

PERFIL PSICOEDUCACIONAL
REVISTO
(PEP - R)



Eric Schopler
Robert Jay Reichler
Ann Bashford
Margaret D Lansing
Lee M. Marcus

(MANUAL DE APLICAÇÃO)

Tradução: Ana Aguiar

1. DESENROSCA A TAMPA DE UM FRASCO DE FAZER BOLAS DE SABÃO

Material: Frasco de fazer bolas de sabão.

Administração: Colocar o frasco em cima da mesa e dizer "Olha, vamos fazer bolas de sabão".

Empurrar o frasco em direcção à criança e fazer um gesto para lhe pedir que abra a tampa. Se a criança não conseguir abrir o frasco, fazer uma demonstração, e em seguida indicar-lhe que ela deve tentar outra vez.

Área de Desenvolvimento: Motricidade Fina.

Cotação:

Sucesso - Abre o frasco sozinha.

Emergente - Tenta sem sucesso abrir o frasco mas parece saber quais os movimentos necessários para o fazer.

Insucesso - Tenta sem sucesso abrir o frasco mas não parece saber quais são os movimentos necessários, ou não tenta sequer fazê-lo mesmo após demonstração.

2. FAZ BOLAS DE SABÃO

Material: Frasco e vareta para fazer bolas de sabão.

Administração: Demonstrar à criança como fazer bolas de sabão, e em seguida dar-lhe a vareta indicando-lhe que deve fazer o mesmo.

Área de Desenvolvimento: Motricidade Fina.

Cotação:

Sucesso - Consegue fazer algumas bolas de sabão.

Emergente - Tenta sem sucesso fazer bolas de sabão mas parece saber quais são os movimentos necessários (coloca a vareta próximo da boca, coloca os lábios na posição correcta, sopra).

Insucesso - Tenta sem sucesso fazer bolas de sabão, mas não parece saber quais são os movimentos necessários, ou não tenta realizar a tarefa mesmo após demonstração.

3. SEGUE COM OS OLHOS O MOVIMENTO DAS BOLAS DE SABÃO

Material: Frasco e vareta para fazer bolas de sabão.

Administração: Durante a administração do item 2 (Faz bolas de sabão) observar a criança, tanto durante o período de demonstração como enquanto a criança tenta realizar a tarefa. Verificar se a criança segue o movimento das bolas de sabão com os olhos.

Área de Desenvolvimento: Percepção (Visual).

Cotação:

Sucesso - Segue claramente com os olhos o movimento das bolas de sabão.

Emergente - Presta apenas uma atenção fugaz às bolas.

Insucesso - Não consegue, ou não tenta seguir com os olhos o movimento das bolas de sabão.

4. SEGUE O MOVIMENTO DAS BOLAS DE LADO A LADO

Material: Bolas e vareta ou qualquer outro objecto que interesse muito à criança.

Administração: Apanhar uma bola grande com a vareta e deslocá-la da esquerda para a direita atravessando a linha média do corpo da criança (90 graus). Poderá fazer-se o mesmo com qualquer outro objecto interessante para a criança.

Área de Desenvolvimento: Percepção (Visual).

Cotação:

Sucesso - Observa continuamente o movimento de um lado para o outro.

Emergente - Olha até à linha média ou apenas um pouco mais.

Insucesso - Não consegue, ou não tenta seguir o movimento até à linha média.

5. EXAMINA OS CUBOS TÁCTEIS

Material: 3 cubos tácteis (um forrado a pele, um áspero e um com ranhuras).

Administração: Colocar os 3 cubos em cima da mesa, em frente à criança.

Área de Comportamento: Respostas sensoriais (tácteis).

Questões de observação: A criança reage de forma desadequada aos cubos?

Cotação:

Apropriado - Reage adequadamente aos cubos (empilha-os, toca-lhes, olha para eles, coloca questões ou faz comentários acerca deles - ex.: pergunta o que é aquilo).

Moderado - Revela um interesse algo inabitual ou excessivo pelos cubos, ou não demonstra interesse nenhum.

Severo - Reage desadequadamente aos cubos, exibindo, um interesse sensorial bizarro ou excessivo (ex.: saboreia-os, cheira-os, arranha-os ou toca-lhes de uma forma obsessiva).

6. MANIPULA O CALEIDOSCÓPIO

Material: Caleidoscópio.

Administração: Mostrar à criança como olhar pelo caleidoscópio, rodando o cilindro inferior. Estender o caleidoscópio à criança e pedir-lhe para o utilizar com a ajuda de gestos (olhar e rodar).

Área de Desenvolvimento: Imitação (motora).

Cotação:

Sucesso - Olha pelo caleidoscópio e roda o cilindro inferior.

Emergente - Poderá ou olhar pelo caleidoscópio, ou fazer rodar o cilindro inferior, mas não as 2 coisas simultaneamente.

Insucesso - Não consegue ou não tenta olhar pelo caleidoscópio ou fazer rodar o cilindro inferior.

7. APRESENTA DOMINÂNCIA OCULAR

Material: Caleidoscópio.

Administração: Durante a administração do item 6 "Manipula o caleidoscópio" observar se a criança apresenta uma dominância ocular clara. Se a criança põe o caleidoscópio ora num olho ora no outro, repetir a demonstração. Dá-se-lhe de novo o caleidoscópio e pede-se-lhe para olhar de novo, usando gestos. Anotar se a criança manifesta uma preferência ocular clara.

Área de Desenvolvimento: Percepção (Visual).

Cotação:

Sucesso - Manifesta uma Dominância ocular clara (usa sempre o mesmo olho).

Emergente - Manifesta um início de dominância ocular (geralmente escolhe o mesmo olho).

Insucesso - Não manifesta nenhuma preferência ocular.

8. TOCA A CAMPAINHA DUAS VEZES

Material: Uma campainha de mola.

Administração: Colocar a campainha sobre a mesa em frente à criança. Captar a sua atenção ("Agora, olha o que eu vou fazer"). Tocar a campainha duas vezes, numa rápida sucessão, e indicar à criança que ela deve fazer a mesma coisa ("É a tua vez" ou "Faz tu"). Se a criança tocar a campainha uma só vez ou mais de duas vezes, repetir a demonstração, e depois indicar-lhe que ela deve fazer a mesma coisa.

Área de Desenvolvimento: Imitação (motora).

Cotação:

Sucesso - Toca a campainha duas vezes por imitação.

Emergente - Tenta imitar mas incorrectamente (toca uma vez ou várias vezes).

Insucesso - Não consegue tocar a campainha, após várias demonstrações suplementares, ou não tenta fazê-lo.

9. ENTERRA O DEDO NA PLASTICINA

Material: Plasticina ou barro.

Administração: Mostrar à criança como se enterra o dedo na plasticina para fazer um buraco.

Área de Desenvolvimento: Motricidade Fina.

Cotação:

Sucesso - Faz um ou mais buracos de forma intencional, após demonstração.

Emergente - Apoia ligeiramente o dedo sobre a plasticina mas não consegue fazer buraco.

Insucesso - Não tenta realizar a tarefa.

10. ENTERRA UM PAUZINHO NA PLASTICINA

(Não administrar e cotar como bem sucedido se o item 12 "Faz uma tigela com a plasticina" já foi administrado e bem sucedido)

Material: Uma bola de plasticina e 6 pauzinhos em madeira.

Administração: Espalmar a bola de plasticina para fazer uma bolacha achatada e grossa. Explicar "Isto é um bolo de anos. Vamos pôr velas". Enterrar um dos pauzinhos na plasticina. Estender outro pauzinho à criança para ela o enfiar. Se a criança não faz nada, colocar todas as "velas" e seguidamente pedir à criança que as tire.

Área de Desenvolvimento: Motricidade Fina.

Cotação:

Sucesso - Faz nitidamente o movimento de pinça ou então usa o polegar e mais dois dedos para colocar ou retirar pelo menos um pauzinho (pinça inferior).

Emergente - Agarra o pauzinho com a mão toda.

Insucesso - Não consegue ou não quer pegar nos pauzinhos para os enterrar ou retirar da plasticina.

11. FAZ UMA SALSICHA COM A PLASTICINA

Material: Plasticina.

Administração: Partir um pedaço de plasticina ao meio e dar um dos pedaços à criança. Mostrar-lhe usando a nossa metade como enrolar a plasticina sobre a mesa para fazer uma salsicha, e indicar à criança que ela deve fazer o mesmo.

Área de Desenvolvimento: Imitação (motora).

Cotação:

Sucesso - Faz uma salsicha enrolando a plasticina na mesa.

Emergente - Tenta enrolar a plasticina ou manipula-a de modo semelhante a enrolar mas não é capaz de o fazer.

Insucesso - Não tenta sequer imitar ou não é capaz de fazer os movimentos necessários para enrolar a plasticina.

12. FAZ UMA TIGELA COM A PLASTICINA

Material: Plasticina.

Administração: Mostrar à criança como se faz uma tigela com a plasticina. Voltar a fazer uma bola e pedir à criança para fazer uma tigela.

Área de Desenvolvimento: Motricidade Fina.

Cotação:

Sucesso - Faz uma tigela reconhecível.

Emergente - Não consegue fazer uma tigela mas parece saber quais são os gestos necessário (enfia o dedo na plasticina, amassa-a, dá-lhe uma forma).

Insucesso - Tenta fazer uma tigela mas não consegue, parecendo não saber quais os movimentos necessários, ou não tenta realizar a tarefa.

13. MANIPULA UM FANTOCHE

Material: Fantoche de um cão ou gato.

Administração: Mostrar o fantoche à criança e dizer "Isto é um ___ (gato ou cão). Meter a mão dentro do fantoche e dizer, "Eu sou um gato (miau) / cão (au-au) vou dar-te um beijinho". Em seguida, usando o fantoche, fingir que este dá um beijo à criança, mas sem lhe tocar. Se a criança não reagir, fingir que o gato / cão grita, ri, chora, bate palmas, etc., de modo a envolver a criança no jogo. Em seguida dar o fantoche à criança e dizer "Toma, agora és tu o gato / cão". Indicar à criança que ela deve pôr a mão dentro do fantoche e encoraja-la a usar os dedos para fazer mexer a cabeça e as patas.

Área de Desenvolvimento: Imitação (motora).

Cotação:

Sucesso - Mete a mão no fantoche e movimenta a cabeça e patas como o examinador.

Emergente - Tenta imitar mas sem sucesso (põe boneco na sua mão mas não utiliza os dedos para fazer mexer a cabeça ou as patas, ou não o enfia completamente).

Insucesso - Não consegue ou não tenta meter a mão no fantoche.

14. IMITA SONS DE ANIMAIS

Material: Fantoche: cão ou gato.

Administração: Durante a administração do item 13, "Manipula um fantoche", encorajar a criança a imitar os sons. Enquanto a criança brinca com o boneco dizer "miau" ou "au-au". Pedir à criança para fazer também.

Área de Desenvolvimento: Imitação (vocal).

Cotação:

Sucesso - Imita dizendo "miau" ou qualquer outros sons de animais feitos pelo examinador.

Emergente - tenta imitar produzindo qualquer som.

Insucesso - Não consegue ou não tenta produzir qualquer som.

15. IMITA ACÇÕES COM OBJECTOS

Material: Fantoche do gato / cão e quatro objectos (colher, copo, escova de dentes, lenço de papel).

Administração: Enfiar a mão no fantoche. Utilizar um dos objectos servindo-se do fantoche. Dar o objecto à criança mantendo o fantoche na mão e dizendo "Agora faz tu". Repetir o mesmo procedimento com cada objecto (dar de comer, de beber, escovar os dentes, assoar).

Área de Desenvolvimento: Imitação (motora).

Cotação:

Sucesso - Imita pelo menos três acções.

Emergente - Imita pelo menos uma acção.

Insucesso - Não consegue compreender ou não imita nenhuma acção.

16. APONTA COM O DEDO PARTES DO CORPO DO FANTOCHE

Material: Fantoche: cão ou gato.

Administração: Enfiar a mão no fantoche e colocá-lo ao alcance da criança. Pedir-lhe para mostrar ou para tocar nos olhos, no nariz, na orelha e na boca do fantoche.

Área de Desenvolvimento: Realização cognitiva.

Cotação:

Sucesso - Aponta ou toca pelo menos em 3 partes do corpo do boneco.

Emergente - Aponta pelo menos uma parte do corpo ou aponta na direcção de uma das partes nomeadas (em direcção à cara do boneco para os olhos), ou então aponta sempre para a mesma parte do corpo (sempre para os olhos) desde que aquilo que mostra seja uma das partes do corpo nomeadas.

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de apontar nenhuma parte do corpo.

17. MOSTRA COM O DEDO AS PARTES DO SEU PRÓPRIO CORPO

Material: Nenhum.

Administração: Sem fazer nenhum gesto, pedir à criança para nos mostrar os seus olhos, o nariz, as orelhas e a boca.

Área de Desenvolvimento: Realização cognitiva.

Cotação:

Sucesso - Mostra ou toca pelo menos em 3 partes do seu corpo.

Emergente - Mostra pelo menos numa parte do seu corpo, ou aponta em direcção a uma das partes do seu corpo (cara no caso dos olhos) ou então aponta sempre para a mesma parte do corpo (sempre para os olhos por exemplo) desde que aquilo que mostra seja uma das partes do corpo nomeadas.

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de apontar nenhuma parte do corpo.

...REENDE UMA INTERACÇÃO LÚDICA COM...
cotar I se a criança obteve a cotação I no item 13 "Manipula fantoches")

Dois fantoches (cão e gato).

tração: Dar um dos fantoches à criança e enfiar o outro na nossa mão. Dizer: "A que é que vamos brincar?" Encorajar a criança a inventar uma história connosco, servindo-nos dos dois bonecos como personagens. Se a criança não tem nenhuma ideia ou não inicia uma história, sugerir que os bonecos vão dormir, dançar ou comprar um gelado.

Desenvolvimento: Realização cognitiva.

Sucesso - Cria uma história em que põe os dois fantoches a interagir.

Emergente - Cria uma história com o seu fantoche sem implicar o do examinador, ou uma história que faz intervir o fantoche do examinador mas sem usar o seu próprio.

Insucesso - Não consegue ou não tenta criar uma história utilizando um dos fantoches.

0. COMPLETA UM PUZZLE DE ENCAIXE DE 3 FIGURAS GEOMÉTRICAS

ação para a cotação: Esta tarefa corresponde a 2 itens pertencentes a 2 áreas de desenvolvimento: 19. - Percepção (visual) e 20. - Coordenação óculo-manual.

I: Uma prancha de 3 formas geométricas (círculo, quadrado e triângulo).

tração: Colocar a prancha em cima da mesa, em frente à criança, com a base do triângulo do lado mais próxima da criança. Colocar as 3 formas geométricas entre a prancha e a criança, exactamente por baixo da respectiva cavidade, com o puxador virado para cima. Indicar o tabuleiro e dizer à criança para colocar as peças, sem apontar directamente as cavidades. Se, após um intervalo de tempo razoável a criança parece ter dificuldades em compreender ou realizar a tarefa, fazer uma demonstração com o círculo. Em seguida voltar a retirá-lo, coloca-lo sobre a mesa e indicar à criança para encaixar todas as peças.

AS CAVIDADES CORRECTAS (19)

: **Desenvolvimento:** Percepção (visual).

o:

Sucesso - Coloca correctamente as 3 formas geométricas nas 3 cavidades correspondentes, ou junto às cavidades correspondentes, sem necessitar de demonstração.

Emergente - Coloca pelo menos uma forma geométrica na sua cavidade ou próximo da sua cavidade, ou necessita da demonstração para fazer a actividade total ou parcialmente.

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de indicar o local correcto de nenhuma das formas mesmo após demonstração.

INSERE AS FORMAS GEOMÉTRICAS DENTRO DAS CAVIDADES

Área de Desenvolvimento: Coordenação óculo-manual.

Cotação:

Sucesso - Insere completamente as 3 formas geométricas nas suas cavidades sem necessitar de demonstração.

Emergente - Insere correctamente pelo menos 1 forma na sua cavidade ou necessita de uma demonstração para realizar a tarefa total ou parcialmente.

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de inserir nenhuma das formas geométricas na sua cavidade mesmo após demonstração.

21. NOMEIA 3 FORMAS GEOMÉTRICAS

Material: Uma prancha de 3 formas geométricas (círculo, quadrado e triângulo).

Administração: Colocar as formas geométricas sobre a mesa. Apontar para o círculo - Perguntar à criança "O que é isto?" Repetir o mesmo procedimento para as duas outras formas.

Área de Desenvolvimento: Cognição verbal.

Cotação:

Sucesso - Nomeia correctamente as 3 formas.

Emergente - Nomeia correctamente pelo menos uma das formas ou dá o mesmo nome a todas as formas (por exemplo: diz "círculo" para o círculo, o quadrado e o triângulo) desde que diga o nome de pelo menos uma das formas.

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de nomear nenhuma das formas geométricas.

22. IDENTIFICA 3 FORMAS GEOMÉTRICAS DE MANEIRA RECEPTIVA

Material: Uma prancha de 3 formas geométricas (círculo, quadrado e triângulo).

Administração: Colocar as formas geométricas em cima da mesa. Dizer à criança "Dá-me o círculo". Se ela parecer não compreender o significado de "dá-me" tentar "Mostra-me", "Põe a mão" ou "Onde está?". Repetir o mesmo procedimento para o quadrado e depois para o triângulo.

Área de Desenvolvimento: Realização cognitiva.

Cotação:

Sucesso - Dá, mostra ou aponta correctamente para as 3 formas.

Emergente - Dá, mostra ou aponta pelo menos para 1 das formas.

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de dar, mostrar ou apontar nenhuma das formas.

23. COMPLETA UM PUZZLE DE ENCAIXE DE 4 OBJECTOS

Material: Puzzle de encaixe de 4 peças (guarda-chuva, pintainho, borboleta e pêra).

Administração: Colocar a prancha em cima da mesa em frente à criança. Dar-lhe uma das peças e apontar para a prancha. Indicar à criança que ela deve encaixar a peça. Quando ela o tiver feito, dar-lhe outra peça. Repetir o procedimento para as 2 restantes. Se após um intervalo de tempo razoável a criança parecer ter dificuldades em compreender ou realizar a tarefa, fazer uma demonstração com as 4 peças. Seguidamente retira-las e pedir novamente à criança que encaixe as peças.

Área de Desenvolvimento: Percepção (visual).

Cotação:

Sucesso - Encaixa correctamente as 4 peças sem demonstração.

Emergente - Encaixa correctamente pelo menos uma das peças ou necessita de uma demonstração para realizar a actividade total ou parcialmente.

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de encaixar correctamente nenhuma das peças.

24. CRUZA A LINHA MÉDIA DO CORPO PARA OBTER AS PEÇAS DO PUZZLE

Material: Puzzle de encaixe de 4 peças (guarda-chuva, pintainho, borboleta e pêra).

Administração: Retirar as peças do puzzle mas deixar ficar a prancha em frente à criança. Colocar o guarda-chuva e o pintainho do lado esquerdo da prancha e a borboleta e a pêra do lado direito. Indicar à criança que ela deverá encaixá-las novamente. Se a criança não tentar fazer o encaixe cotar este item mais tarde utilizando outros objectos, como lápis ou cubos, colocando-os de tal forma que a criança seja obrigada a cruzar a linha média do seu corpo para conseguir alcançar os objectos e utiliza-los.

Área de Desenvolvimento: Motricidade global.

Cotação:

Sucesso - Cruza a linha média do seu corpo várias vezes para alcançar os objectos.

Emergente - Cruza a linha média do seu corpo apenas uma vez.

Insucesso - Não tenta ou não consegue cruzar a linha média do seu corpo.

25. e 26. COMPLETA O PUZZLE DE 3 PEÇAS DE TAMANHOS DIFERENTES

Observação para a cotação: Esta tarefa corresponde a 2 itens pertencentes a 2 áreas de desenvolvimento: 25. - Percepção (visual) e 26. - Coordenação óculo-manual.

Material: Puzzle de 3 peças (luvas).

Administração: Colocar a prancha em frente à criança e as peças entre a criança e o tabuleiro, por baixo dos espaços respectivos. Apontar para o tabuleiro e pedir à criança para encaixar as peças. Não apontar para nenhuma das cavidades em particular. Se, ao fim de um espaço de tempo razoável, a criança parecer ter dificuldades em compreender ou realizar a actividade, fazer uma demonstração com as 3 peças. Retirar seguidamente as peças e coloca-las sobre a mesa. Indicar de novo à criança que ela deve encaixar as peças.

INDICA AS CAVIDADES PARA CADA TAMANHO (25)

Área de Desenvolvimento: Percepção (visual).

Cotação:

Sucesso - A criança indica correctamente os espaços onde deve colocar cada uma das 3 peças mesmo que as não encaixe no tabuleiro, colocando-as próximo (acima ou abaixo) da cavidade correspondente, sem necessitar de demonstração.

Emergente - Indica correctamente o espaço de pelo menos uma das peças, mesmo que não consiga encaixá-la completamente.

Insucesso - Não tenta ou não consegue encaixar parcialmente nenhuma peça, mesmo após demonstração.

ENCAIXA CADA PEÇA EM FUNÇÃO DO SEU TAMANHO (26)

Área de Desenvolvimento: Coordenação óculo-manual.

Cotação:

Sucesso - Encaixa correctamente as 3 peças na cavidade correcta, sem demonstração.

Emergente - Encaixa pelo menos uma das peças na cavidade correcta, ou necessita de uma demonstração para inserir as peças.

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de inserir nenhuma das peças no espaço correcto, mesmo após demonstração.

7. NOMEIA GRANDE E PEQUENO

Material: Tabuleiro com puzzle de 3 peças (luvas).

Administração: Colocar em cima da mesa a peça maior e a mais pequena do puzzle e retirar o tabuleiro. Colocar a peça mais pequena à esquerda da criança e a maior à direita. Apontar e dizer "Olha para elas, são diferentes. Em que é que elas são diferentes?". Pegar na maior e perguntar "Qual é está?" ou "Esta é a ...?". Repetir o procedimento para a peça mais pequena. Repetir o procedimento uma 2ª vez.

Área de Desenvolvimento: Cognição verbal.

Cotação:

Sucesso - Nomeia correctamente a peça maior como "grande" ou "larga" e a menor como "pequena" ou "Fininha" em ambas as tentativas.

Emergente - Nomeia correctamente pelo menos uma peça numa das tentativas.

Insucesso - Não consegue ou não tenta nomear correctamente nenhuma peça numa ou noutra tentativa.

8. IDENTIFICA AS NOÇÕES DE GRANDE E PEQUENO DE FORMA RECEPTIVA

Material: Tabuleiro com puzzle de 3 peças (luvas).

Administração: Deixar sobre a mesa as mesmas peças do item 27. Colocar a pequena à esquerda da criança e a grande à direita. Dizer-lhe "dá-me a pequena". Colocar no mesmo sitio a peça que ela nos der seja ela qual for. Pedir em seguida "Dá-me a grande". Repetir o procedimento uma 2ª vez. A criança poderá simplesmente designar ou mostrar a peça sem a dar, desde que a resposta seja inequívoca.

Área de Desenvolvimento: Realização cognitiva.

Cotação:

Sucesso - Indica ou dá correctamente a peça certa nos dois ensaios.

Emergente - Indica ou dá pelo menos uma das peças num dos ensaios.

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de dar pelo menos uma peça num dos ensaios.

29. e 30. COMPLETA UM PUZZLE DE 4 PEÇAS INTERLIGADAS (GATO)

Observação para a cotação: Esta tarefa corresponde a 2 itens pertencentes a 2 domínios de desenvolvimento: 29. - Realização cognitiva e 30. - Coordenação óculo-manual. (Não administrar estes itens, e cotá-los como Insucesso, se o item 23 "Completa um puzzle de 4 objectos" foi cotado como insucesso).

Material: Um puzzle de 4 peças (gatinho).

Administração: Colocar as peças em cima da mesa, indicar à criança que ela deve juntar as peças. Se após um intervalo de tempo razoável a criança parece ter dificuldade em compreender ou realizar a tarefa, fazer uma demonstração com as 4 peças. Deixar depois a criança tentar fazer novamente o puzzle.

INDICA COMO DEVERÃO SER COLOCADAS AS PEÇAS (29)

Área de Desenvolvimento: Realização cognitiva.

Cotação:

Sucesso - Indica como as 4 peças se encaixam umas nas outras sem necessitar de demonstração. As peças não têm de estar estreitamente ligadas.

Emergente - Indica como pelo menos 2 das peças se encaixam (mesmo se as peças não estão estreitamente ligadas) ou tem necessidade de demonstração antes de realizar a tarefa total ou parcialmente.

Insucesso - Não tenta ou não parece ser capaz de indicar como se juntam as peças, mesmo após demonstração.

ENCAIXA AS PEÇAS DO PUZZLE (30)

Área de Desenvolvimento: Coordenação óculo-manual.

Cotação:

Sucesso - Junta as peças sem ajuda e sem demonstração, encaixando-as perfeitamente.

Emergente - Encaixa pelo menos duas das peças ou tem necessidade de uma demonstração para fazer a tarefa total ou parcialmente.

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de encaixar nenhuma das peças mesmo após demonstração.

31. COMPLETA O PUZZLE DA VACA

(Omitir e cotar I se a criança teve Insucesso no item 23 "Completa um puzzle de 4 objectos")

Material: Puzzle de 6 peças rectangulares formando uma vaca.

Administração: Colocar as 6 peças na mesa em frente à criança. Dizer-lhe: "É uma vaca" e indicar-lhe seguidamente que ele deverá construí-la. Se após um intervalo de tempo razoável a criança parecer ter dificuldades em compreender ou a realizar a tarefa fazer uma demonstração. Seguidamente deixar a criança tentar de novo a tarefa.

Área de Desenvolvimento: Realização cognitiva

Cotação:

Sucesso - Coloca as 6 peças correctamente sem ter necessidade de uma demonstração.

Emergente - Reconstitui parcialmente a imagem colocando pelo menos 2 peças ou necessita de uma demonstração para realizar a tarefa completa ou parcialmente.

Insucesso - Não tenta realizar a tarefa ou tenta mas não consegue colocar pelo menos 2 peças correctamente após demonstração.

2. ASSOCIA CUBOS COLORIDOS COM DISCOS DA MESMA COR

Material: 5 cubos de cor (amarelo, vermelho, azul, verde e branco) e 5 discos em cartão de cores correspondentes.

Administração: Escolher ao acaso 3 cubos e 3 discos correspondentes; colocar os discos em cima da mesa em frente à criança. Dar à criança um dos cubos e apontar para os discos. Indicar-lhe, verbalmente e utilizando gestos para colocar o cubo sobre o disco correspondente. Se a criança demonstrar dificuldade em compreender ou realizar a actividade, fazer uma demonstração com os 3 cubos. Retirar seguidamente os cubos e recomeçar o mesmo procedimento. Ter o cuidado de dar à criança apenas um cubo de cada vez. Repetir a administração para os restantes 2 cubos, usando um dos anteriores e as 2 novas cores.

Área de Desenvolvimento: Percepção (visual).

Cotação:

Sucesso - Coloca os 5 cubos sobre os discos correspondentes sem necessitar de demonstração.

Emergente - Coloca pelo menos um cubo sobre o disco correspondente ou tem necessidade de uma demonstração para realizar a actividade, completa ou parcialmente.

Insucesso - Não consegue ou não tenta colocar nenhum cubo sobre o disco correspondente.

33. NOMEIA 5 CORES

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

Administração: Colocar os 5 cubos em frente à criança. Apontar ou pegar em um dos cubos e dizer "Que cor é esta?". Repetir o procedimento com os outros cubos.

Área de Desenvolvimento: Cognição verbal.

Cotação:

Sucesso - Nomeia correctamente as 5 cores.

Emergente - Nomeia correctamente pelo menos uma cor ou atribui a mesma cor aos 5 cubos (diz que os cubos são verdes).

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de nomear correctamente nenhuma cor.

34. IDENTIFICA 5 CORES DE FORMA RECEPTIVA

Material: 5 discos de cores (amarelo, vermelho, azul, verde e branco).

Administração: Colocar os 5 discos em frente à criança. Pedir-lhe "Dá-me o vermelho". Se a criança parecer não compreender o significado de "dá-me" tentar " toca" ou "mostra-me" ou "onde está". Voltar a colocar no sitio o disco que a criança nos deu e repetir o procedimento para os restantes. Não esquecer de voltar a colocar cada disco sobre a mesa antes de pedir outro à criança.

Área de Desenvolvimento: Realização cognitiva.

Cotação:

Sucesso - Identifica correctamente as 5 cores.

Emergente - Identifica correctamente pelo menos uma cor.

Insucesso - Não tenta ou não consegue identificar nenhuma cor.

35. e 36. SOM DA MATRACA

Observação para a cotação: Esta actividade corresponde a 2 itens: no domínio do desenvolvimento, item 35 - Percepção (auditiva) e no domínio do comportamento, item 36 - Respostas sensoriais (auditivas).

Material: Matraca

Administração: Enquanto a criança está ocupada com outra actividade, colocar a matraca fora do seu campo de visão (atrás das suas costas ou por baixo da mesa). Fazer tocar bem alto e observar a reacção da criança.

OUVE E ORIENTA-SE EM DIRECÇÃO AO SOM DA MATRACA (35)

Área de Desenvolvimento: Percepção (auditiva).

Cotação:

Sucesso - Ouve o som da matraca e orienta-se na sua direcção. A resposta pode ser verbal (ex.: perguntar que som é aquele) ou não verbal (ex.: muda a expressão facial, salta, etc. e vira a cabeça na direcção do som).

Emergente - Reage de forma apenas muito ligeira ao som (poderá olhar para cima ou dar outra indicação que ouviu o som mas parece não conseguir orientar-se na sua direcção).

Insucesso - Não reage ao som.

REAGE AO SOM DA MATRACA (36)

Área de Comportamento: Respostas sensoriais (auditivas).

Observações: A criança reage de forma inadequada ao som? Fica demasiado perturbada com o som ou ignora-o por completo?

Cotação:

Apropriado - A reacção ao som é apropriada.

Moderado - Demora bastante tempo a reagir ou demonstra uma reacção emocional ligeiramente desadequada.

Severo - Reage ao som de forma inadaptaada. A sua reacção poderá ser uma resposta emocional excessiva (por exemplo: um medo intenso ou choro prolongado) ou hiposensibilidade (absolutamente nenhuma reacção).

37. ANDA SOZINHA

(Administrar apenas às crianças muito pequenas e somente se não tivermos ainda oportunidade de observar a marcha na criança; não se administra às crianças com uma deficiência física)

Material: Nenhum.

Administração: Ajudar a criança a pôr-se em pé, e encoraja-la seguidamente a andar sozinha. assegure-se que não há nada à sua volta que possa servir-lhe de apoio. Se a criança demonstra dificuldade em andar sozinha estender-lhe 1º uma mão, e depois ambas as mãos para a ajudar.

Área de Desenvolvimento: Motricidade global.

Cotação:

Sucesso - Anda sozinha sem apoio.

Emergente - Anda, mas necessita de se apoiar numa das mãos do examinador.

Insucesso - Anda mas necessita do suporte de ambas as mãos do examinador, ou não consegue andar, ou não tenta fazê-lo.

38. BATE PALMAS

Material: Nenhum.

Administração: Bater palmas várias vezes, assegurando-se que a criança está a observar. Depois dizer à criança para fazer o mesmo. Poderemos também cotar como sucesso se a criança bate palmas em qualquer outro momento durante a administração do teste.

Área de Desenvolvimento: Motricidade global.

Cotação:

Sucesso - Bate palmas várias vezes.

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

Insucesso - Não tenta bater palmas, ou tenta mas sem sucesso, não parecendo ter ideia dos movimentos necessários para o fazer.

9. SEGURA-SE DE PÉ APOIADA NUMA SÓ PERNA

ão administrar e cotar I se a criança obteve I ou E no item 37 "Anda sozinho")

aterial: Nenhum.

administração: Mostrar como nos podemos segurar numa só perna. Indicar à criança que ela deve fazer o mesmo. Certifique-se que a criança não se encontra próximo de um local de apoio. Se a criança mostrar problemas em manter o equilíbrio, dar-lhe a mão.

rea de Desenvolvimento: Motricidade global.

otação:

Sucesso - Segura-se numa só perna durante 1 ou 2 segundos.

Emergente - Tenta sem sucesso segurar-se apoiada numa só perna; tem necessidade que lhe dê uma mão.

Insucesso - Não tenta segurar-se apoiada numa só perna (não levanta o pé ou não compreende visivelmente a actividade).

10. SALTA COM OS PÉS JUNTOS

ão administrar e cotar I se se cotou I ou E no item 37 "Anda sozinha")

aterial: Nenhum.

Administração: Mostrar à criança como se salta com os pés juntos. Indicar à criança que ela deve fazer o mesmo. Pode cotar-se S se a criança saltou com os pés juntos em qualquer outro momento de administração do teste.

Área de Desenvolvimento: Motricidade global.

Cotação:

Sucesso - Salta com os pés juntos (os dois pés devem deixar o solo ao mesmo tempo).

Emergente - Tenta saltar com os pés juntos sem sucesso (dobra os joelhos mas sem que nenhum pé descole do chão, salta num só pé ou aterra num só pé).

Insucesso - Não tenta saltar.

41. IMITA MOVIMENTOS DE MOTRICIDADE GLOBAL

Material: Nenhum.

Administração: Captar a atenção da criança ("Olha o que eu vou fazer"). fazer cada um dos movimentos a seguir descritos e, após cada um dos movimentos, indicar à criança em termos verbais e com gestos para ela fazer o mesmo : 1) Levantar um braço; 2) Tocar no nariz; 3) Pôr um braço por detrás da cabeça e tocar no nariz com a outra mão.

Área de Desenvolvimento: Imitação (motora).

Cotação:

Sucesso - Imita as 3 acções.

Emergente - Imita pelo menos um movimento mesmo que parcialmente.

Insucesso - Não tenta imitar nenhum movimento.

42. TOCA COM O POLEGAR NOS OUTROS DEDOS DA MESMA MÃO POR ORDEM

Material: Nenhum.

Administração: Colocar-se ao lado da criança, ficando virado na mesma direcção que ela. Captar a sua atenção ("Olha o que eu vou fazer"). Levantar a mão com a palma da mão virada para ela. Abrir os dedos. Mostrar-lhe como poderá tocar com o polegar nos restantes dedos da mesma mão, procedendo por ordem (o polegar toca no indicador, no médio, no anelar e no mindinho). Indicar à criança que deve fazer o mesmo.

Área de Desenvolvimento: Motricidade fina.

Cotação:

Sucesso - Toca com o polegar nos outros dedos pela ordem indicada.

Emergente - Toca com o polegar em pelo menos um dos outros dedos, qualquer que seja a ordem.

Insucesso - Mexe os dedos, mas não toca em nenhum dos dedos com o polegar, ou não tenta realizar a tarefa.

43. APANHA UMA BOLA

Material: Uma bola de borracha com 20 - 25 cm de diâmetro.

Administração: Levantar e afastar-se da mesa. Indicar à criança para fazer a mesma coisa. Mostrar a bola à criança e fazer um gesto indicando que vamos atirar-lha. Afaste-se um bocadinho e atire-lhe a bola com suavidade. Anotar se ela a agarra. Seguidamente indicar à criança que ela deve voltar a atirar-nos a bola. Lançar e agarrar a bola três vezes.

Área de Desenvolvimento: Motricidade global.

Cotação:

Sucesso - Apanha a bola pelo menos uma vez nas 3 tentativas.

Emergente - Tenta agarrar a bola mas não consegue em nenhuma das tentativas (falha ou deixa-a cair).

Insucesso - Não tenta apanhar a bola em nenhuma das tentativas.

44. ATIRA UMA BOLA

Material: Bola de borracha.

Administração: Durante a administração do item anterior anotar como a criança nos atira a bola.

Área de Desenvolvimento: Motricidade global.

Cotação:

Sucesso - Atira a bola pelo menos uma vez em três tentativas.

Emergente - Tenta sem sucesso atirar a bola (falha ou deixa-a cair).

Insucesso - Não tenta atirar a bola em nenhuma das tentativas.

45. DÁ UM PONTAPÉ NA BOLA

Material: Bola de borracha.

Administração: Demonstrar à criança como se dá um pontapé na bola. Dizer-lhe para fazer o mesmo. Seguidamente dar a bola à criança ou fazê-la rolar até ela e encorajando-a a dar um pontapé. Permitir três tentativas.

Área de Desenvolvimento: Motricidade global.

Cotação:

Sucesso - Dá pelo menos um pontapé na bola durante as três tentativas.

Emergente - Tenta mas sem sucesso dar um pontapé na bola (apenas lhe toca ou a empurra suavemente com o pé).

Insucesso - Não tenta dar um pontapé (não levanta o pé do chão).

46. APRESENTA DOMINÂNCIA LATERAL DO PÉ

Material: Bola de borracha, ou as escadas.

Administração: Durante a administração do item anterior anotar se a criança usa sempre o mesmo pé.
Observar quando a criança sobe escadas se ela inicia sempre com o mesmo pé.

Área de Desenvolvimento: Motricidade global.

Cotação:

Sucesso - Dominância clara de um pé.

Emergente - Dominância insuficiente do pé, para a idade.

Insucesso - Não tem dominância do pé.

47. ANDA SEGURANDO A BOLA

(Não administrar e cotar I se o item 37 "Andar sozinho" foi cotado como I)

Material: Bola de borracha.

Administração: Enquanto a criança brinca, pedir-lhe para nos vir trazer a bola, ou para a ir meter na caixa ou em cima da mesa.

Área de Desenvolvimento: Motricidade global.

Cotação:

Sucesso - Dá pelo menos 4 passos sem deixar cair a bola.

Emergente - Começa a andar com a bola mas deixa-a cair ao fim de 1 ou 2 passos.

Insucesso - Não consegue simultaneamente andar e transportar a bola.

48. EMPURRA A BOLA

(Não administrar e cotar S se o item 44 "Atira a bola" foi cotado como S)

Material: Bola de borracha.

Administração: Sentar-se no chão e encorajar a criança a fazer rolar a bola numa dada direcção (para nós ou em direcção a um objecto).

Área de Desenvolvimento: Motricidade global.

Cotação:

Sucesso - Empurra a bola intencionalmente em direcção ao alvo.

Emergente - Empurra a bola mas sem direcção precisa.

Insucesso - Não tenta ou não consegue empurrar a bola.

49. SOBE AS ESCADAS ALTERNANDO OS PÉS

(Não administrar e cotar | se o item 37 " Anda Sozinho" foi cotado |)

Material: Escadas, preferencialmente sem corrimão.

Administração: Coloque-se com a criança em frente às escadas. Demonstrar como se sobem as escadas e dizer à criança para fazer o mesmo. Se a criança demonstrar dificuldade dar-lha a mão.

Área de Desenvolvimento: Motricidade global.

Cotação:

Sucesso - Sobe as escadas alternando os pés.

Emergente - Sobe as escadas mas pouso os dois pés em cada degrau ou necessita de ajuda.

Insucesso - Não tenta ou não consegue subir as escadas (por exemplo: sobe de gatas).

50. SENTA-SE NUMA CADEIRA

Material: Uma cadeira de tamanho adequado para a criança.

Administração: Observar como a criança sobe para a cadeira para se sentar durante a avaliação.

Área de Desenvolvimento: Motricidade global

Cotação:

Sucesso - Sobe e senta-se sem ajuda.

Emergente - Tenta sentar-se mas necessita de ajuda.

Insucesso - Não tenta ou não consegue sentar-se.

51. DESLOCA-SE EM CIMA DE UM OBJECTOS DE 4 RODAS

Material: Objecto de 4 rodas

Administração: Indicar à criança que deve sentar-se em cima do objecto. Encorajá-la a deslocar-se pela sala ou na nossa direcção.

Área de Desenvolvimento: Motricidade global

Cotação:

Sucesso - É capaz de empurrar o objecto com as pernas, movendo-se pela sala.

Emergente - Tenta deslocar-se sem sucesso (mexe as pernas mas não move o objecto).

Insucesso - Recusa sentar-se no objecto ou senta-se mas não tenta movimentá-lo.

52. JOGOS SOCIAIS INFANTIS

(Não administrar e cotar S se o item 18 "Empreende uma interacção lúdica complexa com os fantocires" foi bem sucedido)

Material: Toalha (ou outro tecido leve)

Administração: Envolve-se com a criança num jogo infantil como o "cucu" ou o "bicho mau!".

Cucu: Colocar a toalha por cima da cabeça da criança e perguntar: "Onde está o ___?" Quando a criança retirar a toalha (ou quando a retirarmos nós) dizer "cucu" e fazer cócegas à criança.

Repetir. Observar se a criança tenta retirar a toalha e quer repetir o jogo.

Bicho mau: Com o indicador e o médio, subir ao longo do peito da criança até ao pescoço e aí, dizer "bicho-bicho" fazendo-lhe cócegas com os dedos. Recomeçar. Observar se a criança antecipa as cócegas desviando o braço ou dizendo "bicho".

Área de Desenvolvimento: Imitação (motora)

Cotação:

Sucesso - Participa e compreende um dos jogos, e procura repeti-lo (bate palmas, tira a toalha da cabeça).

Emergente - Reage a um jogo e compreende-o, mas não toma a iniciativa ou leva a cabo acções de forma independente.

Insucesso - Não mostra nenhum interesse por nenhum dos jogos

53. ENCONTRA O OBJECTO ESCONDIDO

(Não administrar e cotar S se a criança realizou com êxito o item 108 "Encontra o bombom debaixo do copo).

Material: Copo de plástico ou a toalha e um objecto pequeno que agrada à criança.

Administração: Colocar ostensivamente o objecto debaixo da toalha ou do copo invertido. Indicar à criança oralmente ou por gestos que vá buscar o objecto. se a criança não conseguir encontrar o objecto, levantar-lhe a toalha ou o copo permitindo-lhe ver metade do objecto.

Área de Desenvolvimento: Realização cognitiva

Cotação:

Sucesso - Encontra facilmente o objecto sem ter necessidade de ver uma parte dele.

Emergente - Necessita de ver uma 2ª vez ou só consegue encontrar objectos parcialmente escondidos.

Insucesso - Não tenta encontrar o objecto.

54. REAGE À SUA IMAGEM NO ESPELHO

Material: Espelho.

Administração: Mostrar o espelho à criança e dizer-lhe para olhar para a sua imagem: "Quem é?".

Área de Comportamento: Relacionamento e afecto.

Observações: A criança reage de uma forma desadequada à sua imagem reflectida no espelho? (evita olhar, bate no espelho, excita-se demasiado ou demonstra um interesse excessivo pela sua própria imagem).

Cotação:

Apropriado - Reage de forma apropriada (diz que é ela, finge pentear o cabelo, faz caretas, toca levemente no espelho, etc.).

Moderado - Reage de uma forma pouco apropriada.

Severo - Reage de forma inapropriada o que poderá incluir: evitar olhar para a sua imagem, bater no espelho, demonstrar um interesse prolongado e excessivo pela imagem, ou ficar demasiado excitada com a sua imagem.

55. REAGE AO CONTACTO FÍSICO

Material: Nenhum

Administração: Indicar à criança que vamos pegar nela. Pegar-lhe e baloiçar-la suavemente. (Se ela for demasiado pesada para lhe pegarmos ao colo, pegar-lhe nas mãos e fazer um movimento de baloiçar).

Domínio de comportamento: Relacionamento e afecto

Observações: O contacto físico excita demasiado a criança ou transtorna-a? A criança parece não ter reacção ao contacto físico?

Cotação:

Apropriado - Reage de modo apropriado ao contacto físico, mostrando prazer com a interacção.

Moderado - Reage de modo um pouco desadequado, mas as reacções não são tão intensas que possam ser cotadas como "severo".

Severo - Reage desadequadamente ao contacto físico, por exemplo: gritando, protestando, chorando, querendo escapar ou demonstrando medo, ou então demonstrando uma passividade total.

56. REAGE ÀS CÓCEGAS

Material: Nenhum.

Administração: Fazer cócegas a brincar.

Área de Comportamento: Respostas sensoriais (tácteis).

Observações: A criança reage em demasia ou demasiadamente pouco às cócegas?

Cotação:

Apropriado - Reage de forma apropriada, parecendo apreciar o jogo de cócegas com o examinador.

Moderado - Reage de forma um pouco inapropriada, parece um pouco nervosa, tenta evitar as cócegas ou reage apenas muito ligeiramente.

Severo - Reage de forma claramente inapropriada, mesmo às cócegas muito suaves, por exemplo: através de gritos, de um riso incontrolável, medo, ou passividade total (ausência de reacção).

57. e 58. SOM DO APITO

Nota para a cotação: Esta actividade corresponde a 2 itens: Item 57, na área de Desenvolvimento da Percepção (auditiva) e Item 58, na área de Comportamento das respostas sensoriais (auditivas).

Material: Apito

Administração: Enquanto a criança está envolvida na realização de outra actividade, esconder o apito na mão e apitar de forma bem audível e anotar a reacção da criança.

OUVE E ORIENTA-SE EM DIRECÇÃO AO SOM DO APITO (57)

Área de Desenvolvimento: Percepção (auditiva).

Cotação:

Sucesso - Reage claramente ao som e vira-se na direcção da fonte sonora. Pode reagir de forma verbal (perguntar que barulho é aquele) ou de formas não verbais (como olhar, mudar de expressão ou vira a cabeça em direcção ao som).

Emergente - Mostra ouvir, mas não se orienta na direcção da fonte sonora ou engana-se na direcção.

Insucesso - Não dá qualquer sinal (verbal ou não verbal) de ter ouvido o som.

REAGE AO SOM DO APITO (58)

Área de Comportamento: Respostas sensoriais (auditivas).

Observações: A criança reage de forma inapropriada ao som do apito, seja reagindo de forma exagerada seja não prestando a mínima atenção ao som?

Cotação:

Apropriado - Reage de forma apropriada ao som, mostrando curiosidade e orientando-se correctamente.

Moderado - Só reage após um tempo de espera considerável, ou através de uma reacção emocional ligeiramente inapropriada.

Severo - Reage ao som de maneira muito inapropriada, manifestando comportamentos tais como: reacção emocional excessiva, (medo extremo ou choro prolongado) hipersensibilidade (tapa os ouvidos com as mãos) ou hiposensibilidade (ausência total de resposta).

59. RESPONDE AOS GESTOS

Administrar apenas se ainda não se observou a capacidade da criança para responder aos gestos)

Material: Nenhum.

Administração: Este item pode ser administrado de modo flexível, mas é importante ter o cuidado de usar apenas gestos com a mão, sem fornecer quaisquer pistas verbais de orientação. Por exemplo: chamar a criança pelo nome e fazer um gesto para ela vir até nós, arrumar os cubos, dar-mos um lápis ou sentar-se.

Área de Desenvolvimento: Percepção (visual)

Cotação:

Sucesso - Responde correctamente a todos os gestos

Emergente - Não responde sistematicamente a todos os gestos (responde a uns mas não a outros).

Insucesso - Não responde a nenhum gesto.

60. BEBE PELO COPO

Material: Um copo de plástico e uma bebida que a criança aprecie.

Administração: Oferecer de beber à criança, deitando uma pequena quantidade no copo. Colocar o copo sobre a mesa em frente à criança.

Área de Desenvolvimento: Motricidade global.

Cotação:

Sucesso - Ergue o copo, com uma ou duas mãos, agarrando-o e segurando-o com o polegar na posição de oposição aos restantes dedos, e bebe sem entornar ou salpicar.

Emergente - Utiliza apenas a palma da mão e os dedos (não opõe o polegar aos dedos) para pegar no copo ou pega no copo mas entorna o líquido ao beber.

Insucesso - Não consegue agarrar no copo sem ajuda.

61. PEDE AJUDA

Material: Uma guloseima ou um brinquedo favorito suficientemente pequeno para caber dentro de um frasco transparente com uma tampa que feche bem.

Administração: Colocar a guloseima ou o objecto dentro do frasco e fechar bem. Dar o frasco à criança dizendo-lhe que ela pode ficar com o objecto ou a guloseima. Quando a criança não conseguir abrir o frasco, esperar alguns segundos e em seguida estender a mão sem falar. Se a criança não reagir, aproximar a mão e dizer "Queres ajuda?"

Área de Desenvolvimento: Cognição verbal.

Cotação:

Sucesso - Pede ajuda verbalmente ou a traves de gestos claros.

Emergente - Olha para o examinador mas não faz gestos específicos para pedir ajuda ou necessita de encorajamento para comunicar as suas necessidades.

Insucesso - Não procura ajuda.

62. REAGE A UM CORDEL

Material: Um cordel com um nó numa das extremidades.

Administração: Colocar o cordel em cima da mesa em frente à criança. Encorajar a criança a pegar no cordel e a usá-lo.

Área de Comportamento: Jogo e interesse pelos materiais.

Observações: Como é que a criança reage ao cordel? O cordel excita-a demasiado ou brinca com o cordel de forma desadequada?

Cotação:

Apropriado - A reacção ao cordel é apropriada tendo em conta o nível de desenvolvimento da criança.

Moderado - A reacção ao cordel é um pouco inabitual: por exemplo a criança pega no cordel mas não faz nada com ele, ou não mostra praticamente interesse por ele.

Severo - A reacção ao cordel é bizarra: por exemplo a criança chupa-o, brinca repetitivamente com ele - sacudindo-o ou fazendo-o balançar para a frente e para trás - ou então ignora-o totalmente.

33. ENFIA CONTAS

Material: Um cordel com um nó numa das extremidades e 2 contas grandes.

Administração: Colocar o cordel e as 2 contas sobre a mesa em frente à criança. Indicar à criança que deverá enfiar as contas. Se, após um período de tempo razoável, a criança parecer ter dificuldades em compreender ou realizar a tarefa, fazer uma demonstração. Depois indicar à criança que ela deverá enfiar as contas.

Área de Desenvolvimento: Motricidade fina.

Notação:

Sucesso - Enfia completamente pelo menos uma das contas sem grande dificuldade.

Emergente - Enfia pelo menos uma das contas mas com muita dificuldade, ou tenta sem sucesso enfiar uma, mas parece saber quais são os movimentos necessários para o fazer.

Insucesso - Não tenta, ou não é capaz de enfiar pelo menos uma das contas, e não parece saber quais são os movimentos necessários para o fazer.

34. BALOIÇA 2 CONTAS ENFIADAS NO CORDEL

Material: Um cordel com um nó numa das extremidades e 2 contas grandes.

Administração: Enfiar 2 contas no cordel. Levantar-se e pedir à criança para fazer o mesmo. Seguidamente pegar no cordel e mostrar como podemos fazê-lo baloiçar, para a frente e para trás, como um pêndulo. Dar o cordel à criança e dizer-lhe para fazer o mesmo.

Área de Desenvolvimento: Motricidade global.

Notação:

Sucesso - Baloiça o cordel para a frente e para trás como um pêndulo.

Emergente - Tenta sem sucesso baloiçar o cordel (movimenta o cordel para cima e para baixo ou sacode-o com movimentos bruscos).

Insucesso - Não tenta baloiçar o cordel de nenhuma maneira.

65. RETIRA AS CONTAS DO LIMPADOR DE CACHIMBOS

Material: 6 contas quadradas grandes e um limpador de cachimbos com cerca de 25 cm.

Administração: Enfiar todas as contas no limpador de cachimbos e mostrar como se tira uma. Dar as contas com o limpador de cachimbos à criança e indicar-lhe que deverá retirar as contas. Se necessário, guiar-lhe as mãos. Se a criança tiver dificuldade, segurar numa das pontas do limpador de cachimbos enquanto a criança retira as contas.

Área de Desenvolvimento: motricidade fina.

Cotação:

Sucesso - Utiliza as 2 mãos de forma coordenada, segurando o limpador de cachimbos com uma das mãos e retirando as 6 contas com a outra.

Emergente - Retira apenas uma ou duas contas ou utiliza apenas uma das mãos.

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de realizar a tarefa.

66. ENFIA AS CONTAS NUMA HASTE

(Não administrar e cotar S se a criança obteve S no item 65 "Enfia contas")

Material: Uma roda e uma haste do "Tinkertoy" e contas grandes quadradas.

Administração: Enfiar a haste na roda e mostrar como podemos enfiar as contas na haste mantida nessa posição vertical. Dar uma conta à criança e dizer-lhe para a enfiar enquanto nós seguramos a haste. Largar a haste e dar outra conta à criança para ela enfiar.

Área de Desenvolvimento: Motricidade fina.

Cotação:

Sucesso - Consegue enfiar 3 contas sem ajuda.

Emergente - Enfia uma conta ou tem necessidade que a ajudemos segurando a haste.

Insucesso - Não tenta ou não consegue enfiar uma conta mesmo quando ajudamos segurando a haste.

67. USA AS DUAS MÃOS COMPLEMENTARMENTE

Material: Contas, cordel, papel, tesoura, marcadores.

Administração: Observar a criança nas tarefas de enfiar contas, cortar o papel, colorir ou outras nas quais se utiliza habitualmente ambas as mãos. Observar se a criança é capaz de coordenar ambas as mãos (ex.: pegar no cordel com um mão e com a outra enfiar as contas; colorir com uma mão e segurar no papel com a outra, etc.).

Área de Desenvolvimento: Motricidade fina.

Cotação:

Sucesso - Usa consistentemente as duas mãos de uma forma complementar e com uma boa coordenação.

Emergente - Utiliza as duas mãos de forma irregular e pouco complementar (ex.: sabe quais são os movimentos necessários mas por vezes confunde-os, ou coordena mal os movimentos).

Insucesso - Não tenta ou não consegue usar as mãos de forma complementar.

68. TRANSFERE OS OBJECTOS DE UMA MÃO PARA A OUTRA

Material: Puzzles, contas, cordel.

Administração: Observar a criança nas tarefas de enfiar contas ou fazer um puzzle. Verificar se a criança transfere espontaneamente os objectos de uma mão para a outra.

Área de Desenvolvimento: Motricidade global.

Cotação:

Sucesso - Transfere facilmente objectos de uma mão para a outra.

Emergente - Transfere objectos de uma mão para a outra de forma inconsistente, ou demonstra bastante dificuldade em fazê-lo.

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de transferir objectos de uma mão para a outra.

69. COMO TE CHAMAS?

Material: Nenhum

Administração: Durante o teste perguntar à criança "Como te chamas?". Encoraja-la a dizer o nome próprio e o apelido.

Área de Desenvolvimento: Cognição verbal.

Cotação:

Sucesso - Diz o nome próprio e o apelido.

Emergente - Só diz o nome próprio ou um diminutivo.

Insucesso - Engana-se ou não responde.

70. ÉS UM MENINO OU UMA MENINA?

Material: Nenhum

Administração: Durante o teste, em qualquer altura depois de se ter administrado o item 69 perguntar "És um menino ou uma menina?".

Área de Desenvolvimento: Cognição verbal.

Cotação:

Sucesso - Diz correctamente qual é o seu sexo.

Emergente - Engana-se ou dá uma resposta que parece ser uma ecolalia da última palavra que dissemos.

Insucesso - Não responde.

71. FAZ GARATUJAS (RABISCA) ESPONTANEAMENTE

Material: O livro de Escrita e uma caneta de feltro (marcador).

Administração: Pedir à criança para se sentar à mesa. Abrir o livro na 1ª página em branco e pô-lo à sua frente. Dar-lhe para a mão uma caneta de feltro e pedir-lhe para escrever. Se após um intervalo de tempo razoável a criança não o fez, fazer uma demonstração. Devolver-lhe a caneta de feltro e pedir-lhe de novo para desenhar.

Área de Desenvolvimento: Coordenação óculo-manual.

Cotação:

Sucesso - Rabisca espontaneamente, ou deixa uma marca qualquer no papel.

Emergente - Rabisca mas só após demonstração.

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de rabiscar, mesmo após demonstração.

72. APRESENTA DOMINÂNCIA DA MÃO

Material: Nenhum.

Administração: Durante a administração dos itens 73 - 79 (copiar, colorir, passar por cima) observar se a criança tem a dominância manual bem definida. No caso de não existir ainda uma lateralização bem definida, anotar na folha de cotação qual é a mão que a criança usa com mais frequência, ou se usa ainda as duas indiferenciadamente. É de esperar que a lateralização esteja mais claramente definida nas crianças mais velhas.

Área de Desenvolvimento: Motricidade global

Cotação:

Sucesso - Apresenta uma dominância lateral nítida.

Emergente - Apresenta uma dominância lateral ainda pouco nítida, tendo em atenção a idade da criança.

Insucesso - Ausência de dominância da mão.

73. a 77. COPIA LINHAS E FORMAS

Material: O livro de escrita e uma caneta de feltro (marcador).

Administração: Abrir o livro de escrita na página respectiva e coloca-lo em frente à criança. Apontar o modelo e pedir à criança para o copiar. Permitir 3 tentativas para copiar a forma. Se, após um intervalo de tempo razoável a criança evidencia dificuldades em compreender ou realizar a tarefa, fazer uma demonstração. Seguidamente pedir à criança para tentar de novo. Observar qual a mão que a criança utiliza na realização destes itens para poder cotar o item 72 "Lateralização da mão".

Área de Desenvolvimento: Coordenação óculo-manual

COPIA UMA LINHA VERTICAL (73)

Não administrar e cotar I se o item 71 "Rabisca espontaneamente" foi mal sucedido)

Cotação:

Sucesso - Copia a linha vertical pelo menos uma vez durante as 3 tentativas, sem necessitar de demonstração. A linha deverá ficar quase direita e de dimensões aproximadas ao modelo.

Emergente - Tenta copiar a linha vertical, mas o resultado é uma linha torta, curva, mais horizontal do que vertical ou então sem o mesmo comprimento do modelo; desenha uma linha vertical mas acrescenta outros traços ao desenho (por ex.: desenha um círculo à volta da linha) ou necessita de uma demonstração para começar ou terminar a tarefa.

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de traçar uma linha vertical (rabisca, ou pega no marcador mas não escreve).

COPIA UM CIRCULO (74)

Não administrar e cotar I se o item 71 "Rabisca espontaneamente" foi mal sucedido)

Cotação:

Sucesso - Copia o círculo pelo menos uma vez em 3 tentativas sem necessidade de demonstração.

Emergente - Tenta copiar a figura, mas o círculo não fica fechado ou apresenta ângulos, ou simplesmente rabisca movimentos circulares contínuos ou uma espiral, ou tem necessidade de uma demonstração para iniciar ou terminar a tarefa.

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de desenhar o círculo, ou então a figura desenhada não se assemelha a um círculo.

COPIA UM QUADRADO (75)

Não administrar e cotar I se o item 73 "Copia uma linha" não foi bem sucedido)

Cotação:

Sucesso - Copia o quadrado pelo menos uma vez em 3 tentativas sem necessitar de demonstração. O quadrado tem de ser uma figura fechada, sem aberturas visíveis em nenhum dos lados e deve ter 4 lados praticamente iguais e 4 ângulos mais ou menos rectos. No entanto os lados poderão ser ligeiramente ondulados.

Emergente - Tenta desenhar um quadrado, mas o seu desenho não é uma figura fechada, tem lados marcadamente desiguais, tem ângulos que não se aproximam dos 90° ou tem linhas que são significativamente onduladas; ou necessita de demonstração para iniciar ou terminar a tarefa.

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de desenhar o quadrado, ou então a figura desenhada não se assemelha a um quadrado.

COPIA UM TRIANGULO (76)

(Não administrar e cotar I se o item 73 "Copia uma linha vertical" não foi bem sucedido).

Cotação:

Sucesso - Copia o triângulo pelo menos uma vez em 3 tentativas sem necessitar de demonstração. O triângulo ter de ser uma figura fechada, sem aberturas importantes e deverá ter 3 lados de comprimento praticamente iguais e 3 ângulos nítidos. Os lados poderão ser ligeiramente ondulados ou o triângulo poderá assemelhar-se um pouco a um triângulo isósceles ou a um triângulo retângulo.

Emergente - Tenta copiar o triângulo mas o seu desenho não é fechado ou os lados são claramente desiguais ou significativamente ondulados, ou os ângulos não são nítidos, ou então a criança tem necessidade de uma demonstração para iniciar ou terminar a tarefa.

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de desenhar um triângulo, ou então a figura desenhada não se assemelha a um triângulo.

COPIA UM LOSANGO (77)

(Não administrar e cotar I se se cotou I o item 73 "Copia uma linha vertical")

Cotação:

Sucesso - Copia o losango pelo menos uma vez em 3 tentativas sem necessitar de demonstração. O losango deverá ser uma figura fechada sem abertura importantes. Os lados deverão ser relativamente direitos e de tamanho quase igual.

Emergente - Tenta copiar um losango mas a figura não é fechada ou os lados não são iguais ou as linhas são muito tortas, ou então a criança tem necessidade de uma demonstração para iniciar ou terminar a tarefa.

Insucesso - Não tenta ou não consegue desenhar o losango ou então a figura desenhada não se assemelha em nada a um losango.

78. PINTA DENTRO DA LINHA

(Não administrar e cotar I se se cotou I o item 71 "Rabisca espontaneamente").

Material: O livro de escrita e uma caneta de feltro (marcador).

Administração: Abrir o livro na página do coelho. Dizer à criança para pintar a cauda, as orelhas ou as patas do coelho. A criança não terá de pintar o coelho na sua totalidade.

Área de Desenvolvimento: Coordenação óculo-manual.

Cotação:

Sucesso - Pinta a cauda, as orelhas ou as patas do coelho dentro das linhas.

Emergente - Tenta sem sucesso pintar dentro das linhas, mas a sua pintura geralmente acompanha a linha exterior da cauda, das orelhas ou das patas do coelho.

Insucesso - Não tenta ou não consegue pintar dentro das linhas, ou rabisca simplesmente a folha toda.

79. PASSA COM O MARCADOR SOBRE AS FORMAS

(Não administrar e cotar S se os itens 74 a 77 "Copia Forma" foram cotados com S ou E)

Material: O livro de escrita e uma caneta de feltro (marcador).

Administração: Indicar à criança que ela deve pintar por cima dos traços do círculo, do quadrado, do triângulo e do losango, um a seguir ao outro. Se a criança não conseguir passar por cima das linhas, mostrar com o nosso indicador, como deveremos seguir a forma das figuras e pedir-lhe para fazer o mesmo. Se necessário dar uma ajuda física; poderão ser dadas propostas verbais ou gestuais.

Área de Desenvolvimento: Coordenação óculo-manual.

Cotação:

Sucesso - Passa por cima de 3 formas, pelo menos, com a caneta de feltro (marcador) ou com o dedo, sem necessitar de ajuda física.

Emergente - Passa por cima de uma figura, pelo menos, ou tem necessidade de ajuda física.

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de realizar a actividade.

80. EMPARELHA CORRECTAMENTE AS LETRAS NO LOTO DO ALFABETO

Material: Cartão do loto do alfabeto (existente no livro de escrita) e 9 letras: H, J, V, Z, U, E, Y, S, G.

Administração: Abrir o livro de escrita na página do loto do alfabeto e colocá-lo em frente da criança. Dar-lhe a letra S e apontar para o cartão do loto. Pedir-lhe para colocar a letra no sitio correcto "Põe a letra no sitio dela". Repetir o procedimento para as restantes letras, escolhidas ao caso. Dar apenas uma letra de cada vez. Se a criança tem dificuldade em compreender a tarefa desde o início, fazer uma demonstração com a letra S, seguidamente voltar a pegar no S, dá-lo à criança e voltar a pedir-lhe para o pôr no sitio certo.

Área de Desenvolvimento: Coordenação óculo-manual.

Cotação:

Sucesso - Coloca correctamente as 9 letras.

Emergente - Coloca correctamente pelo menos 2 letras.

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de colocar nenhuma letra correctamente.

81. NOMEIA AS LETRAS

Material: As 9 letras do loto.

Administração: Colocar as letras em cima da mesa em frente da criança e apontar uma ao acaso. Perguntar à criança "Que letra é esta?". Repetir o procedimento para as restantes letras. Se a criança parecer ter dificuldade em compreender a actividade dizer o nome de uma letra.

Área de Desenvolvimento: Cognição verbal.

Cotação:

Sucesso - Nomeia correctamente as 9 letras.

Emergente - Nomeia correctamente pelo menos uma letra ou dá o mesmo nome para todas as letras (diz que todas as letras são o H por exemplo).

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de identificar correctamente nenhuma letra.

82. IDENTIFICA AS LETRAS DE FORMA RECEPTIVA

Material: As 9 letras do loto.

Administração: Deixar ficar as letras em cima da mesa no fim da administração do item 81. Nomear uma letra ao acaso e pedir à criança para nos dar essa letra ("Dá-me a letra S"). Voltar a colocar sobre a mesa a letra que a criança nos estende e repetir o procedimento com as restantes. Voltar a colocar cada letra no seu lugar antes de pedir a seguinte. Aceita-se que a criança toque ou aponte com o dedo uma letra em vez de a dar na condição de o gesto ser inequívoco. Se a criança só der correctamente uma letra repetir a tarefa.

Área de Desenvolvimento: Realização cognitiva.

Cotação:

Sucesso - Dá ou aponta correctamente as 9 letras à primeira tentativa.

Emergente - Dá ou aponta correctamente pelo menos duas letras.

Insucesso - Não tenta ou não consegue dar nenhuma das letras.

83. COPIA 7 LETRAS

(Não administrar e cotar I se se cotou I o item 73 "Copia uma linha vertical").

Material: O livro de escrita e uma caneta de feltro (marcador).

Administração: Abrir o livro na página que tem a serie de letras (A, L, B, Y, E, D, G) e colocá-lo em frente da criança. Mostrar à criança a primeira letra e pedir-lhe para a copiar ("Faz esta"). A criança deverá copiar as letras mesmo por baixo do modelo.

Área de Desenvolvimento: Coordenação óculo-manual.

Cotação:

Sucesso - Copia correctamente as 7 letras.

Emergente - Faz um traçado reconhecível de pelo menos uma das letras.

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de copiar nenhuma das letras, ou então o traçado não é reconhecível.

84. DESENHA UM HOMEM

(Não administrar e cotar | se se cotou | o item 73 "Copia uma linha vertical").

Material: O livro de escrita e uma caneta de feltro (marcador).

Administração: Abrir o livro numa página em branco e colocá-lo em frente à criança. Pedir-lhe "Desenha-me um homem" ou "Faz um menino (uma menina)". Se, após um intervalo de tempo razoável a criança não começou o desenho, fazer uma demonstração (o desenho não terá de ser muito elaborado, mas evitar fazer simplesmente o desenho com linhas rectas). Insistir de novo com a criança para ela desenhar um homem. Se o desenho da criança ficar incompleto (ver critérios de Sucesso na Cotação) perguntar à criança "Já acabaste?" Não dar nenhuma indicação específica daquilo que faltar. Dar um minuto à criança para ela terminar o desenho.

Área de Desenvolvimento: Motricidade fina.

Cotação:

Sucesso - Desenha claramente um homem (cabeça, tronco, braços, pernas e inclui pelo menos um detalhe da cara) sem necessitar de demonstração ou de ajuda.

Emergente - Tenta desenhar um homem mas o seu desenho fica incompleto (desenha apenas a cabeça ou a cabeça com as pernas, por exemplo) ou necessita de uma demonstração para realizar a tarefa total ou parcialmente.

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de desenhar um homem, ou então o seu desenho não se assemelha em nada a um homem.

85. ESCRIVE O SEU NOME

(Não administrar e cotar | se se cotou | o item 83 "Copia 7 letras").

Material: O livro de escrita e uma caneta de feltro (marcador).

Administração: Abrir o livro numa página em branco, colocá-lo em frente à criança e dizer-lhe "Escreve o teu nome". Se após um intervalo de tempo razoável a criança não iniciou a tarefa demonstrar, escrevendo o seu nome próprio. Pedir-lhe de novo para escrever o seu nome.

Área de Desenvolvimento: Realização cognitiva.

Cotação:

Sucesso - Escreve correctamente o seu nome sem necessitar de demonstração.

Emergente - Tenta escrever o seu nome mas não o escreve correctamente ou de forma completa (escreve apenas uma letra, inventa as letras, escreve o nome em espelho ou dá erros) ou então necessita de uma demonstração para realizar a tarefa total ou parcialmente.

Insucesso - Não tenta ou não consegue escrever nenhuma das letras do seu nome.

86. CORTA PAPEL COM A TESOURA

Material: Papel e uma tesoura.

Administração: Mostrar à criança como se corta papel com a tesoura. Dar-lhe o material para a mão e pedir-lhe para fazer o mesmo.

Área de Desenvolvimento: Motricidade fina.

Cotação:

Sucesso - Corta o papel com a tesoura (faz pequenos cortes no papel ou corta uma tira).

Emergente - Tenta sem sucesso cortar o papel, mas parece saber quais os movimentos necessários para o fazer.

Insucesso - Não tenta ou tenta sem sucesso cortar o papel parecendo não saber quais os movimentos necessários para o fazer.

87. e 88. IDENTIFICA PELO TACTO OBJECTOS DENTRO DE UM SACO

Nota para a cotação: Esta tarefa é cotada como dois itens em duas áreas de Desenvolvimento: 87 - Motricidade fina e 88 - Realização cognitiva.

Material: Um saco contendo um lápis, um cubo, uma bola, uma moeda e uma caneta de feltro.

Administração: Colocar o saco com os objectos dentro em frente à criança. Pedir-lhe para meter a mão no saco e para nos dar cada um dos objectos que nós vamos pedido sem espreitar para dentro do saco. Por exemplo pedir à criança para nos dar o lápis sem olhar para dentro do saco. Repetir o procedimento para cada um dos restantes objectos. Ter o cuidado de colocar de novo cada objecto no saco antes de pedir o próximo. Se a criança não conseguir encontrar nenhum dos objectos pedidos, o examinador poderá dar uma pista mostrando um objecto igual ao objecto pedido.

IDENTIFICA E DÁ OS OBJECTOS (87)

Área de Desenvolvimento: Motricidade fina.

Cotação:

Sucesso - Encontra e dá pelo menos 4 objectos pedidos, um após o outro, com ou sem modelo.

Emergente - Encontra e dá pelo menos um dos objectos pedidos, com ou sem modelo.

Insucesso - Não dá nenhum dos objectos pedidos.

IDENTIFICA OS OBJECTOS PELO TOQUE (88)

Área de Desenvolvimento: Realização cognitiva.

Cotação:

Sucesso - Encontra e dá pelo menos 4 dos objectos pedidos um após o outro, sem modelo visual.

Emergente - Encontra e dá pelo menos um dos objectos pedidos sem modelo visual.

Insucesso - Não encontra nenhum dos objectos pedidos ou só encontra com o modelo visual.

89. COMPLETA A FIGURA DE UM RAPAZ JUNTANDO AS PEÇAS DE FELTRO

Material: Um quadro de feltro e as partes do corpo de um rapaz em feltro (face, cabelo, olhos, nariz, boca, camisola, calças).

Administração: Colocar o suporte e as 8 peças de feltro em frente da criança. Mostrar-lhe com uma das peças como podemos fazê-la aderir ao quadro. Retirar a peça de feltro, voltar a colocá-la sobre a mesa e pedir à criança para juntar as peças dizendo: "Consegues fazer um rapaz?". Se após um intervalo de tempo razoável a criança demonstrar dificuldade em realizar a tarefa fazer uma demonstração utilizando todas as peças. Seguidamente retirar as peças e deixar a criança tentar de novo. Se no final da tarefa a criança não tiver utilizado todas as peças chamar-lhe a atenção para as que faltam e pedir-lhe para acabar. Se ela utilizar alguma das peças de modo errado (exemplo: os olhos como botões ou o cabelo como barba) pedir-lhe para explicar.

Área de Desenvolvimento: Realização cognitiva.

Cotação:

Sucesso - Completa correctamente o rapaz sem necessitar de demonstração.

Emergente - Executa-o parcialmente (coloca os olhos na cara ou junta as pernas à cabeça) ou necessita de uma demonstração para realizar a tarefa completa ou parcialmente.

Insucesso - Não tenta ou não consegue executar a tarefa (amontoa as peças, coloca-as ao acaso no quadro ou faz uma figura que não se assemelha em nada com um rapaz).

90. e 91 - 144 a 174 -- UTILIZAÇÃO DE UM PERÍODO DE JOGO NÃO ESTRUTURADO

Material: O material do teste que já tenha sido utilizado.

Administração: Deverá estar previsto um período de jogo não estruturado mais ou menos a meio da administração do teste. As observações realizadas durante este período de 2 a 5 minutos podem servir de base para a cotação dos itens de comportamento 90 e 91 e serão igualmente úteis para a cotação dos itens 144 a 174 depois de terminado o teste. Deixar a criança levantar-se da mesa e brincar livremente pela sala. Dizer-lhe que ela poderá brincar sozinha com aquilo que ela quiser (mas não permitir o acesso ao material dos itens ainda não administrados). O examinador deverá permanecer sentado e não deverá tentar estruturar o comportamento ou o jogo da criança. Não iniciar qualquer conversa com a criança, nem brincar com ela. Se a criança solicitar ou falar com o examinador, responder com delicadeza mas não encorajar a interacção. O examinador poderá fazer de conta que está absorvido com as folhas de cotação enquanto observa a criança.

BRINCA SOZINHA (90)

Área de Comportamento: Jogo e interesse pelos materiais.

Observação: A criança tem dificuldade em brincar sozinha? Toma-se desorganizada ou começa a evidenciar comportamentos estereotipados ou perseverantes? Fica demasiado activa ou pelo contrário retrai-se e não faz nada? Não demonstra interesse em explorar a sala e os materiais? A criança evidencia comportamentos bizarros ou comportamentos de auto-estimulação quando o examinador não estrutura a utilização do espaço ou dos materiais?.

Cotação:

Apropriado - Brinca sozinha de forma adequada, utilizando o espaço e os materiais de forma apropriada para a sua idade.

Moderado - Brinca de forma um pouco desadequada ou não demonstra interesse em brincar.

severo - Brinca sozinha de forma desadequada, tomando-se demasiado activa, agitada ou angustiada, envolvendo-se em comportamentos de auto-estimulação ou utilizando o material de forma inapropriada.

INICIA UMA INTERACÇÃO SOCIAL (91)

Área de Comportamento: Relacionamento e afecto.

Observação: A criança inicia espontaneamente uma interacção social com o examinador (faz perguntas, mostra dois objectos, oferece comida, senta-se no colo do examinador ou conversa com ele)?

Cotação:

Apropriado - Inicia qualquer tipo de interacção verbal ou não verbal com o examinador.

Moderado - Parece ter consciência da presença do examinador mas não inicia uma interacção.

Severo - Não inicia qualquer tipo de interacção verbal ou não verbal com o examinador.

92. REAGE À VOZ DO EXAMINADOR

Material: Nenhum.

Administração: Administrar este item no fim do período de jogo não estruturado ou em qualquer outro momento de administração do teste. Numa altura em que a criança não esteja a olhar para o examinador e não esteja absorvida por uma actividade, chamá-la pelo seu nome e dizer-lhe "Anda cá" ou "senta-te". Observar como a criança reage à nossa voz.

Área de Comportamento: Relacionamento e afecto

Observação: A criança reage de modo apropriado quando o examinador chama por ela?

Cotação:

Apropriado - Responde apropriadamente à voz do examinador, indicando de forma verbal ou não verbal que ouviu a instrução(exemplo: pisca os olhos, vira a cabeça na direcção do examinador, responde "está bem" ou volta para o seu lugar).

Moderado - Responde de forma irregular, prestando atenção apenas em alguns momentos, ou parecendo ter uma resposta demorada à voz do examinador.

Severo - Reage de forma inapropriada, não dando qualquer sinal, verbal ou não verbal, de ter ouvido a instrução.

93. EMPILHA OS CUBOS

Material: 12 pequenos cubos.

Administração: Colocar os cubos na mesa em frente da criança. Demonstrar como se põem um em cima do outro e voltar a pô-los ao pé dos restantes. Dizer à criança para fazer o mesmo e encorajá-la a empilhar o maior número de cubos. Permitir três tentativas para empilhar correctamente pelo menos oito cubos.

Área de Desenvolvimento: Coordenação óculo-manual.

Cotação:

Sucesso - Empilha correctamente pelo menos oito cubos num dos ensaios.

Emergente - Empilha correctamente pelo menos três cubos ou empilha mais do que três mas os cubos caem.

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de empilhar pelo menos três cubos.

94. PÕE OS CUBOS DENTRO DA CAIXA

Material: Os cubos e uma caixa pequena.

Administração: Deixar ficar os cubos em cima da mesa no final do item 93. Colocar a caixa ao lado dos cubos e pedir à criança para meter os cubos dentro da caixa. Se a criança não compreender a tarefa demonstrar com dois cubos. Seguidamente insistir com ela para meter os cubos dentro da caixa.

Área de Desenvolvimento: Coordenação óculo-manual.

Cotação:

Sucesso - Mete pelo menos um cubo dentro da caixa.

Emergente - Tenta meter um cubo dentro da caixa, mas não consegue devido à sua dificuldade de coordenação.

Insucesso - Não tenta fazer a actividade.

95. CONTA 2 E 7 CUBOS

Material: 7 cubos da mesma cor.

Administração: Colocar dois cubos em cima da mesa em frente à criança, e perguntar "quantos são?". Encorajar a criança a apontar cada um à medida que os vai contando ("conta com os teus dedos"). Se a criança for capaz de contar os dois cubos colocar mais cinco a seguir aos já existentes. Repetir o procedimento. Observar se a criança conta os cubos um a um.

Área de Desenvolvimento: Cognição verbal.

Cotação:

Sucesso - Conta correctamente dois e sete cubos.

Emergente - Conta correctamente apenas os dois cubos ou tenta contar sem sucesso (aponta para o mesmo cubo mais do que uma vez ou salta um cubo).

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de contar.

96. DÁ 2 E 6 CUBOS

Material: 8 cubos todos da mesma cor.

Administração: Colocar os cubos sobre a mesa em frente à criança. Pedir-lhe dois cubos. Voltar a colocar os cubos sobre a mesa e pedir-lhe seis cubos.

Área de Desenvolvimento: Realização cognitiva.

Cotação:

Sucesso - Dá correctamente dois e depois seis cubos.

Emergente - Dá correctamente ou dois cubos ou seis cubos.

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de dar correctamente nem dois nem seis cubos.

97 EXECUTA UMA ORDEM COM DUAS DIRECTRIZES

Material: Chávena e cubos.

Administração: Deixar os cubos em cima da mesa no final do item anterior e colocar ao lado a chávena de plástico. Chamar a atenção da criança e dizer "Põe um cubo dentro da chávena e depois põe a chávena no chão". se após um intervalo de tempo razoável a criança parecer ter dificuldade em compreender a actividade, repetir a instrução. Porém, quando a criança iniciar a tarefa, não lhe dar pistas verbais ou não verbais.

Área de Desenvolvimento: Realização cognitiva.

Cotação:

Sucesso - Executa correctamente as duas ordens.

Emergente - Tenta executar as duas ordens, mas sem sucesso (põe apenas o cubo dentro da chávena, põe a chávena no chão e em seguida põe o cubo dentro, ou mete mais do que um cubo dentro da chávena).

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de executar nenhuma das ordens.

98. CLASSIFICA DOIS TIPOS DE OBJECTOS

(Não administrar e cotar I se se cotou I o item "Põe o cubo dentro da Caixa").

Material: 6 cubos da mesma cor, 6 damas (de jogo de damas) pretos e dois recipientes em plástico transparente ou em vidro.

Administração: Colocar um cubo dentro de um dos recipientes e um dama no outro. Fazer demonstração colocando um segundo objecto em cada recipiente. Dar os restantes objectos à criança, um a um, alternando os objectos ao acaso. Corrigir os quatro primeiros erros.

Área de Desenvolvimento: Realização cognitiva.

Cotação:

Sucesso - Coloca correctamente 6 objectos.

Emergente - Coloca correctamente 4 objectos.

Insucesso - Coloca correctamente menos de 4 objectos ou não realiza a tarefa.

99. METE UM CUBO DENTRO DE UM RECIPIENTE

(Não administrar e cotar S se se cotou S ou E no item 98 "Classifica dois tipos de objectos")

Material: 6 cubos e um recipiente transparente.

Administração: Mostrar como se mete o cubo dentro do recipiente. Dar um cubo à criança e indicar-lhe que ela deverá fazer o mesmo. Observar a capacidade da criança em meter ou largar o cubo correctamente.

Área de Desenvolvimento: Motricidade fina.

Cotação:

Sucesso - Mete um cubo correctamente.

Emergente - Tenta, mas o cubo não cai dentro do recipiente.

Insucesso - Não larga nenhum cubo ou não compreende a tarefa.

100. e 101. REPETE UMA SERIE DE 2 E 3 DÍGITOS

Nota para a cotação: Esta tarefa é cotada em duas áreas de desenvolvimento. Os critérios de cotação para o item 100 e 101 são os mesmos, portanto a cotação será a mesma para os dois itens.

Material: Nenhum.

Administração: Chamar a atenção da criança e dizer "Eu vou dizer uns números. Ouve bem e quando eu acabar tu repetes o que eu disse". Dizer os números ao ritmo de um por segundo. Podemos dar duas tentativas, mas não administrar a segunda tentativa a não ser que a criança falhe a primeira. Se a criança não conseguir repetir uma serie de dois ou três números parar e cotar como l os itens 100, 101, 102 e 103. Se não continuar com as series de quatro e cinco números dos itens 102 e 103.

1ª tentativa

2ª tentativa

7 - 9

5 - 3

2 - 4 - 1

5 - 7 - 9

Área de Desenvolvimento: 100 - Imitação (verbal), 101 - Cognição verbal

Cotação:

Sucesso - Repete correctamente uma serie de dois números e uma serie de três números.

Emergente - Só repete correctamente uma serie de dois números.

Insucesso - Não repete correctamente nenhuma das series.

102. e 103. REPETE UMA SERIE DE 4 E 5 DÍGITOS

Nota para a cotação: Esta tarefa é cotada em dois domínios de desenvolvimento. Os critérios de cotação para os itens 102 e 103 são os mesmos; portanto a cotação será a mesma para os dois itens (Não administrar e cotar I se a criança não conseguiu repetir uma serie de dois ou três números).

Material: Nenhum.

Administração: Continuar a administração iniciada com as sequências de dois e três dígitos, com a aplicação das series de quatro e cinco dígitos. Continuar a dizer os números ao ritmo de um por segundo.

1ª tentativa

5 - 8 - 6 - 1

3 - 2 - 9 - 4 - 8

2ª tentativa

7 - 1 - 4 - 2

7 - 4 - 8 - 3 - 1

Área de Desenvolvimento: 102 - Imitação (verbal), 103 - Cognição verbal

Cotação:

Sucesso - Repete correctamente uma serie de quatro números e uma serie de cinco números.

Emergente - Só repete correctamente uma serie de quatro números.

Insucesso - Não repete correctamente nenhuma das series.

104. CONTA EM VOZ ALTA

Material: Nenhum

Administração: Pedir à criança para contar em voz alta. Se a criança parecer ter dificuldade em compreender a instrução ajudá-la dizendo "um, o que é que vem a seguir?".

Área de Desenvolvimento: Cognição verbal.

Cotação:

Sucesso - Conta correctamente até dez.

Emergente - Conta correctamente pelo menos até três.

Insucesso - Não conta correctamente até três.

105. NOMEIA OS NÚMEROS

Material: 10 cartões com os números de 1 a 10.

Administração: Escolher ao acaso um dos cartões. Mostra-lo à criança e perguntar "O que é isto?". Se após um intervalo de tempo razoável a criança não responder, identificar o número. Recomeçar o procedimento com os outros cartões.

Área de Desenvolvimento: Cognição verbal.

Cotação:

Sucesso - Nomeia correctamente os dez números.

Emergente - Nomeia correctamente pelo menos um número ou repete o mesmo número para todos os cartões (diz que todos os números são o cinco por exemplo).

Insucesso - Não tenta ou não consegue nomear nenhum número.

106. RESOLVE MENTALMENTE PROBLEMAS DE ADIÇÃO E DE SUBTRACÇÃO APRESENTADOS NA 2ª PESSOA

(Não administrar e cotar | se se cotou | o item 95 "Conta 2 e 7 cubos)

Material: Nenhum.

Administração: Chamar a atenção da criança e ler-lhe os problemas a seguir descritos um após o outro. Dar tempo suficiente à criança para poder resolver cada um deles. Pode ler-se mais de uma vez o problema:

1. Se tu tiveres uma bola e eu te der mais duas, com quantas ficas ao todo? (3)
2. Se tu tiveres dois escudos e eu te der quatro escudos com quantos ficas ao todo? (6)
3. Se tu tiveres cinco cubos e deres dois a alguém, com quantos ficas? (3)

Área de Desenvolvimento: Cognição verbal.

Cotação:

Sucesso - Resolve correctamente pelo menos dois problemas.

Emergente - Resolve correctamente um problema.

Insucesso - Não tenta ou não consegue resolver nenhum problema correctamente.

107. RESOLVE MENTALMENTE PROBLEMAS DE ADIÇÃO E DE SUBTRACÇÃO APRESENTADOS NA 3ª PESSOA

(Não administrar e cotar I se se cotou I o item 95 "Conta 2 e 7 cubos")

Material: Nenhum.

Administração: Utilizar o mesmo procedimento usado para o item 106:

1. O Luís tinha cinco bolas e deu duas. Com quantas ficou? (3)
2. O João tinha dois escudos e a mãe deu-lhe mais quatro. Com quantos ficou ele ao todo? (6)
3. A Sofia tinha três cubos e o pai deu-lhe mais um. Com quantos ficou ele ao todo? (4)

Área de Desenvolvimento: Cognição verbal.

Cotação:

Sucesso - Resolve correctamente pelo menos dois problemas.

Emergente - Resolve correctamente um problema.

Insucesso - Não tenta ou não consegue resolver nenhum problema correctamente.

108. ENCONTRA O BOMBOM DEBAIXO DO COPO

(Não administrar e cotar I se se cotou I ou E o item 53 "Encontra um objecto escondido")

Material: Qualquer tipo de bombom pequeno ou um "smartie" e três copos de plástico opacos.

Administração: Colocar os três copos em fila em cima da mesa e chamar a atenção da criança.

Colocar o bombom debaixo do copo do meio e lentamente trocar a posição do copo do meio com o da nossa direita. Pedir à criança para encontrar o bombom. Se a criança evidencia dificuldade em compreender ou realizar a tarefa levantar o copo da direita e mostrar-lhe o bombom. Voltar a colocar o bombom no copo do meio e repetir o procedimento. Seguidamente, esconder o bombom debaixo do copo à nossa esquerda e muito lentamente trocar a sua posição com o copo do meio. Verificar se a criança encontra o bombom. Finalmente, esconder o bombom no copo colocada à nossa direita e troca-lo lentamente com o colocado à nossa esquerda. Pedir à criança para encontrar o bombom.

Área de Desenvolvimento: Percepção (visual).

Cotação:

Sucesso - Encontra o bombom pelo menos em duas das três tentativas

Emergente - Encontra o bombom numa das três tentativas.

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de encontrar o bombom em nenhuma tentativa.

109. USA OS DEDOS EM FORMA DE PINÇA

Material: Um bombom ou "smartie".

Administração: Colocar o bombom na palma da mão e fechar a mão. Oferecer o bombom à criança. Verificar como ela o agarra.

Área de Desenvolvimento: Motricidade fina.

Cotação:

Sucesso - Agarra o bombom com precisão com o polegar e o indicador em forma de pinça (pinça superior).

Emergente - Agarra o bombom usando o polegar e dois ou mais dedos (pinça inferior).

Insucesso - Não tenta agarrar o bombom ou não consegue agarrá-lo usando uma pinça precisa ou grosseira (utiliza a palma e os dedos).

110. EXPLICA POR MÍMICA O USO DE CINCO OBJECTOS

Material: Cinco cartões de funções (apito, bola, tambor, chave e serra).

Administração: Escolher um cartão ao acaso e mostra-lo à criança. Pedir-lhe para imitar a maneira como utilizamos esses objectos ("Mostra-me o que se faz com isto"). Se a criança manifesta dificuldade em compreender a tarefa, fazer uma demonstração com o primeiro cartão. Repetir o mesmo procedimento para os outros cartões.

Área de Desenvolvimento: Realização cognitiva

Cotação:

Sucesso - Explica por mímica a função dos cinco objectos.

Emergente - Explica por mímica a função de um dos objectos ou descreve a função de um deles (diz "Abrir a porta" para a chave) mas sem usar mímica.

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de explicar por mímica a função de nenhum dos objectos, e não descreve a função de nenhum deles.

111. e 112. SOM DA SINETA

Nota para a cotação: Este item é cotado como dois itens: no domínio do Desenvolvimento, item 111 - Percepção (auditiva), e no domínio do Comportamento, item 112 - Resposta Sensorial (auditiva).

Material: Sineta

Administração: Enquanto a criança estiver envolvida noutra actividade, esconder a sineta. Em seguida tocá-la fortemente e observar a reacção da criança.

OUVE E ORIENTA-SE NA DIRECÇÃO DO SOM DA SINETA (111)

Área de Desenvolvimento: Percepção (auditiva)

Cotação:

Sucesso - Reage claramente ao som e orienta-se correctamente. As reacções podem ser verbais (pergunta que barulho é aquele) ou não verbais (pisca os olhos, muda a expressão facial, dá um salto, chora, vira a cabeça na direcção do som).

Emergente - Demonstra que ouviu o som, mas não se orienta na sua direcção ou orienta-se incorrectamente.

Insucesso - Não dá qualquer sinal de ter ouvido o som, verbal ou não verbal.

REAGE AO SOM DA SINETA (112)

Área de Comportamento: Respostas Sensoriais (auditivas)

Observação: A criança reage de uma forma estranha ou não reage ao som da sineta?

Cotação:

Apropriado - Reage de forma apropriada ao som da sineta.

Moderado - Reage somente após um intervalo de tempo grande ou apresenta reacções emocionais ligeiramente inapropriadas.

Severo - Reage de forma desadequada, através de reacções emocionais excessivas (medo ou grito) hipersensibilidade (tapa os ouvidos com as mãos) ou hiposensibilidade (ausência de reacção).

113. IMITA COM OBJECTOS SONOROS

Material: Uma matraca, uma sineta, uma colher.

Administração: Abanar a matraca em frente à criança para chamar a sua atenção. Depois dar a matraca para a mão da criança e pedir-lhe para a abanar. Repetir o procedimento com os outros objectos (tocar a sineta, bater com a colher sobre a mesa).

Área de Desenvolvimento: Imitação (motora).

Cotação:

Sucesso - Imita com os três objectos, fazendo algum barulho com cada um deles.

Emergente - Brinca com os objectos mas não tenta realmente imitar com todos eles.

Insucesso - Não participa na brincadeira ou na imitação com nenhum dos objectos.

114. CLASSIFICA OS CARTÕES POR COR OU POR FORMA

(Não administrar e cotar | se se cotou | ou E o item 32 "Associa os cubos e os discos da mesma cor").

Material: 12 cartões de categorias (losangos, círculos, quadrados e triângulos verdes, vermelhos e roxos).

Administração: Espalhar os cartões ao acaso em cima da mesa. Pedir à criança para os separar dizendo "Mostra-me quais é que vão uns com os outros", "Junta-os" ou "Põe-nos em grupos". Se, após um intervalo de tempo razoável a criança parecer ter dificuldade em compreender ou realizar a tarefa fazer uma demonstração com uma das categorias (triângulos ou verdes). Depois voltar a pedir à criança para separar as peças. Se necessário poderemos continuar a demonstração separando todos os cartões (agrupando-os por cores ou formas). Seguidamente voltar a misturá-los e deixar a criança tentar mais uma vez.

Área de Desenvolvimento: Realização cognitiva

Cotação:

Sucesso - Agrupa os 12 cartões por cor ou por forma sem necessitar da demonstração completa.

Emergente - Faz pelo menos um grupamento de cartas (uma cor ou uma forma) ou tem necessidade de demonstração completa para realizar a tarefa total ou parcialmente.

Insucesso - Não tenta ou não consegue fazer nenhum conjunto mesmo incompleto, mesmo após uma demonstração.

115. ASSOCIA OBJECTOS ÀS SUAS IMAGENS

Material: Um sapato, um copo, uma escova de dentes, um marcador, uma tesoura, um lápis, um pente e as imagens destes objectos (a mesma forma, o mesmo tamanho e a mesma cor).

Administração: Colocar uma das imagens em cima da mesa e dar à criança o objecto correspondente. Mostrar-lhe como deverá colocar o objecto em cima da imagem. Retirar o objecto e a imagem e arrumá-los no cesto. Colocar duas novas imagens em cima da mesa. Estender à criança um dos dois objectos correspondentes e dizer-lhe o que deve fazer. Se necessário corrigir o erro. Retirar o objecto e a imagem correspondente, e substituir a imagem por outra. Deverá haver sempre duas imagens em cima da mesa. Continuar a dar os objectos e a substituir as imagens até estarem feitas todas as correspondências. Corrigir sempre os erros que forem ocorrendo.

Área de Desenvolvimento: Realização cognitiva

Cotação:

Sucesso - Coloca correctamente cinco objectos; não se exige um alinhamento perfeito.

Emergente - Coloca correctamente pelo menos dois objectos; não se exige um alinhamento perfeito.

Insucesso - Não compreende a actividade ou compreende muito mal.

116. NOMEIA OS OBJECTOS

Material: Os objectos e as imagens correspondentes.

Administração: Durante ou após a administração do item anterior, pegar em cada um dos objectos e perguntar à criança "O que é isto?". Se ela não compreender a pergunta dar o início da resposta dizendo "É um ...?". Dar à criança algum tempo para responder.

Área de Desenvolvimento: Cognição verbal.

Cotação:

Sucesso - Nomeia cinco objectos (linguagem verbal ou gestual).

Emergente - Nomeia um objecto (linguagem verbal ou gestual).

Insucesso - Não nomeia nenhum objecto, nem através da linguagem verbal nem através da linguagem gestual.

117. DÁ OS OBJECTOS PEDIDOS

Material: Os objectos, as imagens correspondentes e uma caixa.

Administração: Colocar todos os objectos dentro de uma caixa bem visíveis e ao alcance da mão da criança. Estender a mão e pedir "Dá-me (o sapato)". Se a criança não reage, mostrar-lhe a imagem do objecto e repetir a questão.

Área de Desenvolvimento: Realização cognitiva

Cotação:

Sucesso - Dá pelo menos três objectos por ordem verbal sem ajuda da imagem.

Emergente - Dá apenas um objecto por ordem verbal ou três objectos com a ajuda da imagem.

Insucesso - Não consegue dar nenhum objecto mesmo com a ajuda da imagem.

118. DEMONSTRA A FUNÇÃO DOS OBJECTOS

Material: Copo, colher, lápis, pente e tesoura.

Administração: Estender o objecto à criança e perguntar "Mostra-me o que se faz com isto" ou "Para que serve isto? Mostra-me". Se a criança não compreender a instrução fazer uma demonstração com um dos objectos.

Área de Desenvolvimento: Realização cognitiva

Cotação:

Sucesso - Mostra o que se faz com os objectos.

Emergente - Mostra o que se faz com pelo menos um objecto.

Insucesso - Não mostra o que se faz com nenhum objecto.

119. LIGA A LUZ

Material: Um interruptor (na sala).

Administração: A um determinado momento da sessão pedir à criança para acender e para apagar a luz. Se necessário pegar na criança ao colo para ela chegar melhor ao interruptor. Se a criança não reage, fazer uma demonstração.

Área de Desenvolvimento: Motricidade fina.

Cotação:

Sucesso - Acciona o interruptor sem ter necessidade de demonstração.

Emergente - Tenta mas não tem a força necessária ou a precisão de movimentos para accionar o interruptor, ou necessita de uma demonstração.

Insucesso - Não tenta realizar a actividade (não mostra interesse ou parece não compreender o que é necessário fazer).

120. INTERESSA-SE PELO LIVRO DE IMAGENS

Material: O livro de linguagem (imagens).

Administração: Colocar o livro de linguagem em frente à criança. Se após um intervalo de tempo razoável a criança não abrir o livro encorajá-la a fazê-lo dizendo: "Tu sabes ler?" Observar como a criança examina o livro.

Área de Desenvolvimento: Percepção (visual).

Cotação:

Sucesso - Examina o livro, manifestando um certo interesse pelas imagens (abre o livro, vira as páginas uma a uma, e observa realmente as imagens).

Emergente - Examina o livro mas não manifesta nenhum interesse aparente pelas imagens (abre o livro, folheia-o sem ver realmente as imagens, ou vira várias páginas de cada vez).

Insucesso - Não abre o livro, mesmo depois de muito encorajada.

121. IDENTIFICA RECEPTIVAMENTE AS IMAGENS

Material: Livro de linguagem(imagens).

Administração: Colocar o livro em frente à criança e abri-lo na primeira página chamando a sua atenção. Lentamente colocar o dedo em cada uma das imagens, ajudando a criança a olhar para cada uma delas sucessivamente. Quando a criança já tiver olhado para todas as imagens da primeira página, pedir-lhe para mostrar (ou tocar ou apontar) "a chávena". Seguidamente continuar com as outras páginas, perguntando a palavra prevista para cada página. Se a palavra for um verbo pedir à criança para mostrar "cozinhar" ou "construir". Anotar o número de respostas correctas. Parar ao fim de cinco insucessos consecutivos. A lista de palavras a perguntar encontra-se no fim do livro de imagens.

Área de Desenvolvimento: Realização cognitiva

Cotação:

Sucesso - Identifica pelo menos 14 figuras.

Emergente - Identifica pelo menos uma figura.

Insucesso - Não tenta ou não consegue identificar nenhuma figura.

122. NOMEIA AS IMAGENS

Material: O livro de linguagem (imagens).

Administração: Abrir o livro de linguagem e apontar para a vaca. Perguntar à criança "O que é isto?". Se a palavra for um verbo perguntar "O que é que ... está a fazer?". Recomeçar o procedimento para as restantes palavras, anotando as respostas correctas. Parar quando a criança faz cinco erros consecutivos ou quando não reage a cinco imagens consecutivas.

Área de Desenvolvimento: Cognição verbal.

Cotação:

Sucesso - Nomeia correctamente pelo menos 14 imagens.

Emergente - Nomeia correctamente pelo menos uma imagem.

Insucesso - Não tenta ou não consegue nomear nenhuma imagem.

123. REPETE SONS

Material: Nenhum.

Administração: Chamar a atenção da criança e dizer "Ouve bem, vais repetir aquilo que eu disser". ou "Vais dizer igual a mim". Seguidamente dizer "mmm" e pedir à criança para repetir. Recomeçar o procedimento para "ba-ba", "pa-ta" e "la-la". Poderá também tentar com "da-da" se a criança parecer não ter compreendido a actividade.

Área de Desenvolvimento: Imitação (vocal).

Cotação:

Sucesso - Imita pelo menos três sons correctamente.

Emergente - Imita pelo menos um som correctamente, ou tenta imitar mas não consegue reproduzir exactamente o som (pronuncia ou articulação incorrecta).

Insucesso - Não tenta ou não consegue imitar nenhum som.

124. REPETE PALAVRAS

Material: Nenhum.

Administração: Obter a atenção da criança e usar o mesmo procedimento utilizado para o item 123 "Repete sons". Pedir à criança para dizer "Upa", "Bébé" e "pápa".

Área de Desenvolvimento: Imitação (vocal).

Cotação:

Sucesso - Repete correctamente duas em três palavras.

Emergente - Repete correctamente pelo menos uma ou parte de uma palavra (ex.: "bé").

Insucesso - Não repete nenhuma palavra nem nenhuma parte da palavra.

125. REPETE FRASES CURTAS

(Não administrar e cotar | se se cotou | o item 124 "Repete Palavras")

Material: Nenhum.

Administração: Proceder como para o item 123 "Repete sons" pronunciando aproximadamente duas sílabas por segundo:

① "O bebé olha"

② "Eu quero papel"

③ "Ele não chora"

Área de Desenvolvimento: Cognição verbal

Cotação:

Sucesso - Repete correctamente pelo menos duas das três frases.

Emergente - Repete correctamente pelo menos uma das frases ou repete duas palavras de uma frase ("Bébe olha" ou "quero papel").

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de repetir pelo menos uma frase.

126. REPETE FRASES SIMPLES

(Não administrar e cotar I se se cotou I o item 125 "repete frases curtas")

Material: Nenhum.

Administração: Proceder como para o item 123 "Repete sons" pronunciando aproximadamente duas sílabas por segundo:

1. "O bebé atira a bola vermelha"
2. "Eu vi um avião voar muito alto"
3. "O João comprou uma boneca e um comboio"

Área de Desenvolvimento: Cognição verbal.

Cotação:

Sucesso - Repete correctamente pelo menos duas das três frases, sem fazer erros mais importantes do que dizer uma palavra muito semelhante à que o examinador utilizou ("comprar" por "comprou").

Emergente - Repete correctamente pelo menos uma frase ou repete quatro palavras de uma mesma frase, mesmo que não seja pela ordem correcta (exp.: "viu avião voar alto" ou "João comboio e boneca").

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de repetir pelo menos quatro palavras de uma mesma frase.

127. REPETE FRASES COMPLEXAS

(Não administrar e cotar I se se cotou I ou E o item 126 "Repete frases simples")

Material: Nenhum.

Administração: Proceder como para o item 123 "Repete sons" pronunciando lentamente as palavras.

1. "Apesar de o meu cão ter ladrado o gato não fugiu"
2. "Antes de comer o meu jantar, eu lavo sempre as mãos"
3. "Se tu te sentares quietinha, podes ler o livro".

Área de Desenvolvimento: Cognição verbal.

Cotação:

Sucesso - Repete correctamente duas das três frases.

Emergente - Repete correctamente pelo menos uma das frases, ou repete pelo menos duas proposições do conjunto das frases (por exp.: "se tu te sentares quietinha" e "o gato não fugiu").

Insucesso - Não tenta ou não consegue repetir pelo menos duas proposições do conjunto das frases.

128. OBEDECE A INSTRUÇÕES VERBAIS

Material: Uma bola, um copo, um fantoche do cão e uma caixa suficientemente grande para caber dentro o copo.

Administração: Colocar o material em frente à criança, chamar a sua atenção e dizer "Faz aquilo que eu te vou pedir". Utilizar gestos para ajudar a criança a responder a cada uma das ordens.

1. Esconde a caixa.
2. Faz uma festinha ao cão.
3. Levanta-te e salta.
4. Põe o copo dentro da caixa e depois senta-te.
5. Bate à porta e depois toca na parede.

Área de Desenvolvimento: Realização cognitiva

Cotação:

Sucesso - Executa correctamente pelo menos quatro ordens.

Emergente - executa correctamente pelo menos uma das ordens.

Insucesso - Não tenta ou não consegue executar nenhuma das ordens.

129. REAGE À IMITAÇÃO DAS SUAS PRÓPRIAS ACÇÕES

(Não administrar e cotar S se se cotou S o item 41 "Imita movimentos...")

Material: Nenhum.

Administração: Quando estiver familiarizado com alguns comportamentos ou maneiras de brincar da criança, imitá-los, quando eles ocorrerem. Não escolher comportamentos de auto-estimulação ou comportamentos muito repetitivos. Repetir a imitação pelo menos três vezes. Observar se a criança tem consciência do que estamos a fazer. Anotar se ela repete o comportamento depois de nós. A imitação parece agradar-lhe ou interessá-lo?

Área de Desenvolvimento: Imitação (motora).

Cotação:

Sucesso - Tem consciência da imitação. Reage com interesse e prazer e repete as acções para continuar a brincadeira.

Emergente - Demonstra que se apercebeu da imitação mas não repete as acções.

Insucesso - Não demonstra ter-se apercebido da imitação.

130. REAGE À IMITAÇÃO DOS SEUS PRÓPRIOS SONS

(Não administrar e cotar S se se cotou S no item 124 "Repete palavras")

Material: Nenhum.

Administração: Repetir os sons que a criança produz habitualmente. Anotar se a criança tem consciência da imitação. A criança parece ficar contente e apreciar este jogo?

Área de Desenvolvimento: Imitação (vocal)

Cotação:

Sucesso - Tem consciência da imitação, aprecia o jogo e repete os sons a seguir ao examinador.

Emergente - Mostra interesse, mas não repete o som com o objectivo de continuar o jogo.

Insucesso - Parece não ter consciência que o examinador imita os seus sons.

131. OBEDECE A ORDENS SIMPLES

Material: Nenhum.

Administração: Durante a sessão, dizer à criança, sem utilizar gestos, "Senta-te"; "Levanta-te"; "Anda cá"; "Dá-me"; "Põe as mãos para baixo"; "Abre a porta". Poderá usar quaisquer outras ordens simples de uma ou duas palavras com sentido, conforme o contexto.

Área de Desenvolvimento: Realização cognitiva.

Cotação:

Sucesso - Compreende e obedece a pelo menos três ordens simples.

Emergente - Compreende e obedece a pelo menos uma ordem simples.

Insucesso - Não compreende ou não obedece a nenhuma ordem simples.

UTILIZAÇÃO DA LINGUAGEM POR PARTE DA CRIANÇA

SE A CRIANÇA FALA MAS DURANTE A ADMINISTRAÇÃO DO TESTE NÃO UTILIZOU ESPONTANEAMENTE A SUA LINGUAGEM DE UMA FORMA SUFICIENTE PARA COTAR COMO BEM SUCEDIDOS OS ITENS 132 - 135, ADMINISTRAR ESTES ITENS.

132. UTILIZA FRASES DE DUAS PALAVRAS

Material: Sumo de fruta, um copo, um biscoito, um pente, e bolas de sabão.

Administração: Escrever as palavras ou frases que a criança diz. Anotar as que fazem sentido. Não incluir a ecolalia a não ser que esta seja usada com significado ("Tu queres um bocadinho de sumo?" e a criança responde "Queres sumo?"). Não incluir também o calão, "slogans" publicitários ou ecolalia diferida a não ser que também eles tenham algum significado dentro do contexto em que são utilizados. Poderá ser utilizado o material para estimular as verbalizações. Dispensar algum tempo a tentar fazer a criança falar.

Exemplos de questões relacionadas com o material:

1. Sumo de fruta e copo:
 - a) "Tu gostas de sumo?"
 - b) "Tu queres sumo?"
 - c) "Tu sabes pedir sumo?"
 - d) "Onde está o copo?"
 - e) "O que é que tu queres que eu faça?"
2. Biscoito:
 - a) "Tu queres um biscoito?"
 - b) "Tu sabes pedir um biscoito?"
 - c) "Tu queres levar um biscoito para casa para o ...?"
3. Pente:
 - a) "O que é isto?"
 - b) "Para que serve?"
 - c) "Quem é que te penteia o cabelo em casa?"
4. Bolas de sabão:
 - a) "O que é que podemos fazer com isto?"
 - b) "Tu gostas de bolas de sabão?"
 - c) "Tu queres que eu faça bolas?"
 - d) "Tu consegues rebentar as bolas?"
 - e) "Diz-me o que é que tu queres fazer?" (rebentar; soprar).

Área de Desenvolvimento: Cognição verbal.

Cotação:

Sucesso - Usa pelo menos três frases de duas palavras apropriadas.

Emergente - Usa pelo menos uma frase apropriada.

Insucesso - Não utiliza nenhuma frase nem nenhuma combinação de palavras.

133. UTILIZA UMA FRASE DE QUATRO OU CINCO PALAVRAS

Material: Livro de linguagem.

Administração: Colocar o livro de linguagem em cima da mesa e observar quatro páginas diferentes com a criança. Se a criança se interessar por alguma das imagens, manter o seu interesse colocando-lhe questões para a encorajar a falar. Escolher outras imagens que pareçam ser apropriadas para a pôr a falar. Se a criança não prestar atenção ou parecer distrair-se pelo facto de haver quatro imagens na mesma página, tapá-las todas excepto uma. Escrever o que a criança descreve ou qualquer verbalização produzida pela criança enquanto observa o livro ou responde às nossas questões.

Exemplos de questões:

1. "O que é que tu vez aqui?"
2. "Tu fazes (tens) isto em casa?"
3. "Fala-me do teu (cão, bola, comboio)".
4. "Quem é que faz isso contigo?"
5. "Tu ajudas a tua mamã a cozinhar? O que é que tu fazes? O que é que tu gostas de comer? Como é que a tua mãe cozinha (a massa, o hambúrguer, o bolo)?"
6. "Tu sabes vestir-te? O que é que tu gostas de usar?"

Área de Desenvolvimento: Cognição verbal.

Cotação:

Sucesso - Utiliza uma frase de quatro ou cinco palavras para descrever um objecto ou uma actividade da casa, ou uma imagem.

Emergente - Utiliza uma frase mais curta com o mesmo propósito.

Insucesso - Não é capaz de responder verbalmente.

134. UTILIZA O PLURAL

Material: Partes do corpo, roupas, biscoitos, cubos, chávenas.

Administração: Utilizar o material para ver se a criança utiliza o plural mais do que uma vez. Começar pelo plural (parte dois) se lhe parecer que a criança é capaz de dar uma resposta correcta.

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

Parte 1

- a) Apontar para o nosso olho e perguntar "O que é isto?"
- b) Apontar para a nossa orelha e perguntar "O que é isto?"
- c) Apontar para o nosso dedo e perguntar "O que é isto?"

Parte 2

- a) Apontar para os nossos dois olhos e perguntar "O que é isto?"
- b) Apontar para as nossas duas orelhas e perguntar "O que é isto?"
- c) Mostrar dois dedos e perguntar "O que é isto?"

2. Roupas (botões, bolsos, sapatos)

a) Escolher duas peças de vestuário e seguir o mesmo procedimento utilizado para as "partes do corpo". Se necessário utilizar os partes 1 e 2.

3. Três biscoitos, três cubos e duas chávenas.

Parte 1

- a) Colocar um biscoito em frente à criança e perguntar "O que é isto?"
- b) Colocar um cubo em frente à criança e perguntar "O que é isto?"

Parte 2

Colocar três biscoitos dentro de uma chávena e três cubos noutra chávena

- a) Apresentar a chávena com os biscoitos à criança e perguntar "O que é isto?"
- b) Apresentar a chávena com os cubos à criança e perguntar "O que é isto?"

Área de Desenvolvimento: Cognição verbal.

Cotação:

Sucesso - Utiliza correctamente o plural e o artigo correspondente "os, as" mais do que uma vez.

Emergente - Utiliza o plural e o artigo correspondente "os, as" apenas uma vez.

Insucesso - Não utiliza o plural nem os artigos correspondentes durante a administração do teste.

135. UTILIZA PRONOMES

Material: Sumo de fruta, dois copos, biscoitos e um dos fantoches

Administração:

1. **Mãos:** Colocar uma mão em cima da mesa e pedir à criança para pôr a mão dela ao lado da nossa. Perguntar à criança "De quem é esta mão?" enquanto lhe mostramos a nossa. Em seguida apontar para a mão da criança e dizer "De quem é esta mão?".
2. **Sumo e Copos:** Dar um pouco de sumo à criança e ao examinador. Beber o sumo e perguntar "Quem bebeu o sumo?". Quando a criança beber, perguntar: "E agora quem é que bebeu?"
3. **Biscoito:** Pôr um biscoito à frente da criança, outro à frente do examinador e outro à frente do fantoche. Apontar para cada um dos biscoitos e dizer "Este biscoito é meu, este é teu e este é dele". Seguidamente apontar para cada biscoito de cada vez e perguntar "De quem é este biscoito?"

Área de Desenvolvimento: Cognição verbal.

Cotação:

Sucesso - Utiliza correctamente um pronome (eu, meu, tu, teu, ele, ela, dele, dela).

Emergente - Utiliza os pronomes de forma incorrecta ou necessita de ajuda na terceira situação (biscoito).

Insucesso - Não utiliza nenhum pronome.

136. LÊ PALAVRAS CURTAS

Material: O livro de linguagem.

Administração: Abrir o livro de linguagem na página das histórias. Pedir à criança para ler em voz alta a primeira linha (quatro palavras): Bola / cão / gato / casa.

Área de Desenvolvimento: Cognição verbal.

Cotação:

Sucesso - Lê correctamente três palavras.

Emergente - Lê correctamente pelo menos uma palavra ou, ao acaso, uma das palavras da história apresentada a seguir.

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de ler nenhuma palavra.

137. LÊ UMA FRASE CURTA

(Não administrar e cotar I se se cotou I ou E o item 136 "Lê palavras curtas", excepto se lhe parecer que a criança poderá reconhecer uma palavra na história).

Material: O livro de linguagem.

Administração: Encorajar a criança a ler a história toda (ela continua na página seguinte) Anotar como a criança lê e os erros que faz. A história que figura no livro de linguagem é a seguinte:

"O João tem um cão e um gato. O João também tem uma bola grande. O cão, o gato e o João vivem numa casa. O João gosta de brincar com o gato e com o cão. O cão apanhou a bola do João e correu para rua. O João apanhou o cão. Eles foram para casa. O João apanhou a bola e pô-la na caixa."

Área de Desenvolvimento: Cognição verbal.

Cotação:

Sucesso - Lê correctamente pelo menos uma frase curta.

Emergente - Lê pelo menos uma parte da frase ou duas palavras consecutivas correctamente ("O João apanhou a bola" ou "O João tem" ou "a bola").

Insucesso - Não tenta ou não consegue ler duas palavras consecutivas.

138. LÊ COM POUCOS ERROS

(Não administrar e cotar I se se cotou I ou E o item 137 "Lê uma frase curta")

Material: O livro de linguagem.

Administração: Durante a administração do item 137 anotar se a criança comete muitos erros.

Área de Desenvolvimento: Cognição verbal.

Cotação:

Sucesso - Lê a história sem cometer muitos erros. Lê basicamente de um modo fluente, hesitando apenas nas palavras mais difíceis não salta mais do que uma ou duas palavras e comete menos de três erros nos tempos dos verbos («apanha» em vez de «apanhou»).

Emergente - Consegue ler a história quase toda mas comete muitos erros, saltando palavras ou lendo mal as frases mais longas. Faz uma leitura hesitante, mesmo nas palavras mais simples.

Insucesso - Tenta ler a história mas necessita de ajuda em quase todas as palavras, ou não tenta ou não consegue ler.

139. COMPREENDE AQUILO QUE LÊ

(Não administrar e cotar I se se cotou I ou E o item 137 "Lê uma frase curta")

Material: O livro de linguagem.

Administração: Quando a criança acabar de ler em voz alta a história do item 137, pedir-lhe para voltar a lê-la em voz baixa. Esperar que a criança acabe e no fim colocar as seguintes questões:

1. Quais são os animais que o João tem? (cão e gato).
2. O João está a brincar com quê? (uma bola, um gato e um cão).
3. Quem é que apanhou a bola do João? (o cão).

Área de Desenvolvimento: Cognição verbal.

Cotação:

Sucesso - Responde correctamente a duas das três questões.

Emergente - Responde correctamente pelo a uma das três questões.

Insucesso - Não responde a nenhuma das questões.

140. LÊ E EXECUTA ORDENS ESCRITAS

(Não administrar e cotar I se se cotou I ou E o item 137 "Lê uma frase curta")

Material: O livro de linguagem, uma bola e uma caixa.

Administração: Abrir o livro de linguagem na página da história. Pôr a caixa e a bola à vista da criança.

Pedir à criança para ler a última proposição da história e dizer-lhe para fazer aquilo que leu ("Faz o mesmo que o João" ou "Faz tu a mesma coisa").

Área de Desenvolvimento: Realização cognitiva.

Cotação:

Sucesso - Põe a bola na caixa.

Emergente - Pega na bola mas não a mete na caixa.

Insucesso - Não tenta ou não é capaz de executar a ordem.

141. ANTECIPA A ROTINA

Material: Cesto para colocar o material utilizado.

Administração: Ao longo de todo o processo de administração colocar sistematicamente todo o material já utilizado em cada actividade dentro do cesto. Encorajar a criança a ajudar-nos a fazê-lo. Observar a criança para ver se ela compreende a rotina e começa a fazê-lo sozinha.

Área de Desenvolvimento: Realização cognitiva.

Cotação:

Sucesso - Compreende rapidamente a rotina e sabe o que deve fazer sem necessitar de muitas solicitações.

Emergente - Compreende numa fase já bastante adiantada da sessão ou é necessário fazer-lhe muitas solicitações.

Insucesso - Não tem consciência da rotina e não a compreende.

142. DIZ ADEUS COM A MÃO

(Não administrar e cotar S se se cotou S o item 41 "Imita os movimentos de motricidade global")

Material: Nenhum.

Administração: Num dado momento da sessão, dizer "adeus" com a mão à criança e observar a sua reacção. Escolher um momento apropriado (no final da sessão ou num momento em que tenhamos de abandonar a sala). Esta actividade também poderá ser feita durante o jogo com os fantoches encorajando a criança a dizer "adeus" ao fantoche.

Área de Desenvolvimento: Imitação (motora).

Cotação:

Sucesso - Diz facilmente adeus com a mão em resposta ao examinador.

Emergente - Tenta fazer adeus com a mão mas não tem força ou precisão suficientes para conseguir fazê-lo.

Insucesso - Não tenta fazer adeus com a mão, não se interessa pelo gesto ou não o compreende.

143. REACÇÃO AO BELISCÃO

Material: Nenhum.

Administração: Dizer à criança "Vou dar-te um beliscão". Em seguida dar-lhe um beliscão com a força apenas necessária para obter uma resposta. Perguntar à criança "doeu-te?". Tranquilizar imediatamente a criança se ela parecer ficar assustada, confusa ou inquieta. Propor à criança para ela nos beliscar.

Área de Comportamento: Respostas sensoriais (tacteeis).

Observação: A criança tem uma reacção emocional excessiva ao beliscão? Não reage ao beliscão suave nem a um beliscão um pouco mais forte? A criança diz-nos de modo adequado o beliscão doeu?

Cotação:

Apropriado - Reage de modo adequado, queixando-se ou choramingando, dizendo "Está quieta" ou beliscando também.

Moderado - Mostra-se mais sensível do que é habitual, ou quase não reage.

Severo - Reacção inapropriada à dor, grita ou chora de modo excessivo ou pelo contrário não tem absolutamente nenhuma reacção.

NOTA: OS RESTANTES ITENS, 144 - 174, BASEIAM-SE NA OBSERVAÇÃO DO COMPORTAMENTO DA CRIANÇA DURANTE O PERÍODO DE JOGO NÃO ESTRUTURADO.

144. EXPLORAÇÃO DO AMBIENTE DE ADMINISTRAÇÃO DO TESTE

Área de Comportamento: Jogo e interesse pelos materiais.

Observação: Como é que a criança explora o ambiente que envolve a situação de teste?

Cotação:

Apropriado - Explora o ambiente de forma apropriada: anda pela sala, olha pela janela, desenha no quadro, brinca com o interruptor, mexe na maçaneta, etc.

Moderado - Manifesta uma agitação persistente ou interessa-se muito pouco pelo ambiente.

Severo - Explora o ambiente de uma maneira estereotipada e obsessiva, por exemplo: rasteja pela sala, anda em pé de um lado para o outro, toca em tudo, interesse prolongado e excessivo pelas paredes ou chão (pode bater), etc.

145. MODO DE EXAMINAR OS MATERIAIS DO TESTE

Área de Comportamento: Jogo e interesse pelos materiais.

Observação: Como é que a criança reage ao material do teste? Manifesta um interesse espontâneo pelo material? Utiliza-o de forma desadequada?

Cotação:

Apropriado - Utiliza adequadamente o material e explora-o visual e taticamente com interesse.

Moderado - Explora o material de forma demasiado demorada, especialmente numa modalidade sensorial ou tem dificuldade em parar a sua exploração ou, então, interessa-se muito pouco pelo material.

Severo - Não se interessa absolutamente nada pelo material ou explora-o de forma desadequada (atira com os materiais, fá-los girar, lambe-os, sente-os ou acaricia-os, só se interessa por algumas partes dos objectos - exp.: pelas esquadrias dos puzzles e não pelas superfícies - interessa-se demasiadamente pelo reflexo quando dirige os objectos para a luz, etc.).

146. CONTACTO OCULAR

Área de Comportamento: Relacionamento e afecto.

Observação: A criança evita estabelecer contacto ocular com o examinador?

Cotação:

Apropriado - Contacto ocular apropriado durante toda a sessão.

Moderado - Contacto ocular fugaz e irregular, mesmo quando a criança está interessada na interacção.

Severo - Evita de forma prolongada ou excessiva o contacto ocular.

147. SENSIBILIDADE VISUAL

Área de Comportamento: Respostas sensoriais (visuais).

Observação: A criança tem um interesse pouco habitual pelos estímulos visuais ou, pelo contrário, evita-os?

Cotação:

Apropriado - Interesse e sensibilidade visuais dentro de parâmetros normais.

Moderado - Atenção prestada aos estímulos visuais um pouco excessiva ou evitamento inabitual de certas formas de exploração.

Severo - Interesse visual excepcional e prolongado por certos materiais do teste, objectos, partes dos objectos, etc., ou evitamento excessivo de certos estímulos visuais. Poderão ocorrer comportamentos inabituais como alinhar os objectos de uma maneira precisa, ficar hiper-excitada por reflexos e dirigir repetidamente certos objectos para a luz, fazer girar os objectos, ou recusa-se a olhar para os materiais ou para o examinador quando lhe pedimos.

148. SENSIBILIDADE AUDITIVA

Área de Comportamento: Respostas sensoriais (auditivas).

Observação: A criança evidencia uma sensibilidade auditiva anormal? Distrai-se demasiadamente com os ruídos externos? Ignora os estímulos auditivos?

Cotação:

Apropriado - Sensibilidade auditiva dentro dos parâmetros normais.

Moderado - Por vezes distrai-se demasiado com os sons ou por vezes não reage aos sons.

Severo - Atenção excessiva aos ruídos externos, muito facilmente distraída por esses ruídos, respostas inapropriadas aos ruídos que vêm de fora ou dos ruídos gerais feitos pelo examinador dentro da sala (exemplo: afastar as cadeiras, arrumar os materiais). Ou então indiferença aos ruídos.

149. INTERESSE PELAS TEXTURAS

Área de Comportamento: Respostas sensoriais (tacteeis).

Observação: Qual é a reacção da criança à textura dos objectos? Tem interesse excessivo pela sensação de certas superfícies ou texturas?

Cotação:

Apropriado - Interesse pelas texturas dentro de padrões normais.

Moderado - Manipula (tacteando) de maneira excessiva, ou evita tocar, mas o examinador consegue interromper estes comportamentos (como se se tratasse de uma criança mais nova).

Severo - Interesse excessivo ou peculiar pelas texturas. Exemplos de comportamentos desviantes: esfregar excessivamente os objectos na sua face, agarrar repetida e continuamente objectos de uma textura particular (cubos tacteeis, fantoches) ou tem uma aversão muito grande em tocar em certos objectos.

150. INTERESSE GUSTATIVO

Área de Comportamento: Respostas sensoriais (gustativas).

Observação: A criança saboreia, leva à boca ou lambe os materiais de forma inapropriada? (interesse anormal em saborear).

Cotação:

Apropriado - Não saboreia nem lambe os materiais, nem os leva à boca de uma forma inapropriada.

Moderado - Os comportamentos de saborear, lambe, levar à boca são um pouco excessivos tendo em conta a idade da criança.

Severo - Tendência a saborear, lambe ou levar à boca de forma inapropriada.

151. INTERESSE OLFACTIVO

Área de Comportamento: Respostas sensoriais (olfactivas)

Observação: A criança cheira os objectos ou o material de forma inapropriada? (interesse anormal em cheirar).

Cotação:

Apropriado - O interesse pelo cheiro é normal para a idade (não o faz excessivamente).

Moderado - Manifesta uma tendência moderada para cheirar os objectos (como se fosse uma criança mais nova).

Severo - Interesse excessivo pelo cheiro (cheira excessivamente e prolongadamente os objectos da sala, o material, as suas mãos, etc.).

152. AFECTIVIDADE

Área de Comportamento: Relacionamento e afecto.

Observação: Qual é a qualidade das respostas afectivas da criança? A criança tem um padrão de respostas afectivas apropriadas para a sua idade? Estabelece contacto com o examinador? Ou existem reacções afectivas e emocionais extremas, desadequada ou inexplicáveis, ou pelo contrário as respostas emocionais são muito contraídas e escassas.

Cotação:

Apropriado - O afecto é apropriado durante a maior parte da sessão e mostra capacidade de respostas e de se relacionar com o examinador e / ou os materiais.

Moderado - As reacções emocionais são um pouco desadequada, (mais conforme a criança mais nova, mas não bizarras) ou as manifestações afectivas são muito brandas e com variações apenas muito ligeiras.

Severo - Evidencia uma afectividade inapropriada ao longo de quase toda a sessão. Os comportamentos inabituais poderão incluir expressão facial parada, tolices ou risadinhas excessivas, alteração rápida da expressão facial sem causa aparente, caretas, ou ausência geral de respostas afectivas ao examinador (inexistência de contactos por exemplo).

153. COMPORTAMENTO DURANTE AS ACTIVIDADES

Área de Comportamento: Jogo e interesse pelo material.

Observação: Enquanto a criança está ocupada em tarefas orientadas, de imitação, de cognição ou de linguagem, é capaz de organizar o seu comportamento? Ou seja, ela tem consciência daquilo que é necessário para completar uma tarefa? É capaz de conduzir os diferentes passos na ordem apropriada? Sabe quando está a acabar?

Cotação:

Apropriado - Realiza as tarefas de um modo organizado, abordando e completando a maior parte das tarefas de um modo que corresponde ao seu nível de desenvolvimento.

Moderado - A sua capacidade para se organizar é irregular, e tem frequentemente necessidade de ser ajudado ou orientado pelo examinador.

Severo - Não é capaz de organizar o seu comportamento. Não sabe o que esperam dele ou quando é que a actividade acabou, ou é incapaz de seguir cada passo de uma maneira lógica, a sua atenção é fugaz e os seus comportamentos são inabituais e desorganizados (salta da mesa, faz ruídos, momices, abana as mãos, gira sobre si próprio, etc.).

154. PROCURA A AJUDA DO EXAMINADOR

Área de Comportamento: Relacionamento e afecto.

Observação: A criança é incapaz ou recusa-se a pedir ajuda verbal ou não verbal para as actividades e para as suas necessidades pessoais (atar os cordões dos sapatos, beber água, obter um objecto que lhe agrada, ir ao W.C., etc.) ou pelo contrário tem demasiada necessidade de ajuda para estas actividades tendo em conta a sua idade?

Cotação:

Apropriado - Pede ajuda verbalmente ou através de gestos de forma apropriada.

Moderado - Não pede ajuda, verbalmente ou através de gestos, senão muito raramente, mesmo que tenha necessidade, ou então pede ajuda indirectamente.

Severo - Não pede ajuda, quando necessita, seja verbalmente seja por gestos, ou pede continuamente ajuda.

155. REACÇÕES DE MEDO

Área de Comportamento: Relacionamento e afecto.

Observação: A criança reage de forma apropriada a uma situação geradora de medo? Não tem medo quando seria de esperar que tivesse ou pelo contrário tem reacções de medo excessivas ou injustificadas? Como reage a criança à separação dos pais?

Cotação:

Apropriado - As reacções de medo são adequadas à situação e à idade da criança, não são muito prolongadas e é possível acalmar a criança com facilidade.

Moderado - Revela mais medo do que seria de esperar tendo em consideração o seu nível de compreensão, a idade e a situação.

Severo - Não manifesta medo quando seria de esperar ou pelo contrário tem medo excessivo sendo muito difícil acalmá-la.

156. GESTOS E ESTEREOTIPIAS

Área de Comportamento: Respostas sensoriais (quinestésicas).

Observação: Como é que a criança usa o seu corpo durante as actividades e os períodos não estruturados?

Cotação:

Apropriado - Não apresenta movimentos repetitivos ou estereotipias mesmo quando se observam problemas de coordenação ligeiros.

Moderado - Observam-se algumas particularidades ligeiras e ocasionais nos gestos ou nas posturas.

Severo - Observam-se particularidades frequentes ou numerosas na utilização do corpo, como movimentos repetitivos (girar sobre si próprio, balancear-se) postura ou posição de mãos anormal, marcha na ponta dos pés, ou comportamentos auto-agressivos.

157. CONSCIÊNCIA DA PRESENÇA DO EXAMINADOR

Área de Comportamento: Relacionamento e afecto.

Observação: A criança tem consciência da presença do examinador? Reage à voz do examinador? Estabelece contacto ocular com ele ou reage aos elogios ou sorrisos? Ou ignora o examinador?

Cotação:

Apropriado - Reage à presença do examinador de forma apropriada, mantendo o contacto ocular, ouvindo o que ele diz e respondendo aos sorrisos.

Moderado - Estabelece um contacto insuficiente com o examinador, incluindo um contacto ocular fugidio, e raramente inicia a interacção. Por vez é necessária a intrusão do examinador para provocar o contacto.

Severo - Não tem consciência da presença do examinador ou reage à sua presença muito raramente, isolando-se. É indispensável a intrusão do examinador para obter qualquer resposta. Aparente esquecimento da presença do examinador.

158. COOPERAÇÃO COM O EXAMINADOR

Área de Comportamento: Relacionamento e afecto.

Observação: A criança responde às solicitações do examinador? É capaz de demonstrar claramente que não consegue compreender as instruções ou que não é capaz de fazer aquilo que estamos a pedir-lhe que faça?

Cotação:

Apropriado - Segue as instruções do examinador e tenta cooperar, excepto quando não compreende a instrução ou quando não sabe realizar a actividade. Dá a entender claramente que não compreende ou não sabe realizar a actividade.

Moderado - Algumas vezes negativista. Colaboração irregular ou variável.

Severo - Muito negativista, cooperação muito variável. Não faz praticamente esforço nenhum para cooperar com o examinador.

159. PERÍODO DE ATENÇÃO

Área de Comportamento: Jogo e interesse pelos materiais.

Observação: A atenção que a criança presta em relação ao examinador, aos materiais e às tarefas é inadequada para a sua idade cronológica? A criança fica frustrada quando o examinador procura obter a sua atenção?

Cotação:

Apropriado - Período de atenção dentro dos limites normais (reconhecendo que as crianças mais novas têm períodos de atenção mais curtos do que as mais velhas).

Moderado - Alguma dispersão da atenção, como se fosse uma criança mais nova.

Severo - Atenção tão dispersa e flutuante que impede a criança de cooperar com o examinador ou de acabar tarefas simples ou então a criança distrai-se muito facilmente ou fica excessivamente frustrada quando o examinador procura obter a sua atenção ou quando a tarefa exige alguma concentração.

160. TOLERÂNCIA ÀS INTERRUPÇÕES

Área de Comportamento: Relacionamento e afecto.

Observação: Como é que a criança reage quando o examinador retira o material do qual ela parece estar a gostar ou quando muda de tarefa? A criança fica desadequada, frustrada ou aborrecida?

Cotação:

Apropriado - Tolerância a mudança de uma tarefa para outra e não fica especialmente aborrecida quando o material do teste preferido é retirado.

Moderado - Demonstra bastante dificuldade em mudar de tarefa ou em dar os materiais, mas é possível consegui-lo.

Severo - Não tolera bem interrupções ou mudanças. Quando se lhe pede para deixar o material que lhe agrada ou para mudar de tarefa, poderá reagir emocionalmente de forma extrema através de comportamentos como: choro excessivo, gritos, bater com as mãos, caretas, crises de mau génio ou bater na cabeça.

161. ENTOAÇÃO E INFLEXÕES

Área de Comportamento: Linguagem.

Observação: Os padrões do discurso e a entoação da criança são inabituais?

Cotação: Cotar N.A. (não se aplica) se a criança não for verbal ou tiver menos de dois anos.

Apropriado - O discurso tem uma entoação normal e variada com ritmo e volumes adequados.

Moderado - O discurso caracteriza-se pela pequena variação e altura de voz, um volume pouco habitual e um débito demasiado lento, demasiado rápido ou irregular (o sentido da entoação nem sempre acompanha o conteúdo da linguagem).

Severo - A prosodia é manifestamente anormal, com um tom e inflexões bizarras, um ritmo constante e mecânico e uma voz monótona, rouca ou vocalizações muito agudas.

Poderá ocorrer um padrão tipo "lengalenga" ou lamurias constantes.

162. BALBUCIO

Área de Comportamento: Linguagem.

Observação: A criança emite regularmente sons sem significado ou ininteligíveis?

Cotação: Cotar N.A. se a criança não é verbal ou se tem menos de um ano e meio.

Apropriado - Não balbucia (ou palra).

Moderado - Balbucia ocasionalmente, mesmo após o ano e meio.

Severo - Balbucia frequentemente ou o balbucio é a principal forma de vocalização, apesar de ter mais de ano e meio.

163. USO DAS PALAVRAS

Área de Comportamento: Linguagem.

Observação: As palavras e frases são usadas apropriadamente? ou a criança usa palavras e frases que não têm significado.

Cotação:

Apropriado - Usa palavras apropriadas à situação e à idade cronológica, e a comunicação verbal é funcional.

Moderado - Utiliza por vezes palavras ou frases sem significado, ou de forma um pouco imatura, mas também utiliza alguma linguagem funcional.

Severo - Utiliza palavras e frases de forma desadequada e não funcional (não consegue comunicar aos outros as suas necessidades ou desejos em termos verbais), ou não utiliza a linguagem para comunicar. Os comportamentos linguísticos desviantes poderão incluir a repetição de "slogans" ou "spots" televisivos, ou então o uso contínuo de palavras ou frases inapropriadas para descrever uma situação ou objecto.

164 UTILIZAÇÃO DE UM JARGÃO OU DE UMA LINGUAGEM IDIOSSINCRÁTICA

Área de Comportamento: Linguagem.

Observação: A criança utiliza frequente ou exclusivamente um jargão (linguagem confusa e ininteligível) ou uma linguagem idiossincrática (linguagem particular a essa criança)?

Cotação: Cotar N.A. se a criança não for verbal ou tiver menos de um ano e meio.

Apropriado - O uso de palavras e frases é normal e adequado ao contexto.

Moderado - Utiliza ocasionalmente jargão (palavras ou frases sem significado) mas utiliza também uma linguagem funcional.

Severo - Utiliza frequentemente um jargão ou uma linguagem idiossincrática, tais como palavras e frases que ele inventou ou metáforas ("Apaga a luz" em vez de "deixa-me em paz").

165. ECOLALIA DIFERIDA

Área de Comportamento: Linguagem.

Observação: A criança repete sem razão frases ou palavras que ouviu há já algum tempo.

Cotação: Cotar N.A. se a criança não for verbal ou tiver menos de um ano e meio.

Apropriado - Não repete palavras ou frases anteriormente ouvidas a não ser que haja uma razão para tal.

Moderado - Repete ocasionalmente palavras ou frases ouvidas anteriormente.

Severo - Repete frequentemente e sem razão palavras ou frases ouvidas anteriormente.

166. ECOLALIA IMEDIATA

Área de Comportamento: Linguagem.

Observação: A criança repete palavras ou frases que acabou de ouvir?

Cotação: Cotar N.A. se a criança não for verbal ou tiver menos de um ano e meio.

Apropriado - Não repete palavras ou frases que acabou de ouvir a não ser que haja uma razão para o fazer.

Moderado - Ocasionalmente repete sem razão palavras e frases que acabou de ouvir.

Severo - Repete frequentemente palavras e frases que acabou de ouvir.

167. PERSEVERAÇÃO DE PALAVRAS E SONS

Área de Comportamento: Linguagem.

Observação: A criança repete constantemente certas palavras ou sons?

Cotação: Cotar N.A. se a criança não for verbal ou tiver menos de um ano e meio.

Apropriado - Não persevera, repetindo palavras ou sons sem parar.

Moderado - Persevera ocasionalmente com certos sons ou palavras.

Severo - Persevera frequentemente repetindo palavras ou sons sem parar.

168. USO DE PRONOMES

Área de Comportamento: Linguagem.

Observação: A criança utiliza incorrectamente os pronomes? No caso de os trocar, isso deve-se à sua pouca idade ou é uma confusão?

Cotação: Cotar N.A. se a criança não for verbal, não utiliza frases com pronomes pessoais ou tem menos de três anos.

Apropriado - Utiliza correctamente os pronomes.

Moderado - De vez em quando confunde pronomes como "eu" e "tu", ou "ele" e "ela", ou então refere-se a si próprio pelo seu nome em vez de "eu" ou "meu".

Severo - Troca frequentemente os pronomes e não parece compreender o significado de "eu" ou "tu".

169. INTELIGIBILIDADE DA LINGUAGEM

Área de Comportamento: Linguagem.

Observação: A linguagem da criança é incompreensível devido a problemas de articulação, pronuncia, ou confusão de sons?

Cotação: Cotar N.A. se a criança não for verbal ou tem menos de dois anos.

Apropriado - Pronuncia correcta e linguagem fácil de compreender, não há confusão de sons.

Moderado - Linguagem um pouco difícil de compreender devido à articulação, à pronuncia ou à confusão de sons.

Severo - Linguagem ininteligível devido a problemas de articulação, de pronuncia ou de confusão de sons.

170. COMPETENCIAS SINTÁCTICAS

Área de Comportamento: Linguagem.

Observação: A criança inverte frequentemente a ordem das palavras na frase?

Cotação: Cotar N.A. se a criança não for verbal ou tem menos de dois anos e meio.

Apropriado - De uma forma geral não inverte a ordem das palavras, toda a confusão se explica pela idade da criança.

Moderado - Por vezes inverte a ordem das palavras, a confusão é maior do que aquela que seria esperada tendo em conta a idade da criança.

Severo - Mistura frequentemente a ordem das palavras numa frase ou proposição, a confusão é bastante mais acentuada do que a que seria de esperar para a idade.

171. COMUNICAÇÃO ESPONTÂNEA

Área de Comportamento: Linguagem.

Observação: O conteúdo da linguagem da criança é funcional e contextualizado? A criança não tenta ou não consegue colocar uma questão e responder-lhe? O conteúdo da comunicação da criança é pobre e falta-lhe espontaneidade? Não tem nenhuma linguagem espontânea?

Cotação: Cotar N.A. se a criança não for verbal ou tem menos de um ano e meio.

Apropriado - Utiliza uma linguagem variada, espontânea, para comunicar ideias ou colocar questões.

Moderado - Só raramente comunica de forma espontânea ou coloca questões, como se fosse tímida, mas pode ser encorajada a responder um mínimo.

Severo - Não utiliza nenhum tipo de comunicação funcional, espontânea e adaptada ou limita-se a um único assunto de forma perseverante e inapropriada.

172. MOTIVAÇÃO PELAS RECOMPENSAS CONCRETAS

Área de Comportamento: Jogo e interesse pelo material.

Observação: A criança interessa-se e fica motivada pelas recompensas concretas (brinquedo, livro, bombom, sumo, biscoito?) Retira prazer da manipulação dos objectos ou das sensações que lhe provocam as propriedades dos objectos ou os alimentos?

Cotação:

Apropriado - Demonstra um interesse apropriado e consistente pelas recompensas concretas (a sua realização melhora se lhe propomos um jogo favorito ou um bombom) ou tem a sua própria motivação interna, completando as tarefas sem estar à espera de uma recompensa ou necessitar dela.

Moderado - Fica motivada de forma apenas irregular pelas recompensas concretas; o interesse é momentaneamente aumentado, mas não dura muito tempo.

Severo - Não fica motivada com as recompensas concretas. O uso de lambarices ou brinquedos não melhora a atenção que dedica à actividade.

173. MOTIVAÇÃO PELO ELOGIO (RECOMPENSA SOCIAL)

Área de Comportamento: Relacionamento e afecto.

Observação: A criança tem consciência dos elogios do examinador e aprecia-os?

Cotação:

Apropriado - Parece ficar motivada com os elogios e aprecia este tipo de atenção.

Moderado - As suas reacções ao elogio são ténues e irregulares.

Severo - Não reage, ou então reage negativamente aos elogios do examinador.