORAÇÃO DOS MATERIAIS DO TESTE**

**Área de Comportamento:** Brincar e Interesse por materiais.

**Questões Relativas à Observação:** Como a criança reage aos materiais do teste? Falta para a criança interesse espontâneo ou ela usa os materiais inadequadamente?

**Pontuação:**

Adequado - Usa os materiais de teste adequadamente, examina-os com interesse e usa ambos os tipos de exploração: a visual e a tátil.

Moderado - Examina os materiais gastando tempo incomum usando uma modalidade sensorial, tem dificuldade em concluir a exploração, ou demonstra pouco interesse por qualquer material. '

Grave - Não demonstra interesse algum pelos materiais ou examina os materiais inadequadamente (jogando, girando, lambendo, cheirando, esfregando, preocupação por certas partes, interesse excessivo por reflexos).

## **146. CONTATO OCULAR**

**Área de Comportamento:** Relacionamento e Afeto.

**Questões Relativas à Observação:** A criança evita contato ocular com o avaliador?

**Pontuação:**

Adequado - Contato ocular adequado durante toda a sessão.

Moderado - Contato ocular inconsistente ou transitório/flutuante, mesmo quando há interesse na interação.

Grave - Evita o contato ocular de forma prolongada ou excessiva.

## **147. SENSIBILIDADE VISUAL**

**Área de Comportamento:** Respostas Sensoriais (Visual).

**Questões Relativas à Observação:** A criança demonstra algum interesse incomum ou evita o estímulo visual?

**Pontuação:**

Adequado - Interesse e sensibilidade visual dentro dos limites normais.

Moderado - Demonstra alguma atenção excessiva ao estímulo visual, ou evita de forma incomum este tipo de exploração.

Grave - Interesse incomum ou prolongado por certos materiais do teste, objetos, cores, áreas da sala, etc.; ou evita de maneira extrema; certos estímulos visuais. Os comportamentos incomuns podem incluir: alinhar objetos em padrões específicos, se tornar superexcitado por reflexos,

segurar repetidamente certos objetos contra a luz, girar objetos, ou se recusar a olhar para certos materiais ou para o avaliador dando solicitado.

#### **148. SENSIBILIDADE AUDITIVA**

**Área de Comportamento:** Respostas Sensoriais (Auditiva).

**Questões Relativas à observação:** A criança exibe uma sensibilidade auditiva anormal? A criança se torna excessivamente distraída por ruídos externos? A criança ignora estímulos auditivos?

**Pontração:**

Adequado - Sensibilidade auditiva dentro dos limites normais.

Moderado - Ocasionalmente distraída por ou indiferente a sons.

Grave - Excessivamente consciente e facilmente distraída por ruídos externos ou as respostas a ruídos externos são exagerados ou incomuns (extremamente indiferente ou excessivamente sensível).

#### **149. INTERESSE POR TEXTURAS**

**Área de Comportamento:** Respostas Sensoriais (Táteis).

**Questões Relativas à Observação:** Como a criança reage a objetos texturizados? A criança demonstra excessivo interesse de sentir certas superfícies ou texturas?

**Pontuação:**

Adequado - Interesse por texturas dentro dos limites normais.

Moderado - A exploração tátil é excessiva ou evita o tocar, mas ambos podem ser interrompidos.

Grave - Interesse excessivo ou peculiar por texturas, comportamentos incomuns que podem incluir: esfregar excessivamente objetos no rosto, tocar objetos texturizados de forma contínua e repetitiva (blocos táteis, marionete) ou forte aversão de tocar certos objetos.

#### **150. INTERESSE POR GOSTOS**

**Área de Comportamento:** Respostas Sensoriais (gostos).

**Questões Relativas à Observação:** A criança experimenta, leva a boca ou lambe materiais inadequadamente?

**Pontuação:**

Adequado – Não apresenta os comportamentos de levar ou enfiar materiais na boca, lambê-los de forma inadequada.

Moderado – Levar à boca, enfiar na boca e lamber um pouco excessivo para a idade.

Grave – Tendência a levar à boca, enfiar na boca e lambe objetos inadequadamente.

## **151. INTERESSE POR CHEIROS**

**Área de Comportamento:** Respostas Sensoriais (cheiros).

**Questões Relativas à Observação:** A criança cheira objetos e materiais de forma inadequada?

**Pontuação:**

Adequado - Interesse por cheiros dentro dos limites normais.

Moderado – Preocupação leve em cheirar.

Grave – Interesse excessivo em cheirar materiais de teste, objetos ou mãos.

## **152. AFETO**

**Área de Comportamento:** Relacionamento e afeto.

**Questões Relativas à Observação:** Qual é a qualidade do afeto da criança? Falta para a criança uma série de respostas afetivas adequadas para a idade? A criança se relaciona inadequadamente com o avaliador?

**Pontuação:**

Adequado – Demonstra afeto e reatividade adequados em relação ao avaliador e os materiais durante toda a sessão de teste.

Moderado – As reações emocionais são levemente inadequadas e o afeto é brando somente com leves variações.

Grave – Apresenta afeto inadequado durante a maior parte da sessão. Os comportamentos incomuns podem incluir: expressão facial imutável e sem variações, risinhos excessivos ou risos nervosos, alterações rápidas das expressões faciais sem causa aparente; caretas ou ausência generalizada de reações afetivas relativas ao avaliador.

## **153. COMPORTAMENTO DURANTE AS ATIVIDADES**

**Área de Comportamento:** Brincar e Interesse por Materiais.

**Questões Relativas à Observação:** A criança fica desorganizada durante a execução de atividades de imitação, desempenho ou verbais?

**Pontuação:**

Adequado - Tenta executar as propostas de maneira organizada, executando a maioria delas no nível adequado para a idade.

Moderado - Habilidade de organizar o comportamento inconsistente e precisa frequentemente de ajuda ou dicas do avaliador.

Grave - Alheio em relação ao que se espera dele ou de quando uma atividade é concluída, ou incapaz de executar a proposta em etapas em uma ordem lógica, apresenta atenção flutuante e comportamentos instáveis e incomuns (pular sobre a mesa, emitir ruídos, caretas, “flapping”, girar).

#### **154. BUSCA A AJUDA DO AVALIADOR**

**Área de Comportamento:** Relacionamento e Afeto.

**Questões Relativas à Observação:** A criança é incapaz, se recusa a pedir ou a sinalizar com gestos que precisa de ajuda durante aplicação das atividades do teste e em relação a suas necessidades pessoais (amarrar os sapatos, beber algo, obter um material desejado ou usar o banheiro)? A criança necessita de muita ajuda para a idade nestes tipos de propostas?

**Pontuação:**

Adequado - Pede por ajuda ou sinaliza adequadamente.

Moderado - Nunca ou raramente pede ajuda, mesmo quando necessária, ou pede ajuda indiretamente.

Grave - Nunca sinaliza ou pede por ajuda, mesmo quando necessária ou pede ajuda excessivamente.

#### **155. REAÇÃO DE MEDO**

**Área de Comportamento:** Relacionamento e Afeto.

**Questões Relacionadas à Observação:** A criança reage inadequadamente a uma situação de medo? A criança demonstra uma ausência de medo quando este tipo de resposta seria esperado? A criança demonstra reações de medo que são excessivas e infundadas? A criança reage à separação dos pais?

**Nota relativa à pontuação:** Para crianças pequenas, existem graus de medo e ansiedade em relação à separação dos pais, que podem ser normais. Na decisão por um escore, é aceitável levar em consideração as características da personalidade normal, tais como a timidez, assim como reconhecer que algumas crianças têm mais experiência em serem separadas dos pais que outras.

**Pontuação:**

Adequado - Demonstra reação de medo adequada para a idade e situação, e pode ser facilmente acalmada.

Moderado - Demonstra mais medo que o esperado para o nível de desenvolvimento e situação.



Grave - Não parece ter medo quando uma resposta de medo deveria ser esperada ou demonstra medo excessivo e é muito difícil de ser acalmado.

## **156. MOVIMENTOS E MANEIRISMOS**

**Área de Comportamento:** Respostas Sensoriais (Sinestésicas).

**Questões Relativas à Observação:** A criança usa seu corpo durante os períodos estruturados e não estruturados?

**Pontuação:**

Adequado - Nenhum movimento atípico, maneirismos ou movimentos repetitivos (estereotípias), apesar de existir evidência de problemas leves de coordenação.

Moderado - Peculiaridades mínimas e ocasionais no uso do corpo.

Grave - Peculiaridades frequentes e excessivas no uso do corpo, tais como movimentos repetitivos anormais (girar, balançar, postura dos dedos e corpo, andar na ponta dos pés ou comportamento auto-agressivo).

## **157. CONSCIÊNCIA DA PRESENÇA DO AVALIADOR**

**Área de Comportamento:** Relacionamento e Afeto.

**Questões Relativas à Observação:** A criança parece alheia à presença do avaliador? A criança não reage à voz do avaliador, para estabelecer contato ocular, ou reagir perante elogio ou sorrisos?

**Pontuação:**

Adequado - Reage adequadamente ao avaliador usando o contato ocular, ouvindo a sua voz e retomando o sorriso.

Moderado - Demonstra alguma falta de respostas sociais, inclusive contato ocular ou raramente inicia interações; é usualmente necessária interferência para obter resposta social.

Grave - Alheia ou raramente responsiva ao avaliador, distante, parece não perceber a presença do avaliador, é sempre necessária interferência para obtenção de qualquer tipo de resposta.

## **158. COOPERAÇÃO COM O AVALIADOR**

**Área de Comportamento:** Relacionamento e Afeto.

**Questões Relativas à Observação:** A criança falha em cooperar com os pedidos do avaliador? A criança falha em indicar claramente quando não consegue entender ou fazer o que está sendo proposto?

**Pontuação:**

Adequado - Segue as instruções do avaliador e tenta cooperar a não ser que seja incapaz de entender ou fazer o que foi proposto. Dá indicação nítida, se as propostas não estão claras ou estão muito difíceis.

Moderado - Moderadamente negativista ou cooperação instável ou variável.

Grave - Excessivamente negativista ou cooperação errática ou variável. Faz pouco esforço para cooperar com o avaliador.

## 159. AMPLITUDE DA ATENÇÃO

**Área de Comportamento:** Brincar e Interesse por Materiais.

**Questões Relativas à Observação:** A atenção da criança relativa ao avaliador, materiais do teste e atividades é adequada para a idade cronológica? A criança se toma inapropriadamente frustrada quando o avaliador tenta estruturar a atenção?

### **Pontuação:**

Adequado - Amplitude da atenção dentro dos limites normais (reconhecendo que as crianças mais novas têm menos tempo de atenção que as mais velhas).

Moderado - A amplitude da atenção é restrita e característica de uma criança mais nova.

Grave - A amplitude da atenção tão flutuante que a criança é incapaz de cooperar com o avaliador e concluir propostas simples, ou fica facilmente distraída ou excessivamente frustrada quando o avaliador solicita atenção ou propostas que necessitam de concentração.

## 160. TOLERÂNCIA A INTERRUPÇÕES

**Área de Comportamento:** Relacionamento e Afeto.

**Questões Relativas à Observação:** A criança reage quando o avaliador retira um material de teste que ela gosta ou muda de uma atividade para outra? A criança se toma facilmente frustrada ou zangada?

### **Pontuação:**

Adequado - Tolerância mudanças de uma atividade para outra e não fica especialmente zangada quando o material de teste preferido é retirado.

Moderado - Demonstra considerável dificuldade em mudar de atividade ou deixar e mudar de material, mas é capaz de fazê-lo.

Grave - Não tolera bem mudanças e interrupções. Pode reagir a interrupções com comportamentos como: choro excessivo, gritos, “flapping”, caretas, birra, ou bater a cabeça.

## 161. ENTONAÇÃO E INFLEXÃO

**Área de Comportamento:** Linguagem.

**Questões Relativas à Observação:** Os padrões de fala da criança são incomuns?

**Pontuação:** Pontue NA, se a criança é não verbal ou tem menos que 2 anos.

Adequado - A fala tem entonação normal, entonação variada com volume e velocidade razoáveis.

Moderado - A fala é caracterizada por pouca variação de tom e volume, volume incomum ou lento de alguma forma, rápido ou com padrão irregular.

Grave - A fala é significativamente anormal, incluindo entonação e inflexão estranhas, qualidade da fala invariável ou mecânica e vocalização cantada, rouca ou com alto volume.

## 162. BALBUCIO

**Área de Comportamento:** Linguagem.

**Questões Relativas à Observação:** A criança produz, repetidamente, sons sem sentido ou não inteligíveis?

**Pontuação:** Pontue NA se a criança é não verbal ou tem menos que 1 ano e meio. Adequado - Não balbucia.

Moderado - Balbucia ocasionalmente, apesar de ter mais que 1 ano e meio.

Grave - Balbucia frequentemente ou o balbucio é a vocalização primária, apesar de ter mais que 1 ano e meio.

## 163. USO DE PALAVRAS

**Área de Comportamento:** Linguagem.

**Questões Relativas à Observação:** A criança usa palavras e frases que tenham sentido?

**Pontuação:** Pontue NA se a criança é não verbal ou tem menos que 1 ano e meio.

Adequado - O uso de palavras é adequado a situação e idade, e a comunicação não verbal é funcional.

Moderado - O uso de palavras é de alguma forma de nível imaturo/atrasado, mas a fala pode incluir discurso ocasional adequado.

Grave - Usa as frases e palavras inadequadamente e de forma ineficaz (os padrões de linguagem não são efetivos para comunicar para outras pessoas suas necessidades, vontades ou desejos), ou não usa as palavras

para se comunicar. Os padrões incomuns de fala podem incluir repetir frases ou jingles da TV ou perseveração no uso de palavras inapropriadas para escrever situações ou objetos.

## **164. USO DE JARGÕES OU LINGUAGEM IDIOSINCRÁTICA**

**Área de Comportamento:** Linguagem.

**Questões Relativas à Observação:** A criança usa jargão frequentemente ou exclusivamente (confuso, linguagem não inteligível) ou linguagem idiosincrática (linguagem peculiar da própria criança).

**Pontuação:** Pontue NV se a criança for não verbal ou tiver menos que 1 ano e meio.

Adequado - O uso de palavras e frases é normal e relevante para a situação.

Moderado - Usa ocasionalmente palavras ou frases sem sentido, mas também usa alguma linguagem comunicativa.

Grave - Usa frequentemente jargão (palavras ou frases sem o menor sentido), ou linguagem idiosincrática, tais como palavras ou frases que são inventadas ou metafóricas (“Acenda a luz” no lugar de “Me deixe sozinho”).

## **165. ECOLALIA TARDIA**

**Área de Comportamento:** Linguagem.

**Questões Relativas à Observação:** A criança repete inadequadamente palavras ou frases depois de certo tempo?

**Pontuação:** Pontue NV se a criança for não verbal ou tiver menos que 1 ano e meio.

Adequado - Não repete palavras ou frases ouvidas há algum tempo atrás a não ser que seja adequado fazê-lo.

Moderado - Repete ocasionalmente e inadequadamente palavras passadas ou frases ouvidas algum tempo atrás.

Grave - Repete frequentemente e inadequadamente palavras ou frases ouvidas algum tempo atrás.

## **166. ECOLALIA IMEDIATA**

**Área de Comportamento:** Linguagem.

**Questões Relativas à Observação:** A criança repete inadequadamente palavras ou frases ouvidas recentemente?

**Pontuação:** Pontue NV se a criança for não verbal ou tiver menos que 1 ano e meio.

Adequado - Não repete palavras ou frases ouvidas recentemente a não ser que seja adequado fazê-lo.

Moderado - Ocasionalmente e inadequadamente repete palavras ou frases ouvidas recentemente.

Grave - Frequentemente e inadequadamente repete palavras ou frases ouvidas recentemente.

## **167. PERSEVERAÇÃO DE PALAVRA OU SOM**

**Área de Comportamento:** Linguagem.

**Questões Relativas à Observação:** A criança repete muitas vezes certas palavras ou sons?

**Pontuação:** Pontue NV se a criança for não verbal ou tenha menos que 1 ano e meio.

Adequado - Não existe perseveração de certos sons ou palavras.

Moderado - Existe perseveração ocasional de certos sons ou palavras.

Grave - Existe perseveração frequente de certos sons ou palavras.

## **168. USO DE PRONOMES**

**Área de Comportamento:** Linguagem.

**Questões Relativas à Observação:** A criança usa incorretamente os pronomes? Se o faz, este uso errôneo é em função da pouca idade ou de confusão?

**Pontuação:** Pontue NV se a criança for não verbal ou tiver menos que 1 ano e meio.

Adequado - Usa corretamente os pronomes.

Moderado - Ocasionalmente confunde os pronomes, tais como *eu* e *você* ou *ele* e *ela*, ou se refere a si mesma pelo nome ao invés de eu.

Grave - Frequentemente inverte os pronomes ou parece não entender *eu* ou *você*.

## **169. INTELIGIBILIDADE DA FALA**

**Área de Comportamento:** Linguagem.

**Questões Relativas à observação:** A fala da criança não é inteligível devido a problemas de articulação, pronúncia ou confusão entre os sons?

**Pontuação:** Pontue NV se a criança for não verbal ou tiver menos que 1 ano e meio.

Adequado - Fala adequadamente enunciada e fácil, de ser entendida, os sons não são confusos.

Moderado - A fala é de alguma forma difícil de entender por causa da articulação, pronúncia ou confusão entre os sons.

Grave - A fala não é inteligível devido a problemas com articulação, pronúncia ou confusão entre sons.

## **170. HABILIDADE SINTÁTICA**

**Área de Comportamento:** Linguagem.

**Questões Relativas à Observação:** A criança frequentemente usa as palavras fora de ordem numa frase ou sentença?

**Pontuação:** Pontue NV se a criança for não verbal ou tiver menos que 1 ano e meio.

Adequado - Usualmente usa as palavras em ordem correta, qualquer confusão é adequada à idade da criança.

Moderado - Ocasionalmente inverte a ordem das palavras, e, de alguma forma, a confusão é um pouco acima do esperado para a idade da criança.

Grave - Frequentemente inverte a ordem das palavras em uma frase ou sentença, a confusão é muito mais frequente do que o esperado para a idade da criança.

## **171. COMUNICAÇÃO ESPONTÂNEA**

**Área de Comportamento:** Linguagem.

**Questões Relativas à Observação:** O conteúdo da linguagem comunicativa da criança é funcional e relevante? A criança é incapaz ou sem vontade de perguntar e responder questões? No conteúdo da comunicação da criança falta variedade e espontaneidade? A linguagem espontânea está ausente?

**Pontuação:** Pontue em NV se a criança for não verbal ou tiver menos que 1 ano e meio.

Adequado - Usa uma variedade de respostas com linguagem espontânea e funcional para comunicar ideias e fazer perguntas.

Moderado - Raramente se comunica espontaneamente ou reciprocamente, como se estivesse com vergonha, mas pode ser estimulada a responder, mas de forma limitada.

Grave - Não usa comunicação espontânea, relevante e funcional ou insiste demais em um só assunto de forma perseverativa e inapropriada.

## **172. MOTIVAÇÃO POR RECOMPENSAS CONCRETAS**

**Área de Comportamento:** Brincar e Interesse por Materiais.

**Questões Relativas à observação:** A criança demonstra interesse e parece motivada por recompensas concretas (brinquedo, livro, bala, suco, cereal)? A criança tem satisfação através da manipulação de objetos ou das propriedades sensoriais dos objetos e comidas?

**Pontuação:**

Adequado - Demonstra interesse consistente e adequado por recompensas concretas (o desempenho é aumentado pelo uso de comidas ou objetos preferidos), ou tem sua própria motivação intema, completando a proposta sem esperar ou necessitar de recompensa.

Moderado - Motivado de forma inconsistente por recompensas concretas, o interesse pode ser aumentado momentaneamente, mas não sustentado.

Grave - Não é motivado por recompensas concretas de tipo algum, o uso de comida ou brinquedos preferidos não aumenta o envolvimento na atividade.

### **173. MOTIVAÇÃO POR ELOGIO SOCIAL**

**Área de Comportamento:** Relacionamento e Afeto.

**Questões Relativas à Observação:** A criança demonstra interesse e consciência do elogio social por parte do avaliador?

**Pontuação:**

Adequado - Parece motivada por elogio social, gostando deste tipo de atenção.

Moderado - Demonstra reações leves e inconsistentes diante do elogio social.

Grave - Não reage ou reage negativamente ao elogio social do avaliador.

### **174. MOTIVAÇÃO POR RECOMPENSAS INTRÍSECAS**

**Área de Comportamento:** Brincas e interesse por materiais.

**Questões Relativas à Observação:** Falta a criança capacidade de motivação ou interesse normal para realizar atividades adequadas?

**Pontuação:**

Adequado – Consistentemente motivada pela realização bem sucedida das propostas, demonstra interesse adequado em trabalhar com propostas adequadas ao seu nível de desenvolvimento.

Moderado – Demonstra interesse limitado ou inconsistente na execução bem sucedida das propostas.

Grave - Não demonstra interesse algum por completar a proposta, ou não obtém satisfação através do desempenho bem sucedido.

# Parte 4



# **Interpretação e Comunicação dos Resultados**

## **INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS**

### **As funções do Perfil de Desenvolvimento**

O perfil obtido nas sete áreas de desenvolvimento proporciona informações úteis relativas ao carácter das habilidades de aprendizagem e das dificuldades da criança. A interpretação destes escores é relacionada a questões específicas apresentadas pela instituição solicitante e os pais. Normalmente estas questões são focadas no

diagnóstico, questões educacionais e registro de mudanças com o passar do tempo. A interpretação do perfil de desenvolvimento inclui invariavelmente recomendações para um programa de ensino específico.

Os perfis de desenvolvimento de crianças autistas são caracteristicamente irregulares, com flutuação ampla dos escores “Passou” e “Emergente” entre as sete áreas de desenvolvimento. Através da identificação dos níveis das idades de desenvolvimento em várias áreas, este perfil fornece orientação sensata para elaboração de um currículo individualizado. As mudanças ao longo do tempo podem ser detectadas, através de re-testagem anual e da comparação das mudanças de escores emergente para passou em cada área, assim como mudanças nas idades de desenvolvimento.

O perfil Psicoeducacional proporciona uma primeira e melhor aproximação das expectativas educacionais apropriadas para uma criança individualmente. Se a criança apresenta um perfil irregular, o planejamento inicial contemplará tanto as habilidades iniciais, quanto aquelas relativamente mais fortes. Os déficits aparentes da criança podem ser, com frequência, superados ou equilibradas pela incorporação ao programa de habilidades fortes ou máximas. Este tipo de planejamento assegura que a interação adulto – criança tenha um certo grau de sucesso e estabelece uma boa base para iniciar o treinamento nas áreas de funcionamento mais atrasadas. O planejamento educacional de longo prazo não deveria se apoiar somente dos resultados do teste, mas, cada vez mais, em como a criança reage a um programa individualizado e no empenho para ensinar.

### **A obtenção de um quociente de desenvolvimento**

Depois da obtenção da idade de desenvolvimento da criança, a partir do escore total de desenvolvimento, o avaliador pode querer obter um quociente de desenvolvimento (QD) através da divisão da idade cronológica (IC) pela idade de desenvolvimento (ID), e multiplicada por 100 ( $IC/ID \times 100$ ). O QD pode ser útil como alternativa ou suplemento para um QI padronizado. Como observado anteriormente,

os testes de inteligência tradicionais como o Stanford – Binet ou as escalas Wechsler, têm um grau muito alto de exigência, em nível cognitivo e linguístico, para a maioria das crianças autistas e, desta forma, usualmente produzem pouca informação útil. Um QD obtido a partir do PEP-R, pode servir como uma medida alternativa da discrepância entre o desempenho esperado para a idade cronológica de uma criança e o funcionamento de desenvolvimento atual. O QD é, em grosso modo, comparável com as médias de QI das escalas de Merrill – Palmer ou Leiter, que tem alta correlação com o PEP-R (ver capítulo 5 sobre a construção e validade do teste). O quociente de desenvolvimento do PEP-R deve ser interpretado com cautela, porque é uma avaliação média com base em uma amostra relativamente pequena. Entretanto, ele pode indicar a situação relativa de desenvolvimento da criança autista em comparação com outras crianças autistas e serve como medida de mudança em um teste subsequente.

### **As Funções do Perfil de Comportamento**

O Perfil de Comportamento do PEP-R proporciona um meio sistemático de descrever o comportamento da criança. A observação direta do comportamento durante o teste é organizada e registrada nas maiores áreas pertinentes ao autismo: Relacionamento e Afeto, Brincar e Interesse por Materiais, Respostas Sensoriais e Linguagem. Estas observações comportamentais ajudam a descrever os comportamentos singulares ou incomuns não obtidos a partir do Perfil de Desenvolvimento. O Perfil de Comportamento é usado para ajudar a determinar se autismo é um diagnóstico adequado para uma criança em particular, assim como para detectar mudanças no comportamento ao longo do tempo. As observações do comportamento são necessárias para o planejamento de programas educacionais individualizados, recomendar níveis adequados de estrutura da sala de aula ou identificar proporções efetivas de alunos para cada professor.

### **A COMUNICAÇÃO DOS RESULTADOS**

Depois de completada a aplicação e pontuação do PEP-R, o avaliador comunica os resultados à família e às instituições relevantes, tais como a escola. Esta informação pode ser apresentada na forma de relatório escrito resumido, em uma reunião ou ambos. O relatório aborda os assuntos apresentados pela fonte de referência e responde às questões

que foram colocadas por ela, incluindo quaisquer preocupações expressadas pela família; geralmente, isto estabelece a continuidade entre as avaliações passadas e o funcionamento no momento, como devolvido pelo PEP-R. Em um relatório escrito é muito útil ajustá-lo a pessoa que irá lê-lo e usar a informação, escolhendo vocabulário e exemplos que sejam inteligíveis e informativas para o usuário.

Os resultados do PEP-R são mais úteis se apresentados num contexto de avaliação compreensiva. Neste tipo de avaliação é tipicamente consistida pela avaliação usando o PEP-R, um sumário de informações relevantes nas áreas: médica, de desenvolvimento e social; uma avaliação do funcionamento social-adaptativo e a descrição do funcionamento atual da criança pelo professor e pais. Os testes psicológicos padronizados podem fornecer dimensões adicionais. É sempre útil observar e descrever as interações da criança, tanto com os pais quanto com os profissionais.

O esquema abaixo sugere como incluir e organizar um relatório escrito do PEP- R. O objetivo é comunicar informações relevantes e práticas sobre as habilidades que a criança já domina e sugerir novas orientações para o planejamento educacional e o manejo do comportamento.

## **ESQUEMA PARA O RELATÓRIO ESCRITO**

### **1. Dados de Referência**

A. **Identificação.** Incluir o nome da criança, data de nascimento, idade na data do teste, endereço, nome dos pais, telefone(s), parentes que moram na casa, localização da escola e classe e o nome do professor.

B. **Fonte do Encaminhamento.** Nome do profissional do estado responsável, título e contato com a criança (instituição, escola, médico, pais, outros).

C. **Motivo do Encaminhamento.** Descreva o motivo do encaminhamento: diagnóstico, obtenção de vaga em escola, planejamento educacional manejo do comportamento, treinamento dos pais ou o que seja adequado à situação.

D. **Histórico e Avaliações Prévias.** Incluir resumos breves do desenvolvimento da criança na área médica e social, avaliações psicológicas prévias, e histórico da vida escolar.

### **2. Descrição da Criança**

A. **Descrição Física.** Descreva brevemente a aparência física da criança, incluindo quaisquer características de identificação incomuns (peso, altura, deficiências físicas ou características disformes).

B. **Descrição do Comportamento.** Descreva brevemente, com base nos itens da Escala de Comportamento, os comportamentos da criança nas seguintes áreas ou outras observações:

1. **Relacionamento e Afeto.** Incluir como a criança se relaciona com as pessoas (pais e avaliador). Descreva como a criança se separou dos pais, nível de cooperação e desejo de agradar. Descreva o afeto em resposta a mudança, interrupções e stress. Indique a amplitude e qualidade destas respostas emocionais.

2. **Brincar e interesse por: Materiais.** Descreva se a criança apresenta preferências no brincar, perseverança quando brinca, uso inadequado dos materiais; a amplitude da atenção, o nível de atividade, a motivação e habilidades de organizar o trabalho, resolver problemas ou de se corrigir sozinha. Descreva as reações da criança às técnicas de ensino que foram bem sucedidas e como a criança reagiu à estrutura.

3. **Respostas Sensoriais.** Inclua as respostas da criança aos estímulos táteis, visuais, auditivos; apontando se ela super-reage ou sub-reage aos estímulos sensoriais. Relate a integração das modalidades sensoriais.

4. **Linguagem.** Descreva o estilo de comunicação da criança (verbal ou não-verbal), a entonação e inflexão, o uso de ecolalia imediata ou tardia, a presença de jargão, a persistência de perseverança de uma palavra ou som, e diferenças entre a comunicação espontânea ou eliciada.

### 3. Descrição e Aplicação do Teste

Para o leitor não acostumado com o PEP-R, descrever o objetivo e as características singulares do teste. Observe que o teste mede as habilidades da criança em sete Áreas de Desenvolvimento, fornecendo um quadro nítido dos pontos relativos fortes e fracos. Descreva *como* cada item de desenvolvimento é pontuado, e as três possibilidades - *Passou, Emergente ou Reprovado*, e observe que a pontuação "Emergente" indica a presença de potencial para aprender uma habilidade através de um programa educacional. Resuma os resultados para cada uma das sete Áreas de Desenvolvimento:

A. **Imitação.** Estes itens testam a habilidade da criança em repetir o que alguém fala ou de imitar o que alguém faz. Descreva o tipo de

imitação que foi fácil ou difícil, dê exemplos de habilidades emergentes e relate o nível de desenvolvimento obtido.

B. **Percepção.** Os itens de Percepção incluem reação em relação a materiais que produzam som, se orientar visualmente e o reconhecimento de formas, cores e tamanhos. Resuma os itens que foram fáceis e difíceis. Observe problemas de distração ou de integração dos estímulos perceptuais. Descreva a idade de desenvolvimento obtida e identifique as habilidades emergentes.

C. **Motora Fina.** Estes itens avaliam habilidades como a coordenação manual e pegada. Especifique quais foram os itens difíceis e relate a idade de desenvolvimento obtida. Liste as habilidades emergentes e quaisquer técnicas de ensino que facilitem o sucesso no seu desempenho. Devem ser mencionados problemas com a coordenação das duas mãos, velocidade excessiva de movimentos e força insuficiente.

D. **Motora Ampla.** Esta área testa o uso que a criança faz dos braços, pernas e grandes grupos musculares. Especifique as atividades que ilustrem a habilidade geral. Relate a idade de desenvolvimento obtida, assim como observações sobre a agilidade, equilíbrio, energia e dominância ocular, manual e de membros inferiores.

E. **Coordenação Olho-Mão.** Esta área avalia como a criança usa os olhos, simultaneamente com as mãos (montar, empilhar, enfiar, colorir, escrever). Dê exemplos para ilustrar os níveis de idade de desenvolvimento obtidos. Relate as técnicas de ensino que foram efetivas para o desenvolvimento das habilidades emergentes durante a sessão de teste.

F. **Desempenho Cognitivo.** O nível de idade de desenvolvimento obtido nesta escala reflete tanto a compreensão da linguagem, quanto o desempenho bem sucedido em algumas atividades não dependentes da linguagem (seleção, pareamento, montagem de figuras, funções de mímica e representação). Relate as habilidades nestas áreas e descreva as habilidades emergentes adequadas para o planejamento educacional.

G. **Cognitivo Verbal.** O nível de idade de desenvolvimento obtido nesta área mostra a habilidade expressiva, tanto verbal quanto gestual. Devem ser observadas, tanto as comunicações espontâneas quanto eliciadas. Pode ser proveitoso dar exemplos de respostas a perguntas e da comunicação espontânea, para ilustrar as impressões gerais sobre as habilidades emergentes de uma criança e necessidades educacionais. Dê exemplos que ilustrem confusões com a sintaxe e articulação.

#### 4. **Resumo e Recomendações**

Integrar as informações globais sobre a criança, incluindo os resultados do teste mais relevantes para os motivos e questões levantadas por aqueles que encaminharam a criança. Não devem ser apresentadas aqui novas informações. A maioria dos itens pode ser resumida sob os seguintes títulos:

A. **Comportamento.** Revise brevemente as características comportamentais que indiquem categorias diagnósticas: autismo, desvantagens na comunicação; problemas de comportamento, tais como impulsividade, hiperatividade, e

tendência à distração; imaturidade; habilidades de aprendizagem, e retardo mental.

B. **Resumo de Desenvolvimento.** Relate o escore da Idade de Desenvolvimento Geral. Interprete a interação das sete áreas de Desenvolvimento da criança, enfatizando escores significativos de “Passou, Emergente e Reprovado”.

C. **Recomendações.** As recomendações devem refletir e contemplar as áreas de boa habilidade e de dificuldade, identificadas no resumo de desenvolvimento prévio; assim como relacionar tais problemas com as questões levantadas pelo solicitante que encaminhou a criança, relatar os resultados do teste e indicar possíveis locais para escolarização. Ofereça tanto sugestões específicas quanto gerais para os objetivos do Programa Educacional Individualizado (IEP), incluindo atividades, técnicas de ensino, estratégias de manejo do comportamento e recomendações para a estrutura na sala de aula e em casa.





**TABELA 8**  
Itens com as Faixas Etárias nas Áreas de Desenvolvimento pela Ordem do Teste

Item	Idade (meses)	Item	Idade (meses)
<b>IMITAÇÃO</b>		<b>MOTORA FINA (continuação)</b>	
6 Manipula Caleidoscópio	37-43	66 Coloca as contas em um eixo	16-23
8 Toca duas vezes a campainha	55-58	67 Usa as mãos cooperativamente	25-28
11 Enrola argila	24-33	84 Desenha uma pessoa	70-74
13 Manipula marionete	45-50	86 Corta com tesoura	46-50
14 Imita sons de animais	28-35	87 Identifica e entrega objetos	46-49
15 Imita ações com objetos	26-32	99 Joga na cesta - motora fina	15-21
41 Imita movimentos motores amplos	28-35	109 Consegue pegar "pinçando"	21-24
52 Jogo social de bebê	10-15	119 Aciona interruptor de luz	15-20
100 Repete 2 e 3 dígitos	45-50	<b>MOTORA AMPLA</b>	
102 Repete 4 e 5 dígitos	66-71	24 Cruza linha média para pegar peças do quebra-cabeça	24-28
113 Imita com objetos sonoros	25-29	37 Anda sozinho	14-22
123 Repete sons	32-38	38 Bate palmas	24-31
124 Repete palavras	28-35	39 Fica sobre um pé só	29-36
129 Reage à imitação de suas próprias ações	16-22	40 Pula usando ambos os pés	24-31
130 Reage à imitação de seus próprios sons	17-23	43 Pega a bola	46-51
142 Faz "tchau" com a mão	17-23	44 Joga a bola	19-27
<b>PERCEPÇÃO</b>		45 Chuta a bola	28-35
3 Acompanha visualmente movimento	7-15	46 Apresenta dominância de membros inferiores	30-34
4 Busca visualmente ao longo da linha média	7-15	47 Carrega a bola	13-16
7 Apresenta dominância ocular	30-35	48 Empurra a bola	13-17
19 Completa o quadro de formas geométricas	34-39	49 Sobe escadas usando alternadamente os pés	61-65
23 Completa o quadro de formas de objetos - percepção (visual)	45-49	50 Sobe na cadeira	14-19
25 Completa o quadro de formas por tamanho	34-39	51 Empurra-se sobre plataforma	21-28
32 Pareia blocos coloridos com discos	45-49	60 Toma suco no copo	12-24
35 Som da castanholha (clapper)	7-15	64 Balança as contas no barbante	46-51
57 Som do apito	7-15	68 Transfere objetos de uma mão para outra	14-22
59 Reage a gestos	13-17	72 Apresenta dominância manual	28-33
108 Encontra bala sob xícara	58-62	<b>COORDENAÇÃO OLHO-MÃO</b>	
111 Ouve e se orienta pelo som do sino	7-15	20 Ajusta as formas dos locais corretos	27-31
120 Demonstra interesse pelo livro de figuras	20-25	26 Encaixa peças nos locais pelo tamanho	27-31
<b>MOTORA FINA</b>		30 Encaixa as peças do quebra-cabeça	46-50
1 Desenrosca a tampa do pote	26-30	71 Escreve espontaneamente	16-20
2 Faz bolinhas de sabão	26-30	73 Copia linha vertical	46-50
9 Pressiona com o dedo	13-17	74 Copia círculo	42-46
10 Segura um palito	15-19	75 Copia quadrado	55-59
12 Modela uma "tigela" de argila	48-52	76 Copia triângulo	67-69
42 Tocar com o polegar os outros dedos da mesma mão em seqüência	62-64	77 Copia diamante	72-76
63 Enfia as contas no barbante	30-33	78 Colorir um desenho	51-54
65 Retira contas de um eixo	13-20	79 Traça formas	44-51

**TABELA 8**  
**Itens com as Faixas Etárias nas Áreas de Desenvolvimento pela Ordem do Teste**  
*Continuação*

Item	Idade (meses)	Item	Idade (meses)
<b>COORDENAÇÃO OLHO-MÃO</b> (continuação)		<b>COGNITIVO VERBAL</b> <i>continuação</i>	
80 Pareia letras	39-42	81 Identifica letras expressivamente	62-66
83 Copia letras	67-69	95 Conta 2 e 6 blocos	56-59
93 Empilha blocos	35-38	101 Repete 2 e 3 dígitos	34-38
94 Coloca blocos na caixa	27-31	103 Repete 4 e 5 dígitos	60-63
<b>DESEMPENHO COGNITIVO</b>		104 Conta em voz alta	53-65
16 Aponta para as partes do corpo da marionete	26-31	105 Identifica números expressivamente	60-64
17 Aponta para as próprias partes do corpo	25-28	106 resolve problemas de adição e subtração na 2ª pessoa	67-70
18 Interação complexa brincando com marionetes	44-47	107 resolve mentalmente problemas de adição e subtração na 3ª pessoa	68-72
22 Identifica formas receptivamente	40-44	116 Nomeia objetos	25-28
28 Identifica receptivamente grande e pequeno	31-36	122 Identifica figuras expressivamente	40-45
29 Indica a posição das peças do quebra-cabeça	49-52	125 Repete frases ou sentenças curtas	33-38
31 Completa o quebra-cabeça: vaca	70-73	126 Repete sentenças simples	46-51
34 Nomeia cores receptivamente	42-45	127 Repete sentenças complexas	58-62
53 Encontra objeto escondido	10-14	132 Usa frases de 2 palavras	22-26
82 Identifica letras receptivamente	65-67	133 Usa frases de 4 ou 5 palavras	29-33
85 Escreve o primeiro nome	60-63	134 Usa plurais	32-35
88 Identifica objetos pelo tato	54-56	135 Usa pronomes	25-29
89 Faz um menino das peças de feltro	49-52	136 Lê palavras curtas	68-72
96 Conta receptivamente 2 e 6 blocos	60-63	137 Lê sentença curta	71-75
97 Atende 2 instruções seqüenciais	36-41	138 Lê com poucos erros	72-76
98 Seleção de 2 opções	23-27	139 Lê com compreensão	75-80
110 Simula o uso de objetos	38-42		
114 Seleciona cartões por cor ou forma	49-52		
115 Pareia objetos a figuras	24-27		
117 Entrega objetos sob pedido	21-26		
118 Demonstra as funções dos objetos	28-33		
121 Identifica figuras receptivamente	42-45		
128 Responde a instruções verbais	36-41		
131 Responde a comandos simples	27-29		
140 Lê e acompanha instruções	76-81		
141 Antecipa rotinas	19-23		
<b>COGNITIVO VERBAL</b>			
21 Identifica formas expressivamente	48-53		
27 Identifica expressivamente grande e pequeno	40-45		
33 Nomeia cores expressivamente	46-51		
61 Gestos pedindo ajuda	17-23		
69 Qual é o seu nome?	28-33		
70 Você é um menino ou uma menina?	32-38		

TABELA 9

Itens com os Níveis de Idade por Ordem de Desenvolvimento nas Áreas de Desenvolvimento

Item	Idade (meses)	Item	Idade (meses)
<b>IMITAÇÃO</b>		<b>MOTORA FINA (continuação)</b>	
52	10-15	63	30-33
129	16-22	86	46-50
ações		87	46-49
130	17-23	12	48-52
142	17-23	42	62-64
11	24-33	dedos da mesma mão em seqüência	
113	25-29	84	70-74
15	26-32	<b>MOTORA AMPLA</b>	
14	28-35	47	13-16
41	28-35	48	13-17
124	28-35	50	14-19
123	32-38	37	14-22
6	37-43	68	14-22
13	45-50	outra	
100	45-50	60	12-24
8	55-58	44	19-27
102	66-71	51	21-28
<b>PERCEPÇÃO</b>		24	24-28
3	7-15	do quebra-cabeça	
4	7-15	38	24-31
35	7-15	40	24-31
57	7-15	72	28-33
111	7-15	45	28-35
59	13-17	39	29-36
120	20-25	46	30-34
7	30-35	inferiores	
19	34-39	43	46-51
25	34-39	64	46-51
23	45-49	alternadamente os pés	
32	45-49	<b>COORDENAÇÃO OLHO-MÃO</b>	
108	58-62	71	16-20
<b>MOTORA FINA</b>		20	27-31
9	13-17	26	27-31
65	13-20	tamanho	
10	15-19	94	27-31
119	15-20	93	35-38
99	15-21	80	39-42
66	16-23	74	42-46
109	21-24	79	44-51
67	25-28	30	46-50
1	26-30	73	46-50
2	26-30	78	51-54
		75	55-59
		76	67-69
		83	67-69
		77	72-76

TABELA 9

Itens com os Níveis de Idade por Ordem de Desenvolvimento nas Áreas de Desenvolvimento –  
*Continuação*

Item	Idade (meses)	Item	Idade (meses)
<b>DESEMPENHO COGNITIVO</b>		<b>COGNITIVO VERBAL</b>	
53 Encontra objeto escondido	10-14	61 Gestos pedindo ajuda	17-23
141 Antecipa rotinas	19-23	132 Usa frases de 2 palavras	22-26
117 Entrega objetos sob pedido	21-26	116 Nomeia objetos	25-28
98 Seleção de 2 opções	23-27	135 Usa pronomes	25-29
115 Parece objetos a figuras	24-27	69 Qual é o seu nome?	28-33
17 Aponta para as próprias partes do corpo	25-28	133 Usa frases de 4 ou 5 palavras	29-33
16 Aponta para as partes do corpo da marionete	26-31	134 Usa plurais	32-35
131 Responde a comandos simples	27-29	70 Você é um menino ou uma menina?	32-38
118 Demonstra as funções dos objetos	28-33	125 Repete frases ou sentenças curtas	33-38
28 Identifica receptivamente grande e pequeno	31-36	101 Repete 2 e 3 dígitos	34-38
97 Atende 2 instruções sequenciais	36-41	27 Identifica expressivamente grande e pequeno	40-45
128 Responde a instruções verbais	36-41	122 Identifica figuras expressivamente	40-45
110 Simula o uso de objetos	38-42	33 Nomeia cores expressivamente	46-51
22 Identifica formas receptivamente	40-44	126 Repete sentenças simples	46-51
34 Nomeia cores receptivamente	42-45	21 Identifica formas expressivamente	48-53
121 Identifica figuras receptivamente	42-45	104 Conta em voz alta	53-65
18 Interação complexa brincando com marionetes	44-47	95 Conta 2 e 6 blocos	56-59
29 Indica a posição das peças do quebra-cabeça	49-52	127 Repete sentenças complexas	58-62
114 Seleciona cartões por cor ou forma	49-52	103 Repete 4 e 5 dígitos	60-63
89 Faz um menino das peças de feltro	49-52	105 Identifica números expressivamente	60-64
88 Identifica objetos pelo tato	54-56	81 Identifica letras expressivamente	62-66
85 Escreve o primeiro nome	60-63	106 resolve problemas de adição e subtração na 2ª pessoa	67-70
96 Conta receptivamente 2 e 6 blocos	60-63	107 resolve mentalmente problemas de adição e subtração na 3ª pessoa	68-72
82 Identifica letras receptivamente	65-67	136 Lê palavras curtas	68-72
31 Completa o quebra-cabeça: vaca	70-73	137 Lê sentença curta	71-75
140 Lê e acompanha instruções	76-81	138 Lê com poucos erros	72-76
		139 Lê com compreensão	75-80

## CONFIABILIDADE

A confiabilidade se refere à consistência com a qual um teste mede o construto específico que se propõe a medir, neste caso as funções iniciais/primárias de desenvolvimento. Para estimar a confiabilidade do PEP-R, foi conduzido um estudo de confiabilidade interna. Anastasi (1982), observou que a confiabilidade interna é particularmente importante quando é necessário que a pessoa que está pontuando os escores faça julgamentos subjetivos a respeito do desempenho do avaliando no teste, como no caso do PEP-R. A pontuação referente à confiabilidade pode ser determinada tendo dois ou mais avaliadores aplicando o mesmo sub-teste, e então: (a) correlacionando seus escores, (b) comparando transversalmente os escores dos dois avaliadores e buscando, diferenças significativas. Com o objetivo de estabelecer a confiabilidade do a forma de pontuar o PEP-R, um sujeito foi pontuado por cinco avaliadores nas sete Áreas de Desenvolvimento da escala. Usando este método, o procedimento estatístico adequado para estimativa das diferenças dos escores é a correlação interclasses (Guilfore & Flutcher, 1978), que proporciona um índice de similaridades de observações entre diferentes avaliadores nas mesmas Áreas de Desenvolvimento. Este procedimento produziu uma correlação interclasses de .92, indicando um alto nível de similaridade entre as observações feitas por diferentes avaliadores nas Áreas de Desenvolvimento.

O segundo passo para estabelecimento da confiabilidade, envolveu a comparação dos escores entre os avaliadores. Como apresentado na Tabela 10, a diferença entre os avaliadores não foi significativa, apontando assim mais uma evidência da confiabilidade do PEP-R.

## VALIDADE

A validade do PEP-R pode ser demonstrada de diversas maneiras. Primeiro, em relação à validade do conteúdo, os itens da Escala de Comportamento foram derivados do critério de Creak (1972) e da *Escala de Avaliação do Autismo Infantil (CARS)*, (Schopler e Cols 1988), um sistema de avaliação diagnóstica comumente utilizado. Desta forma, a validade do conteúdo destes itens está diretamente relacionada com a validade estabelecida na *Escala de Avaliação do Autismo Infantil*.

Em segundo lugar, os itens remanescentes da Escala de Desenvolvimento foram selecionados de uma ampla gama de habilidades de desenvolvimento dominadas por crianças normais de 1 a 7 anos de idade. Os materiais e atividades específicas encontradas no PEP-R têm sido submetidas a várias revisões durante seus 20 anos de uso; desta forma, seus itens têm sido testados empiricamente, sendo eliminados aqueles que não foram clinicamente consistentes.

Na revisão original do PEP-R, foram obtidas correlações estatisticamente significativas, quando os Quocientes de Desenvolvimento foram comparados com escores dos Testes de Inteligência. A Tabela 11 apresenta estas correlações. As primeiras quatro correlações foram significativas em nível de  $P < 0,0001$ , mas não houve correlação significativa entre as duas últimas (Escala Wechsler e Leiter). Sem dúvida, o escore total no PEP-R pode ser utilizado com um nível similar de confiança com os escores obtidos a partir dos primeiros quatro testes.

A questão principal que qualquer usuário potencial deste instrumento deveria levantar é: "O PEP-R pode ser usado para planejamento educacional efetivo e para programação em casa?" Não existem dados adicionais formais, mas existem evidências clínicas empíricas. Por 20 anos o PEP tem sido utilizado com sucesso pelo TEACCH, um projeto estadual na Carolina do Norte, como o principal instrumento para planejamento. Esta medida também tem sido adotada em outros estados e em alguns países do exterior. Todos estes programas têm recebido, tanto por professores quanto por pais, um considerável reconhecimento, devido à sua efetividade.

# Referências Bibliográficas

## Referências Bibliográficas

Alpern, G. D. (1967). Measurements of “untestable autistic children.” *Journal of Abnormal Psychology*, 72, 478-486.

American Psychiatric Association. (1987). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (3rd ed., rev.). Washington, DC: Author.

Anastasi, A. (1982). *Psychological testing* (5th ed.). New York: Macmillan. Cantwell, P., & Baker, L. (1984). Research concerning families with autistic children. In E. Schopler & G. Mesibov. (Eds.), *The effects of autism on the family* (pp. 41-59). New York: Plenum.

Creak, M. (1961). Schizophrenic syndrome in childhood: Progress report (April 1961) of a working party. *British Medical Journal*, 2, 889-890.

Guilford, J. P., & Fruchter, B. (1978). *Fundamental statistics in psychology and education*. New York: McGraw-Hill.

Hollingshead, A. B. (1957). *Two-factor index of social position*. Unpublished manuscript. (Available from 1965 Yale Station, New Haven, CT)

Mesibov, G., Schopler, E., Schaffer, B., & Landrus, R. (1988). *Individualized assessment and treatment for autistic and developmentally disordered children: Vol 4. Adolescent and Adult Psychoeducational Profile (AAPEP)*. Austin, TX: PRO-ED.

Schopler, E. (1971). Parents of psychotic children as scapegoats. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 4, 17-22.

Schopler, E. (Producer). (1985a). *An individualized education program: Conversion of a Psychoeducational Profile (PEP) into an individualized teaching program* (Film No. 850-VT-136). Chapel Hill, NC: Health Sciences Consortium.

Schopler, E. (Producer). (1985b). *Psychoeducational Profile: Introduction to scoring the PEP* (Film No. 850-VI-132). Chapel Hill, NC: Health Sciences Consortium.

Schopler, E. (Producer). (1985c). *Psychoeducational Profile test tape: Scoring the PEP* (Film No. 850-VI-135). Chapel Hill, NC: Health Sciences Consortium.

Schopler, E., Brehm, S., Kinsbourne, M., & Reichler, R. J. (1971). Effect of treatment structure on development of autistic children. *Archives of General Psychiatry*, 24, 415-421.

Schopler, E., Lansing, M., & Waters, L. (1983). *Individualized assessment and treatment for autistic and developmentally disabled children: VoL 3. Teaching activities for autistic children*. Austin, TX: PRO-ED.

Schopler, E., & Loftin, J. (1969). Thought disorders in parents of psychotic children: A function of test anxiety. *Archives of General Psychiatry*, 20, 174-181.

Schopler, E., Mesibov, G. B., Shigley, R. H., & Bashford, A. (1984). Helping autistic children through their parents: The TEACCH model. In E. Schopler & G. Mesibov (Eds.), *The effects of autism on the family* (pp. 65-81). New York: Plenum.

Schopler, E., & Reichler, R. J. (1971). Parents as cotherapists in the treatment of psychotic children. *Journal of Autism and Childhood Schizophrenia*, 1, 87-102.



Schopler, E., & Reichler, R. J. (1979). *Individualized assessment of autistic and developmentally disabled children: VoL 1. Psychoeducational Profile (PEP)*. Austin, TX: PRO-ED.

Schopler, E., Reichler, R. J., & Lansing, M. (1980). *Individualized assessment and treatment for autistic and developmentally disabled children: VoL 2. Teaching strategies for parents and professionals*. Austin, TX: PRO-ED.

Schopler E., Reichler, R. J., & Renner, B. (1988). *The Childhood Autism Rating Scale (CARS)*. Los Angeles, CA: Western Psychological Services.

U.S. Bureau of the Census. (1985). *Statistical abstract of the U.S.* Washington, DC: U.S. Government Printing Office.

# **Apêndice A**

## **Materiais**

Os materiais para o PEP-R podem ser reunidos e construídos de acordo com as instruções e ilustrações apresentadas nos Apêndices A, B e C. Entretanto, o usuário pode julgar mais conveniente encomendar o Kit montado e feito de acordo com as nossas especificações.

Para informações sobre os Kits montados, entre em contato com;

PEP-R Kits  
Departamento TEACHH  
CB 7180  
Universidade da Carolina do Norte  
Chapel Hill, NC 27599-7180

## DESCRIÇÃO DOS MATERIAIS DO PEP-R

- Todos os Itens      *Caixa ou cesta de "pronto "* (ver figura 2. Item f)
- 1 – 4                *Pote com tampa de rosca e aro para fazer bolinhas de sabão* (ver figura 1, item i).
- 5                    *Blocos táteis* (peludo, áspero, texturizado). Estes itens devem ser cubos sólidos de madeira de 3". Um deve ser coberto com pele artificial de pêlo curto. O segundo cubo deve ser coberto de cascalho de aquário de cor natural de tamanho uniforme ( $\pm 1/8$ "). O terceiro deve ter todos os lados texturizados, cada ranhura deve ser reta e de profundidade e comprimento uniforme, mas todas as ranhuras não devem ser da mesma profundidade e comprimento (elas podem variar de  $3/16$ " -  $1/2$ " na profundidade e de  $1/8$ " no comprimento). Cada lado deve ter de 2 a 4 ranhuras longitudinais e de 2 a 4 ranhuras perpendiculares, de maneira que forme um padrão quadriculado irregular em cada superfície. Os fundos e os lados das ranhuras não precisam ser aplainados (ver Figura 3, item a).
- 6 & 7                *Caleidoscópio*. Deve ter  $\pm 9$ " x 2", com um orifício em um dos lados para olhar e no outro lado, um cilindro giratório (ver figura 1, item g).
- 8                    *Campainha*. Pode ser comprada em muitas lojas. O sino deve ser do tipo que fica sobre uma base e é tocado através de pressão em um botão que automaticamente volte à posição inicial imediatamente após ser solto. O sino deve produzir um som alto e distinguível, cada vez que o botão for pressionado.

- 9 – 12 *Argila ou Massa de Modelar e 6 palitos de 3" de comprimento* A argila deve ser suficientemente macia para uma criança trabalhá-la com facilidade.
- 13 – 18 *Marionetes de gato e cachorro.* Os marionetes de gato e cachorro devem ter 8" a 9" de comprimento. É importante que as aberturas para os braços e cabeça sejam suficientemente pequenos para que as mãos de uma criança se ajustem para fácil manipulação. Se a marionete for muito grande a criança pode ter dificuldade em usá-lo. (ver figura 2, item e).
- 19 – 22 *Quadro de Formas Geométricas* (círculo, quadrado, triângulo). Este item pode ser feito com dois pedaços de 1/4" de madeira compensada, cada um com 13<sup>3</sup>/<sub>4</sub> x 5 1/4. As formas devem ser recortadas de uma das placas e depois as duas coladas juntas. O quadro todo deve ser pintado, exceto as três peças soltas, deverá ser pintado de azul médio. Da esquerda para a direita, as formas são: um quadrado de 1 1/2, um triângulo equilátero de 3" de lado e um círculo de 3 1/4 de diâmetro. As formas devem ter uma distância simétrica uma das outras, e das bordas do quadro. Todas as peças devem se ajustar perfeitamente às formas recortadas no quadro e que deverão ser pintadas de branco. Cada forma deverá ter no centro um parafuso especial para servir de "alça" (Ver Figura 3, item f.).
- 23 & 24 *Quadro de Objetos*, (guarda-chuva, pintinho, borboleta, pêra)  
Este item pode ser feito com dois pedaços de madeira compensada de 11 1/2" x 9 3/8" x 1/4 ".As quatro peças do quebra- cabeça são recortadas de uma das placas e depois as duas coladas juntas e pintadas de azul médio. A forma da borboleta é recortada no quadrante superior esquerdo, o guarda-chuva no quadrante superior direito, a pêra no inferior esquerdo e o pintinho no inferior direito. O tamanho e forma da borboleta são mostrados na

figura 7, o guarda-chuva na figura 8, a pêra na figura 9 e o pintinho na figura 10. Antes de pintar todas as formas devem se lixadas para que se ajustem facilmente em seus lugares(ver figura 3, item d, e figuras 7, 8, 9 e 10).

25 - 28

*Quadro de formas por tamanho.*(Luvas). Este item pode ser feito com dois pedaços de madeira compensada de  $14 \frac{3}{4}'' \times 6 \frac{1}{4}'' \times \frac{1}{4}''$  As peças são recortadas de uma das placas e coladas juntas. O quadro é pintado de azul turquesa. As três luvas devem ser pintadas exatamente na forma e tamanho mostrados nas figuras 11 e 12. A margem inferior de cada luva deve coincidir com a margem do quadro. As luvas são equidistantes uma das outras e dos lados do quadro. No centro de cada luva é recortado um retângulo com profundidade de  $\frac{1}{4}$  de. O espaço retangular em cada luva é pintado de vermelho. Da esquerda para a direita os retângulos recortados devem ser de  $1 \frac{1}{2}'' \times 2 \frac{1}{2}'' \times 1 \frac{1}{2}''$  e  $2'' \times 3 \frac{3}{4}''$ . As peças devem se ajustar facilmente no quadro e devem ser pintadas inteiramente de vermelho como as luvas, com um parafuso especial para servir “alça” (Ver Fig. 3, item e, e Figuras 11 e 12).

29 & 30

*Quebra-cabeças “gato ”.* Este item deve ser feito com um pedaço de 9” de madeira compensada de  $\frac{1}{4}''$ . A figura de um gatinho filhote (vista frontal total), deve ser colada no quadro e envernizada para preservação sob condições de frequente manipulação. A figura com uma margem branca de deve ser um quadrado de  $8 \frac{1}{2}''$ . O quadrado envernizado deve ser cortado em quadro peças ajustáveis com os tamanhos e formas mostradas nas figuras 13 e 14 (ver Figura 3, item c).

31

*Quebra-cabeças “vaca”.* Este item deve ser feito com um pedaço de  $11'' \times 14''$  de madeira compensada de  $\frac{1}{4}''$ . A figura da vaca(vista lateral total) deve ser colada no quadro e envernizada. A figura deve ter  $13 \frac{1}{2}'' \times 10 \frac{1}{2}''$ , deixando um margem de  $\frac{1}{4}''$  no quadro. Este quebra-cabeça deve ser cortado horizontalmente ao meio e verticalmente

- em terços, formando seis peças iguais.(Ver Figura 3, item b).
- 32- 34 *Discos coloridos e blocos para parear.* Cortar 5 círculos com 4" de diâmetro de papel cartão fino e arranje 5 cubos de 1". Colorir cada par de círculos e cubos com as seguintes cores: vermelho, azul, amarelo, verde e branco (Ver Figura 6, item a).
- 35 & 36 *"Castanhola"*, Este item pode ser adquirido em qualquer loja de brinquedos. É feito de três pedaços de madeira e produz som ao ser balançado para frente e para trás, desta forma duas das peças batem contra a haste mais longa onde se segura o objeto.O som produzido deve ser alto (Ver figura1, item a).
- 43 - 48 *Bola de borracha.* Deve ter  $\pm 8$ " a 10" de diâmetro, ter uma superfície macia, ser leve mas consistente (Ver figura 1, item j).
- 49 *Escadas.* De preferência sem corrimão.
- 50 *Cadeira.* Para criança.
- 51 *Carrinho com rodinhas.* Este item pode ser obtido em uma loja de brinquedos. Deve ter 10" a 12"de altura do solo ao assento, 7" de largura e 22" - 24" de comprimento.
- 52 - 53 *Toalha.*
- 54 *Espelho.* O espelho deve ter no mínimo 9" x 11 "(Ver Figura 1, item h).
- 57 & 58 *Apito.* Deve produzir um som alto e nítido (Ver Figura 1, a).
- 62-68 *Cordão, limpador de cachimbo (pode ser cadaço ou cordinha de sisal), haste/eixo de 6" com base e contas grandes.* O cordão pode ser um cadaço de sapato de 42" de comprimento, com as duas extremidades rígidas. Uma extremidade deve ter um

- nó para que as contas não caiam. O limpador de cachimbo deve ter  $\pm 10''$  de comprimento. A haste com base pode ser de um brinquedo pedagógico. As contas devem ser sólidas e de várias cores e formas, de  $1 \text{ "}-1 \frac{1}{2}''$  de tamanho, com um orifício de  $1/4''$  no meio (Ver Figura 2, item a).
- 71 - 85 *Livro de Escrita.* Este item pode ser feito por cópias das páginas do Apêndice B, adicionando duas páginas em branco para escrever e desenhar e grampear juntos (Ver Figura 5, itens a-d, e Apêndice B, figuras 25-28).
- 80-82 *Letras de papel cartão* (para o loto alfabético). O loto alfabético pode ser encontrado no Apêndice B (figura 27). Estas nove letras são recortadas em papel cartão fino da mesma forma e tamanho da Figura 27 e devem ser totalmente preenchidas de preto (Ver Figura 5, item a).
- 87 & 88 *Bolsa ou saco de algodão com objeto* (moeda, crayon, bola, bloco, lápis). O saco é feito de tecido grosso verde oliva, de  $10'' \times 12''$ , e pode ser fechado com barbante franzido. A bola tem  $\pm 1''$  de diâmetro. O bloco um cubo sólido de madeira de  $1''$ . O lápis de  $5''$  a  $7''$  de comprimento e  $1/4''$  de diâmetro, com borracha e apontado grosseiramente (Ver Figura 6, item c).
- 89 *Quadro de feltro com 8 peças de feltro.* O quadro deve ser feito de papel cartão pesado (de  $1/8''$  a  $1/4''$  de espessura e  $15 \frac{1}{2}'' \times 11 \frac{1}{2}''$  e recoberto de feltro amarelo - ouro. As peças de feltro são feitas de papel cartão fino ( $1/16''$  de espessura), recoberto por feltro dos dois lados. O tecido da peça do cabelo deve ser duas vezes mais grosso que o das peças restantes. As peças são dos mesmos tamanhos, formas e cores indicados nas Figuras 15 e 16 (Ver Figura 6, item d).
- 93-99 *Blocos, caixa e fichas.* Os 12 blocos devem ser cubos de madeira de 8 vermelhos, 1 azul, 1 amarelo, 1 verde e 1 branco. A caixa deve ser um

cubo de 8". As seis fichas devem ser pretas (ver figura 1, item d; figura 2, item b e figura 6, item a).

- 105 *Cartões numéricos* (1-10). Estes cartões devem ser feitos de papel cartão grosso (1/32" de espessura e 7" x 9" ).Um pedaço de papel branco com os números é colado no papel cartão e o cartão então é plastificado. Os números são da mesma forma e tamanho, mostrados nas Figuras 17-21 e são coloridos da seguinte forma: n°1, azul; n°2, verde claro; n°3 rosa n°4, roxo, n°5 amarelo; n°6 vermelho claro, n°7, verde azulado, n°8, laranja; n°9 verde e n°10, amarelo ouro. Estas cores devem ser chapadas, preenchendo o contorno da figura numérica (Ver Figura 4,item a).
- 108 *Copos ou xícaras opacos* (3). (Ver Figura 2, item d).
- 110 *Cartões funcionais ou de representação mímica (pantomina)* (apito, bola,tambor, chave, serrote). Estes itens são feitos colando as figuras copiadas das figuras 22- 24 em pedaços de pãael cartão fino (7" x 9"). As figuras devem ser coloridas com canetas hidrográficas desta forma: o alto, a frente e o contorno de apito de verde; as linhas da bola cobertas de marrom; as baquetas e hastes do tambor de preto chapado, aro e lados do tambor de vermelho; a chave de amarelo chapado, menos o orifício; e o cabo do serrote de marrom escuro (Ver Figura 4, item b).
- 111-112 *Sino de mão*. O sino deve ser de metal, ter um cabo e produzir um som alto e claro (Ver Figura 1, item a).
- 114 *Cartões de Classificação* (formas e cores) Estes itens devem ser feitos com papel cartão branco e fino.Cada cartão quadrado de 3". Cada uma das seguintes formas são desenhadas em três cartões: quadrado de 2 3/8", círculo de 2 1/4" de diâmetro, um triângulo equilátero de 2 1/2" e um losango de 1 3/8" de lado. Cada forma (e não o cartão todo), deve



ser totalmente colorida. Pinte cada uma das formas de vermelho, verde ou roxo (Ver Figura 4, item c).

115-118 *Objetos comuns.* Estes incluem uma alpargata infantil azul e branca (nº6) com os cordões, pente preto de 5", lápis amarelo, tesoura, colher, escova de dente e xícara infantil sem asa. As figuras para parear devem exatamente do mesmo tamanho e forma dos objetos e devem ser plastificadas (Ver Figura 6, item b).

119 *Interruptor de luz* (tipo “flip”).

120-122, 133,  
136, 140. *Livro de Linguagem* (Apêndice C). Depois de cada página ser copiada e plastificada, coloque todas as páginas em ordem como no apêndice C e coloque em uma pasta leve de 3 furos (Ver figura 5, item e).

*Foi mantido o sistema de medida americano, utilizar instrumentos de medida em polegadas ou utilizar régua ou tabela de conversão.*