

UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE
Centro de Ciências Biológicas e da Saúde
Programa de Mestrado em Distúrbios do Desenvolvimento

Maria Madalena Moraes Sant'Anna

Tradução e Adaptação Transcultural dos
Protocolos de Avaliação do Modelo Lúdico para
Crianças com Paralisia Cerebral

São Paulo
2006

MARIA MADALENA MORAES SANT'ANNA

Tradução e Adaptação Transcultural dos Protocolos de Avaliação do
Modelo Lúdico para Crianças com Paralisia Cerebral

Dissertação apresentada à Universidade Presbiteriana Mackenzie, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Distúrbios do Desenvolvimento.

Linha de Pesquisa: "Políticas e Formas de Atendimento".

Orientadora: Profa. Dra. Silvana Maria Blascovi de Assis.

São Paulo
2006

MARIA MADALENA MORAES SANT'ANNA

Tradução e Adaptação Transcultural dos Protocolos de Avaliação do
Modelo Lúdico para Crianças com Paralisia Cerebral

Dissertação apresentada à Universidade Presbiteriana
Mackenzie como requisito parcial para obtenção do título de
Mestre em Distúrbios do Desenvolvimento.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Silvana Maria Blascovi de Assis
Universidade Presbiteriana Mackenzie

Prof. Dr. Elizeu Coutinho de Macedo
Universidade Presbiteriana Mackenzie

Profa. Dra. (PhD) Lívia Magalhães
Universidade Federal de Minas Gerais

S231t Sant'Anna Maria Madalena Moraes

Tradução e adaptação transcultural dos protocolos de avaliação do Modelo Lúdico para crianças com paralisia cerebral / Maria Madalena Moraes Sant'Anna. – 2006.

129 f.; 30 cm.

Dissertação (Mestrado em Distúrbios do Desenvolvimento)
– Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2006.

Bibliografia: f. 00-00.

1. Modelo Lúdico. 2. Adaptação Transcultural 3. Paralisia Cerebral. I. Título.

CDD 615.82

Dedico este trabalho aos terapeutas ocupacionais que se disponibilizam e se interessam em se envolver com pesquisa, aqui representados pela Angélica, Liliana e Marisa.

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora, Prof^a. Dr^a Silvana Blascovi de Assis, que acreditou em minhas propostas, em minha capacidade, e me possibilitou conseguir subsídios financeiros, intelectuais e emocionais neste projeto.

À Francine Ferland que, com todo seu conhecimento, paciência e humildade, pode me acolher em outra língua, dividindo comigo angústias profissionais e apoiando incondicionalmente meus projetos para partilhar a sua prática profissional com os demais terapeutas ocupacionais do Brasil.

Às terapeutas ocupacionais Maria Angélica V.P. Silva, Liliana B. E. Fenili e Marisa Takatori, pela disponibilidade e envolvimento com esta pesquisa.

Aos professores do Mestrado em Distúrbios do Desenvolvimento da Universidade Presbiteriana Mackenzie, pela disponibilidade em partilhar os conhecimentos científicos.

À CAPES pela bolsa de estudo que viabilizou a realização deste trabalho.

Ao MACKPESQUISA, pelo financiamento concedido.

Ao Magnífico Reitor do Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium, Padre Paulo Fernando Vendrame, pelo apoio e pela confiança em meu trabalho.

Às Instituições de atendimento às pessoas com necessidades especiais londrinenses, que apoiaram esta pesquisa.

A todos os pacientes e familiares, que concordaram em participar desta pesquisa e puderam me mostrar caminhos confirmando o valor da terapia ocupacional e sem os quais não seria possível a realização deste estudo.

Aos professores Dr^o Elizeu Coutinho Macedo, Prof^a Dra Lívia Magalhães, Prof^a Marisa Mancini pela valiosa colaboração, conhecimento técnico e amizade.

Aos professores Dr^o Edio Vizoni e Dr^a Tiemi Matsuo pela paciência em me introduzir no mundo da estatística.

Ao Dr. Paulo Caramelli e às terapeutas ocupacionais Márcia M. P. C. Novelli e Luziara Pfeiffer que prontamente atenderam as minhas solicitações para contribuírem com este trabalho.

A Bia, Cirlena, Carla, Dilmeire, Marcela, Mario, Mayra e Solange pela disponibilidades nas correções, digitações, traduções e sugestões para compor esta pesquisa.

Aos tradutores Daniel, Laura e Lélia pela grande atenção dispensada.

Aos meus colegas do Mestrado em Distúrbios do Desenvolvimento que me apoiaram e compartilharam comigo as dificuldades do dia-a-dia de quem se aventura a pegar as estradas deste país para chegar em São Paulo.

À Professora e amiga Rosana Maria Silvestre Garcia de Oliveira, coordenadora do curso de graduação e pós-graduação em terapia ocupacional do Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium, Lins, SP, pela incondicional confiança em meu trabalho e pela grande amizade cultivada nestes nossos 24 anos como terapeutas ocupacionais.

Ao Jair Damas, diretor administrativo do curso de especialização “Lato-Sensu” Terapia Ocupacional: Uma visão Dinâmica Aplicada à Neurologia, por sua confiança e incentivo para que eu começasse a conhecer o mundo acadêmico.

Às fundadoras e atuantes no CETO, Centro de Estudo de Terapia Ocupacional Jô Benetton e Sonia Ferrari, terapeutas ocupacionais, pela disponibilidade em atender minhas demandas profissionais com carinho.

Aos professores do grupo de pesquisa de 2004 do Centro de Estudos de Terapia Ocupacional, CETO, Cecília Villares, Solange Tedesco, Viviane Maximino, pela ajuda na organização do meu pensamento em relação aos meus projetos para entrar no mundo da pesquisa científica.

Aos amigos do “Morel” Cid, Elza e Marilú, com quem compartilhei valiosas experiências.

A Dinah, Mima, Anésia e Dionísio, cujo carinho e atenção me permitiram chegar até aqui.

À Marininha, por compartilhar e guardar com carinho minhas experiências profissionais.

Aos amigos londrinenses, pessoas indispensáveis em minha vida, pelo acolhimento desde 1982.

A Adriana, Aracy e Jacó, amigos que sempre me acolheram com carinho em São Paulo.

Ao Pattarelli, pela disponibilidade e carinho em sempre trazer de tão longe os materiais que necessitei no meu trabalho.

Ao Mario, pelo amor, carinho, compreensão, incentivo e por compartilhar cada momento deste trabalho com paciência e muito afeto.

RESUMO

Muito se tem discutido sobre a necessidade do embasamento científico dos procedimentos clínicos da Terapia Ocupacional. A utilização de protocolos de avaliação validados e adaptados para a cultura brasileira torna-se fundamental no processo de consolidação da profissão. Os protocolos de avaliação utilizados no *Modèle Ludique* foram desenvolvidos por Francine Ferland em 1994, sendo utilizados para crianças com paralisia cerebral no período pré-escolar. O objetivo desse estudo foi realizar a adaptação transcultural destes instrumentos e verificar as propriedades de medida da versão traduzida e adaptada em estudo-piloto. O instrumento *Évaluation du Comportement Ludique* abrange cinco áreas a serem avaliadas: interesse geral da criança; interesses lúdicos básicos; capacidades lúdicas básicas; atitude lúdica e expressão das necessidades e dos sentimentos. Cada área é composta de vários itens que são quantificados em escala que varia de 0 a 4. A *Entrevue Initiale avec les Parents* abrange nove áreas para serem avaliadas através de perguntas feitas sobre o comportamento lúdico da criança. Estes instrumentos foram traduzidos e adaptados seguindo uma metodologia rigorosa que incluiu a realização da tradução e da retrotradução, seguidas da avaliação de equivalência semântica, idiomática e conceitual. Esta versão foi administrada em amostra de 13 sujeitos com paralisia cerebral na faixa etária pré-escolar e seus respectivos pais ou responsáveis. Foi realizada análise qualitativa e estatística dos dados para conhecer a consistência interna dos itens avaliados. O índice de concordância de Person foi considerado significativo, tendo como resultado um $p < 0,05$, assim como o teste Qui-Quadrado de Person; já o coeficiente de concordância de Kendall não foi considerado satisfatório. Este baixo índice pode estar relacionado com o número reduzido de sujeitos envolvidos na pesquisa e a qualidade do treinamento dos avaliadores. Os resultados obtidos no processo de tradução e retrotradução apontam que estes protocolos atendem as necessidades de obtenção de escalas de avaliação para crianças com paralisia cerebral, sugerindo a ampliação e o aprofundamento desta pesquisa para o processo de validação deste instrumento.

Palavras-chave: Modelo Lúdico. Adaptação transcultural. Paralisia cerebral.

ABSTRACT

A lot have been discussed about the need of the scientific basis in clinical procedures of Occupational therapy. The use of assessment protocols validated and adapted for the Brazilian culture becomes fundamental in the process of consolidation of the profession. The assessment protocols used in the *Modèle Ludique* were developed by Francine Ferland in 1994, being used for children with cerebral palsy in the preschool period. The objective of that study was to accomplish the transcultural adaptation of these instruments and to verify the properties of measurement of the translated and adapted version in a pilot study. The instrument *Évaluation du Comportement Ludique* includes five areas to be assessed: the child's general interest; basic ludic interests; basic ludic capacities; ludic attitude and needs and feelings expression. Each area is composed of several items that are quantified in a scale that varies from 0 to 4. *Entrevue Initiale avec les Parents* includes nine areas to be assessed through questions about the child's ludic behavior. These instruments were translated and adapted following a demanding methodology that included the forward translation and the backward translation followed by the evaluation of the semantic, idiomatic and conceptual equivalence. This version was administered in a sample group of 13 preschool subjects with cerebral palsy and in their respective parents or caretakers. Qualitative and statistical analysis of the data was accomplished to know the internal consistency of the assessed items. The Person index of agreement was considered significant with a result of $p < 0,05$, as well as the Qui-square of Person test; as for the Kendall coefficient of agreement, it was not considered satisfactory. The lower index could be related to the reduced number of subjects involved in the research and the quality of the assessers' training. The results obtained in the forward translation and the backward translation process point that the protocols present the conditions for obtaining assessment scales for children with cerebral palsy suggesting forward and deeper studies of this research for the process of validation of this instrument.

Key Words: Ludic model. Transcultural adaptation. Cerebral palsy.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1	Interesse geral da criança – correlação Person	65
Gráfico 2	Interesse lúdico – ação / correlação Person	66
Gráfico 3	Capacidade lúdica – ação / correlação Person	67
Gráfico 4	Atitude lúdica – correlação Person	68
Gráfico 5	Interesse geral da criança	69
Gráfico 6	Interesse lúdico	70
Gráfico 7	Capacidade Lúdica	71
Gráfico 8	Atitude Lúdica	72

LISTA DE QUADROS

Quadro 1	Modelo Lúdico	29
Quadro 2	Procedimentos para a Realização da Versão Final dos Protocolos de Avaliação do <i>Modèle Ludique</i> , utilizado por Ferland (2003).	34
Quadro 3	Crianças com Paralisia Cerebral	41
Quadro 4	Participantes	42
Quadro 5	Diferenças semânticas nas traduções para o português dos protocolos da <i>Évaluation du Comportement Ludique</i>	47
Quadro 6	Diferenças semânticas nas traduções para o português de <i>Entrevue Initiale avec les Parents</i>	48
Quadro 7	Termos analisados após a retrotradução na <i>Entrevue Initiale avec les parents</i>	50
Quadro 8	Termos analisados após a retrotradução na <i>Évaluation du Comportement Ludique</i>	52
Quadro 9	Duração da aplicação dos protocolos pela pesquisadora	54
Quadro 10	Informações obtidas a partir das respostas do questionário encaminhado aos avaliadores	59
Quadro 11	Itens indicados pelo comitê de avaliadores para análise na versão final dos protocolos do Modelo Lúdico	61

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	REVISÃO DA LITERATURA	16
2.1	Avaliação em Terapia Ocupacional	16
2.2	Modelo Lúdico	19
2.3	Instrumentos de avaliação do Modelo Lúdico	30
2.4	Adaptação Transcultural de Instrumentos de Avaliação	35
3	OBJETIVOS	38
3.1	Geral	38
3.2	Específicos	38
4	MÉTODO	39
4.1	Participantes	39
4.2	Local e Período de Estudo	40
4.3	Casuística	40
4.4	Procedimentos	43
5	RESULTADOS: ANÁLISE E DISCUSSÃO	46
5.1	Análise das Traduções e Retrotraduções do Protocolo Original	46
5.2	Adaptação Transcultural da Versão Traduzida Elaborada para Aplicação nos Sujeitos da Pesquisa	53
5.3	Aplicação dos Protocolos	54
5.4	Análise Qualitativa dos Dados da Aplicação dos Protocolos nos Sujeitos da Pesquisa	55
5.4.1	Análise realizada pelas avaliadoras sobre os procedimentos de aplicação dos protocolos	55
5.4.2	Análise das avaliadoras sobre a equivalência conceitual, semântica e idiomática	60
5.5	Estudos e Análises Relacionados à Consistência Interna	63
5.5.1	Consistência Interna	63
5.5.2	Reflexão sobre as Análises Realizadas	64
5.6	Versão Final da Tradução e Adaptação Transcultural dos Protocolos do Modelo Lúdico	73

	75
CONSIDERAÇÕES FINAIS	
REFERÊNCIAS	77
APÊNDICES	81
APÊNDICE A – Entrevista Inicial com os Pais (EIP) sobre o comportamento lúdico de seus filhos	82
APÊNDICE B – Opinião do terapeuta ocupacional avaliador	91
APÊNDICE C – Entrevista Inicial com os Pais (EIP) sobre o comportamento lúdico de seus filhos	92
APÊNDICE D – Análise do coeficiente de Person e coeficiente de concordância entre avaliadores	101
APÊNDICE E – Mínima e máxima na correlação de Person por itens significativos .	113
ANEXOS	116
ANEXO A – <i>L’entrevue Initiale avec Parents (EIP) portant sur le comportement ludique de leur enfant</i>	117
ANEXO B – <i>L’Evaluation du comportement Ludique</i>	121
ANEXO C – Comitê de Ética em Pesquisa	127
ANEXO D – Carta de informação à Instituição	128
ANEXO E – Carta de Informação aos Pais entrevistados	129
ANEXO F – Autorização de Francine Ferland	130

1 INTRODUÇÃO

Com base na experiência clínica com crianças com deficiências físicas, pude avaliar que encontramos, no geral, uma limitação nas suas possibilidades em realizar e experimentar atividades lúdicas em seu cotidiano. A gravidade do quadro clínico destas crianças muitas vezes nos leva a centralizar nossos procedimentos, principalmente no desenvolvimento de habilidades e funções motoras.

A partir do estudo e desenvolvimento de procedimentos terapêuticos como terapeuta ocupacional nestes 24 anos de atuação, iniciei a reflexão e a procura de referências teóricas e de terapeutas ocupacionais que atuam nessa área, para troca de experiência, pois dúvidas foram surgindo a respeito da eficácia de minhas intervenções e se elas realmente atingiam uma das funções do terapeuta ocupacional com as crianças, que é de habilitá-las para vivenciar com autonomia as atividades do dia-a-dia. Como confirma Feijó (1998), “o lúdico é uma das necessidades básicas da personalidade do corpo e da mente, [...] faz parte das atividades essenciais da vida humana”.

A partir da análise crítica e reflexiva dos procedimentos lúdicos que podemos utilizar nos *settings* de terapia ocupacional, passou a ser fundamental procurar parcerias teóricas e procedimentais para construir um diálogo sobre os procedimentos clínicos de terapeutas ocupacionais, além da necessidade de um maior embasamento e aprofundamento nos constructos teóricos.

O encontro teórico com os estudos de Ferland (2003) foi o desencadeador para conhecer e aprofundar uma questão fundamental também vivenciada por mim na clínica que desenvolvo, ou seja, o que priorizar com nossas intervenções no tratamento em terapia ocupacional para crianças com deficiência física. A partir da reflexão provocada por estes estudos e de um levantamento na literatura específica que vem discutindo a necessidade do estudo e desenvolvimento de instrumento de avaliação, foi possível objetivar esta pesquisa para desenvolver a adaptação transcultural dos protocolos de avaliação do Modelo Lúdico.

Um dos resultados do interesse por esta temática foi a tradução para a língua portuguesa do livro de Ferland (2003) "*Le Modèle Ludique*", realizada por esta pesquisadora e publicada pela Editora Roca, de São Paulo (FERLAND, 2006), trazendo para o Brasil o conceito do Modelo Lúdico por ela proposto.

Em minha prática, as intervenções clínicas são realizadas com uma visão dinâmica do indivíduo, a partir da utilização de procedimentos específicos e interdisciplinares da terapia ocupacional. A base destes procedimentos é o uso de atividades, a partir do conceito de Benetton (2006) de que a atividade é o instrumento de intervenção da terapeuta ocupacional e de que esta faz parte da relação triádica paciente, terapeuta e atividades.

Esta relação triádica sustenta os procedimentos, buscando assim a possibilidade de intervir no cotidiano das crianças. Sabemos que a atividade do brincar é fundamental no seu cotidiano e favorece o seu desenvolvimento neuropsicomotor, o que é confirmado por Hartley e Goldeson (1963 *apud* FERLAND, 2003), ao afirmar que "quando a criança não brinca, nós temos um problema, assim como quando ela se recusa a comer ou a dormir".

Meu interesse com esta pesquisa é colaborar para diminuir o hiato que existe entre a teoria e a prática clínica. Parto da constatação de que utilizamos a brincadeira mais como meio para intervir nas limitações funcionais das crianças em nossos procedimentos clínicos, ou seja, centralizamos as intervenções principalmente no desenvolvimento de habilidades e funções em nossas propostas de trabalho com crianças com seqüelas neurológicas, por outro lado sabemos que também estamos atualmente intervindo muito mais na relação da criança com o seu brincar, seu ambiente e suas relações do que necessariamente com sua limitação.

A cada dia percebemos o afastamento do objetivo central de intervenção da terapia ocupacional, que é de tratar das dificuldades enfrentadas no cotidiano de indivíduos excluídos socialmente. Entendo que esta exclusão merece uma discussão mais ampla, em terapia ocupacional nos preocupa a exclusão resultante da não participação. A partir daí, é clara a necessidade do conhecimento dos métodos utilizados na terapia ocupacional e seus protocolos de avaliação, para que estes dêem sustentação aos procedimentos terapêuticos.

Neste percurso de tentar encontrar o porquê de nos distanciarmos da atividade fundamental para a criança que é o brincar no seu dia-a-dia, reporteime aos trabalhos de Takatori (2003) de Ferland (1992; 2000; 2002; 2003) e Simard *et al* (1993), que envolvem o brincar, o brinquedo, a relação do brincar na criança em idade pré-escolar, o que me possibilitou e impulsionou a aprofundar este estudo, iniciando esta pesquisa.

Os trabalhos teóricos de Ferland (2006) relacionados ao Modelo Lúdico apresentam primeiramente uma abordagem e uma forma de intervir que remetem à minha formação de base e à minha prática clínica: a terapia ocupacional

dinâmica, aprofundada no Brasil pelo “Método de terapia ocupacional dinâmico” por meio dos estudos de Benetton (1994; 1999; 2006).

Através das leituras, é possível perceber que Ferland (2003) busca e valoriza as atividades, focando o brincar como a atividade prioritária da criança. Suas pesquisas apontavam para o que estava vivenciando no meu dia-a-dia, ou seja, pouca intervenção clínica que visasse à autonomia e ao bem-estar da criança, afastando os profissionais do foco principal, de perceber quais eram as atividades do cotidiano que a criança com deficiência física ia deixando de fazer.

A tradução e a adaptação transcultural dos protocolos de avaliação do Modelo Lúdico para o português foi realizada através de procedimentos de retrotradução baseadas nos estudos de Touw-Otten; Meadows (1996) e de Guillemin *et al* (1993). Segundo estes autores, quando o instrumento utilizado for desenvolvido em outra cultura, haverá necessidade de tratamentos metodológicos específicos.

A partir da tradução e da adaptação transcultural destes protocolos, teremos mais alguns instrumentos de intervenção, vindo a acrescentar subsídios no momento da releitura do cotidiano das crianças, tendo como enfoque principal proporcionar a atividade do brincar, pois os conceitos dos protocolos adaptados culturalmente nesta pesquisa fazem parte do quadro conceitual do Modelo Lúdico (FERLAND, 2006).

A adaptação transcultural dos protocolos do Modelo Lúdico poderá facilitar a forma de intervir na vida prática da criança com paralisia cerebral, foco desta pesquisa, possibilitando-lhe viver o brincar e realizar as coisas que deseja e necessita, objetivando assim a sua saúde mental, sua autonomia e seu bem-estar, independentemente da doença ou da deficiência que possui. A reflexão sobre o que,

como e porque utilizamos estes protocolos e esta abordagem são as bases deste estudo, tendo como proposta consolidar estes conceitos para, quando necessários, serem utilizados em nossa clínica.

2 REVISÃO DA LITERATURA

2.1 AVALIAÇÃO EM TERAPIA OCUPACIONAL

Atualmente vêm crescendo o interesse e a necessidade de terapeutas ocupacionais voltarem seus estudos à formalização dos protocolos para o registro de seus procedimentos clínicos, tanto no meio acadêmico quanto no clínico, para poder propor um trabalho mais integrado para a formalização de nossos procedimentos, principalmente com mais clareza de objetivos e com os registros dos resultados.

Segundo Tedesco (2000, 2002), os instrumentos diagnósticos de terapia ocupacional se propõem a buscar a identificação das habilidades ou a identificação das disfunções de uma pessoa, tendo como foco o que ela realiza, o que deve e o que quer realizar.

Hagedorn (1999, 2003) afirma que a avaliação consiste em colher informações objetivas e subjetivas para compor o planejamento das intervenções. As avaliações podem ser padronizadas, ou seja, terem um formato baseado em uma amostra e com procedimentos de validade e confiabilidade entre avaliadores; podem ser informais, baseadas em informações e observações subjetivas. O autor também classifica-as em simples ou seqüenciais, que envolvem um único momento ou intervalos.

Segundo Reed e Sanderson (1999), avaliação refere-se ao processo de obter e interpretar dados necessários à intervenção, incluindo planejamento e elaboração de uma documentação. Os autores colocam que a primeira avaliação para medir o desempenho ocupacional foi elaborada por Kielhofner e Henry e denominada “*Occupational Performance History Interview*”.

Sabemos que o estudo sobre o brincar na terapia ocupacional data de muitos anos, mas foi a partir da década de 1960 que encontramos avaliações formais sobre o brincar, sendo nesta época desenvolvida por Mary Reilly a teoria do comportamento ocupacional, enfocando com relevância o estudo do brincar (REED e SANDERSON, 1999).

Pfeifer (2005), através de revisão bibliográfica sobre avaliação do comportamento lúdico da criança, localizou cinco instrumentos: o Histórico Lúdico de Takata; a Avaliação do Comportamento Lúdico de Ferland; o Teste de Entretenimento de Bundy; a Escala Lúdica Pré-escolar de Knox revisada e a Avaliação do Jogo Simbólico de Chippa.

A Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox é um instrumento de avaliação baseado em observação e se propõe a descrever de uma forma evolutiva o brincar de zero aos seis anos de idade em quatro dimensões: direção espacial, direção material, imitação e participação. Estudos de fidedignidade e validade foram desenvolvidos confirmando este instrumento como confiável para avaliar aspectos lúdicos de crianças pré-escolares com distúrbios envolvendo paralisia cerebral, retardo mental e atraso no desenvolvimento (KNOX, 2002).

O Teste de Entretenimento é uma avaliação de observação baseado nos estudos e pesquisas de Peggy Mezger, Bárbara McNicholas e Bundy (BUNDY, 2002, p. 53), constando de 68 itens, elaborado para ser aplicado por um examinador

observando uma criança brincando durante 15 minutos. Busca avaliar a presença de “três elementos para o entretenimento acontecer: a motivação intrínseca, o controle interno e a liberdade de suspender a realidade”; permite, a partir destes elementos, descrever o comportamento lúdico de crianças com desenvolvimento típico e de crianças portadoras de disfunções

Segundo Bryze (2000), o Histórico Lúdico é um instrumento qualitativo que engloba uma entrevista com perguntas semi-estruturadas, desenvolvido por Takata em 1974; propõe-se a coletar informações relacionadas com a identificação das vivências lúdicas passadas e presentes da criança e a registrar informações sobre a qualidade e a quantidade de brincadeiras da criança em cada fase evolutiva, analisando quatro categorias: materiais, ação, pessoas e ambientes gerais através de entrevistas com os pais ou responsáveis. Alguns estudos apontam que o Histórico Lúdico fornece informações válidas e confiáveis das tendências lúdicas evolutivas das crianças.

A avaliação do Jogo Simbólico de crianças de Chippa envolve o jogo simbólico e a brincadeira lúdica em crianças de 3 a 7 anos de idade (PFEIFER, 2005).

Percebemos que identificar o brincar como a atividade básica é essencial para desenvolver capacidades de agir e reagir diante de situações do cotidiano em uma criança é fundamental. A escolha do instrumento de avaliação adequado, que englobe estas situações, pertencentes ao domínio prático-clínico do terapeuta ocupacional, é fundamental para podermos detectar com mais precisão as situações para receberem as interferências clínicas necessárias.

Os instrumentos descritos acima, com exceção do instrumento apresentado nesta pesquisa, ainda não foram submetidos à tradução e adaptação

transcultural, portanto não têm ainda validade e confiabilidade para serem utilizados em nosso país.

Atualmente temos validado no Brasil o Inventário de Avaliação Pediátrica (PEDI), elaborado por Mancini (2005), que engloba um questionário padronizado, podendo ser administrado no formato de entrevista, julgamento clínico e observação direta com o objetivo de documentar o desempenho típico da criança em um determinado contexto. É importante ressaltar que a pesquisa realizada por Dufour *et al* (1998) buscando a relação entre o comportamento lúdico e a capacidade funcional da criança com deficiência física utilizou este instrumento, o PEDI, para mensurar a capacidade funcional das crianças envolvidas no estudo.

2.2 O MODELO LÚDICO

O Modelo Lúdico é um procedimento de intervenção clínica da terapia ocupacional, criado em 1994 por Francine Ferland, terapeuta ocupacional e professora titular da Escola de Terapia Ocupacional da Universidade de Montreal, Canadá, desde 1975. A autora iniciou seus estudos a partir de um projeto de pesquisa nesta Universidade, tendo como objeto de foco e investigação o brincar na prática da clínica de terapia ocupacional de crianças com deficiência física e o lugar que ocupam as brincadeiras no cotidiano destas crianças (FERLAND, 2003). A autora considera deficiência física como:

qualquer anomalia ou modificação dos sistemas, principalmente fisiológico ou neurológico, levando a uma perturbação da capacidade de realizar atividades consideradas como normais para uma criança e suscetíveis de

conduzir a uma situação de deficiência mental. Esta situação de deficiência mental pode igualmente decorrer de fatores ambientais (FERLAND, 2003, p.40).

A autora considera o Modelo Lúdico como uma abordagem de intervenção da terapia ocupacional que pode ser usada em intervenções interdisciplinares, sendo que apenas os protocolos de avaliação são considerados específicos para terapeutas ocupacionais.

Esta abordagem se estruturou a partir de algumas indagações, sobretudo o por quê das intervenções na clínica da terapia ocupacional não abordarem a criança em sua globalidade nem a atividade fundamental para a sua idade, o brincar. Sua origem foi baseada em vários questionamentos da autora: **a)** há realmente uma abordagem global da criança em nossos procedimentos clínicos? **b)** de fato, realmente a abordagem realizada com crianças com deficiência física é centrada na criança? **c)** em nossas intervenções privilegiamos a autonomia ou a independência? **d)** a melhor maneira de orientar os pais é solicitar que façam as atividades do dia-a-dia com seus filhos centradas em objetivos terapêuticos? (FERLAND, 2005).

A autora coloca que se deve também pensar na prática da terapia ocupacional: o brincar é reconhecido como uma atividade utilizada nas intervenções? Se sim, com qual objetivo? O terapeuta utiliza a verdadeira essência do brincar, que é a de favorecer o desenvolvimento da imaginação, experimentar o prazer, expor fantasias? Ferland afirma que foram estas algumas das indagações que a levaram a estudar o brincar dentro dos procedimentos clínicos da terapia ocupacional no Canadá. Além disso, ela buscou por alguma abordagem de intervenção com crianças com deficiência física que a considerasse em sua globalidade.

A autora definiu o brincar como uma atitude subjetiva que pressupõe, ao mesmo tempo, o prazer, a curiosidade, o senso de humor e a espontaneidade; esta atitude, então, se traduz por uma ação livre, que não busca nenhum ganho específico para a criança.

Partindo desta definição e de seus estudos sobre o comportamento de brincar, a autora iniciou uma pesquisa qualitativa sobre comportamento lúdico com pais de crianças com deficiência física, adultos com deficiência física e terapeutas ocupacionais (FERLAND, 2003). Para averiguar se estas crianças realmente brincavam em seu cotidiano, Ferland (2003) recrutou sujeitos encaminhados pela Associação de Paralisia Cerebral de Quebec.

A pesquisa para a elaboração do Modelo Lúdico compreendeu a coleta e a análise qualitativa dos dados, realizadas entre o verão de 1990 e a primavera de 1991, nas cidades de Montreal, Quebec e Rouyn-Moranda, Canadá, subvencionada pela Associação de Paralisia Cerebral. Foram entrevistadas sete mães de crianças com deficiência física, seis adultos com deficiência física e 13 terapeutas ocupacionais que trabalhavam com a clientela proposta pela pesquisa (FERLAND, 2003).

As perguntas feitas às mães solicitavam que fizessem comentários em relação à presença de brinquedos e de prazer na vida cotidiana de seus filhos, em relação à expressão de emoções e quanto à definição do que consideravam como sendo o brincar para seus filhos. Aos adultos com deficiência física foram feitas as perguntas sobre a funcionalidade de cada um na idade adulta, que tipo de ajuda devemos propor para estas crianças e sugestões para melhorar os serviços.

As perguntas aos terapeutas ocupacionais foram relacionadas ao brincar na prática da terapia ocupacional como objeto de intervenção e também ao

papel dos pais durante o tratamento, além de sua definição sobre o brincar (FERLAND, 2003).

Os dados foram coletados no ambiente familiar ou no trabalho dos sujeitos participantes e no serviço de terapia ocupacional do Centro Cardinal-Villeneuve-Quebec, sendo, ainda, usado o método de observação participante, envolvendo o Centro de Estimulação Precoce da Associação de Paralisia Cerebral de Montreal (FERLAND, 2003).

Na análise dos dados foi usado o programa “*Etnograph*”, além das seguintes estratégias: “o escalonamento nominativo dos participantes, o escalonamento temporal da observação participante, a análise reflexiva, a triangulação dos métodos de coleta de dados, a triangulação das fontes de dados e da consulta com consultores externos”(FERLAND, 2003, p.169).

Como resultado das entrevistas com as mães (FERLAND, 2003), a pesquisadora relata ter constatado que, no grupo estudado, na maior parte do tempo a mãe é a pessoa que representa os pais em tudo relacionado aos cuidados e ao tratamento da criança; elas consideram que o brincar é “ter prazer” e que, quando brincamos, nos desligamos, relacionando o brincar a uma reeducação. Consideram ainda que, para as crianças, as atividades mais agradáveis são a de estar com pessoas e aquelas que envolvam água; que o interesse específico da criança em algumas brincadeiras muitas vezes pode estar ligado a características do interesse da família; que as crianças conseguem muitas vezes comunicar sentimentos de base, como “eu quero”, “eu não quero”, mas a expressão de seus sentimentos negativos é mais explícita que a expressão de sentimentos positivos. Também foi observado que mães de crianças com problemas de comunicação têm menos prazer

com seus filhos; crianças que conseguem comunicar mais sentimentos positivos demonstraram mais prazer, assim como suas mães.

Como resultado das entrevistas com as terapeutas ocupacionais (*idem*, p.63), a pesquisadora constatou que elas utilizam o brincar em sua prática cotidiana de duas formas: a primeira é usar a “atividade” e o brincar como ponto de partida para suscitar o interesse da criança em relação à terapia, podendo o brincar estar associado a diferentes métodos de tratamento e, no final da sessão, são apresentadas atividades que agradam a criança, como recompensa pelo esforço. A segunda forma é utilizar o brincar de maneira mais ampla, indo além da dimensão de uma simples “atividade”, estabelecendo sistematicamente um contexto do brincar, colocando a criatividade e a imaginação a serviço da terapia.

Ainda em relação às opiniões das terapeutas ocupacionais, estas referem que, em relação aos objetivos a longo prazo, enfocam principalmente a qualidade de vida e a autonomia funcional da criança, sendo que o espaço dado à criança na terapia e as decisões relacionadas a este espaço são bastante restritos e de maneira geral relacionados à deficiência física da criança. Em relação à expressão de sentimentos negativos, a reação da maioria das terapeutas ocupacionais entrevistadas foi de distraí-las ou adaptá-las; se não der resultado, encerra-se a sessão, esperando que as crianças estejam mais disponíveis da próxima vez. Elas compreendem perfeitamente que a expressão desses sentimentos é muito saudável para a criança, mas não se sentem dispostas a deixá-las livres durante a prática.

Afirmam também que, ocasionalmente, a tomada de decisão ou a iniciativa constituem objetivos da intervenção; e que o espaço reservado à criança e

à expressão dos seus sentimentos negativos é restrito, assim como o espaço que a terapeuta ocupacional dá a si mesma para inovar seu modo de trabalhar.

Dentre as entrevistadas, a experiência clínica variou de 3 a 26 anos. A terapeuta mais experiente apresentou uma atitude mais tranqüila com a criança e menor temor em relação à expressão de sentimento, abordando a criança de uma forma mais global; ela afirmou que, no início, seu trabalho era mais relacionado à função física.

As terapeutas ocupacionais ainda colocaram que, no início da profissão, esperavam muito mais dos pais e, com a experiência, suas atitudes se tornaram mais tranqüilas, sendo mais realistas com os pais.

Em relação aos adultos com deficiência física (FERLAND, 2003), seis entrevistados colocaram que, quando crianças, compreendiam que era mal visto expressar seus sentimentos para educadores e /ou terapeutas da reabilitação. Para eles, expressar o que sentem faz parte da vida de todos e traz um sentimento de bem-estar psicológico. Acreditam também que desenvolver habilidades na criança parece importante, mas desenvolver atitudes específicas também; consideram a competência fundamental para ajudar a criança a desenvolver habilidades funcionais e reconhecem que os terapeutas a possuem, mas criticam que, na maior parte do tempo, qualquer possibilidade de fracasso está excluída das terapias, o que não é realista, e acham que deveríamos ajudar a criança a confrontar o fracasso e não a evitá-lo.

Em relação às adaptações, observou-se controvérsia entre os entrevistados, pois alguns afirmaram que quanto menos a criança precisar de adaptações, melhor para ela; outros indagaram por que terapeutas esperavam tanto tempo antes de propiciar as adaptações. Em relação às recomendações para

melhorar o serviço destinado à clientela infantil, afirmaram que os terapeutas devem dar mais tempo para a criança se expressar, trabalhar para melhorar o seu presente e considerar a criança em sua globalidade.

A partir destas pesquisas e de seus estudos relacionados à prática clínica, às bases filosóficas da terapia ocupacional e ao brincar, Ferland (2003) propôs o quadro conceitual do Modelo Lúdico (2003). Este quadro conceitua o brincar pela atitude, ação e interesse que a criança manifesta no momento em que brinca.

O objetivo final do estudo de Ferland (2003) foi de elaborar um novo modelo de prática na terapia ocupacional, baseado no brincar, pois havia a preocupação de levar em conta os objetivos e a filosofia da terapia ocupacional e melhorar as intervenções com esta clientela.

O Modelo Lúdico considera o brincar como a atividade própria da criança, cheia de sentido para ela, através da qual consegue desenvolver suas capacidades de adaptação e de interação, conquistando assim sua autonomia (FERLAND, 2005).

Esta abordagem propõe utilizar o brincar na prática da terapia ocupacional, em crianças em idade pré-escolar, pois se sustenta nos princípios de base da profissão; seu quadro conceitual pode ser utilizado por outros profissionais, apoiando sua filosofia no prazer da criança em brincar para atender seus objetivos terapêuticos, sendo que a autora considera a Avaliação do Comportamento Lúdico da Criança e a Entrevista Inicial com os Pais como instrumentos específicos de terapeutas ocupacionais.

Para o desenvolvimento do quadro conceitual do Modelo Lúdico, Ferland (2003) considera o brincar como uma atitude que freqüentemente se

associa a uma ação; às vezes a criança brinca sem ação, brinca na sua cabeça, mas não consegue brincar somente com a ação. Brincar não é atingir metas de desempenho, nem trocar seus esforços por vantagens. Ao contrário, brincar é decidir, correr riscos, ter prazer, fracassar e conquistar.

O conceito central do Modelo Lúdico é a capacidade de agir da criança, sendo esta considerada como a possibilidade da criança de realizar a atividade de uma maneira comum, de poder adaptá-la às suas reais possibilidades e de reagir frente à impossibilidade de aplicá-las, estando assim em contato com o fracasso, a raiva, a frustração, a necessidade de ser ajudada e a de confiar, aprendendo a reagir quando perceber estes sentimentos, e a poder expressá-los (FERLAND, 2003).

O conceito de capacidade de agir que Ferland (2003) utiliza aponta que, em relação à criança com deficiência física, às vezes é demorado adaptar as brincadeiras às suas capacidades, utilizando seus recursos pessoais ao adaptar a criança à atividade, ao invés de adaptar a atividade às capacidades da criança, podemos correr o risco de paralisar sua capacidade de agir e de diminuir o prazer que ela poderia sentir. Segundo Ferland (2006), a etapa em que a criança pode pedir ajuda e trocar de atividade quando estiver impossibilitada de fazer é pouco valorizada na terapia ocupacional, embora englobe as principais dimensões no desenvolvimento da criança, ou seja, a afetiva e a social.

Sabemos que expressar os sentimentos e reagir a eles é uma aprendizagem fundamental para a criança com deficiência motora. Ferland (2003) afirma que estas aprendizagens são as bases fundamentais para a criança conseguir desenvolver sua autonomia.

Baseado no quadro conceitual relatado, o Modelo Lúdico (Ferland, 2003, p.94) se sustenta em conceitos-chave, os quais são assim definidos:

- **Atitude Lúdica** – atitude caracterizada por prazer, curiosidade, senso de humor e espontaneidade, gosto por tomar iniciativas e superar desafios.
- **Ação do brincar** – componentes instrumentais (sensoriais, motores, perceptivos, cognitivos) que tornam possível a atividade de brincar.
- **Interesse pelo brincar** – atração pelo brincar; ele é necessário para fazer nascer o desejo de agir e manter o prazer de agir.
- **Prazer de ação** – sensação agradável que nasce do interesse por determinada atividade; diz respeito tanto às relações com os objetos quanto às relações com os outros.
- **Capacidade de agir** – capacidade de efetuar a atividade de maneira normal, de adaptar a atividade às suas possibilidades e de reagir diante da impossibilidade de cumprir a atividade, referindo-se tanto às relações com os objetos quanto às relações com os outros.
- **Autonomia** – capacidade de autogerir sua vida, de determinar livremente as regras de sua ação.
- **Bem-estar** – sensação agradável proporcionada pela satisfação das necessidades físicas e pela ausência de tensões psicológicas.

A integração desses diferentes conceitos fundamenta o quadro conceitual do Modelo Lúdico, definindo o brincar pela atitude que o sustenta, pelos diversos componentes instrumentais que conduzem à ação e pelo interesse que a criança manifesta.

O Modelo Lúdico foi desenvolvido em sintonia com os conceitos fundamentais da prática centrada no cliente do Modelo Canadense de Desempenho Ocupacional, como é definido pela Association Canadienne des Ergothérapeutes, (TOWNSEND, 1998, pág. 34):

... o desempenho ocupacional solicita a capacidade de uma pessoa de optar, organizar e de fazer ocupações significativas que lhe dêem satisfação. Essas ocupações, definidas no plano cultural e correspondentes à sua idade, permitem que ela se encontre, se divirta e contribua social e economicamente para sua comunidade.¹

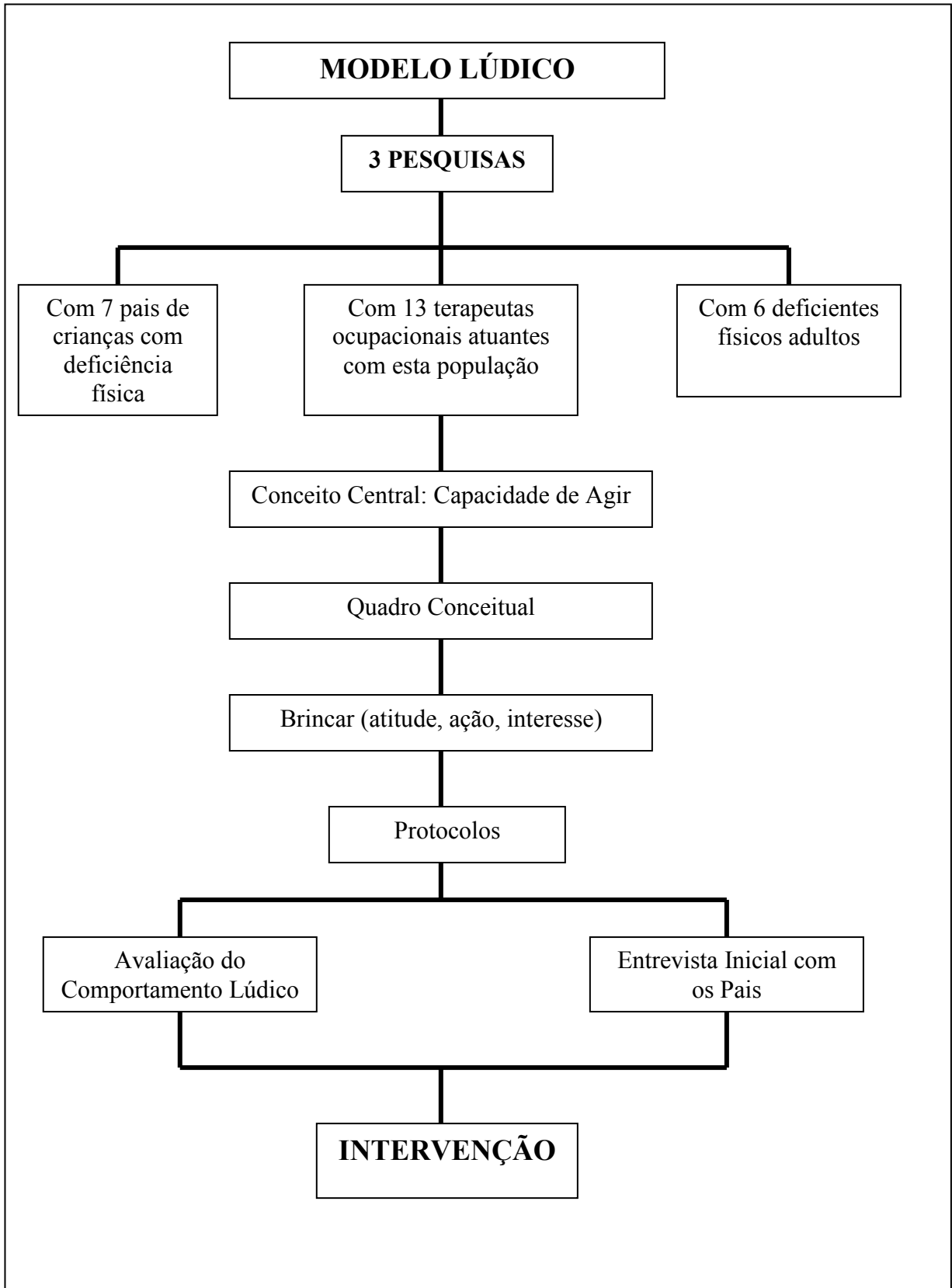
Um dos enfoques centrais deste modelo é de possibilitar que a criança viva a sua vida com sua incapacidade física e que a sua maneira de ser e sua atitude em relação à vida se manifestem, que desencadeiem o prazer de agir, de viver e de existir, propondo uma abordagem positiva da criança, considerando suas habilidades e suas dificuldades para desenvolver autonomia e bem-estar na vida cotidiana.

Fica claro, a partir do relato destes conceitos teóricos sobre o Modelo Lúdico, que seus objetivos gerais consistem em estimular, desenvolver e manter interesses variados e diferentes habilidades lúdicas. Envolve nas intervenções as esferas sensoriais, motoras, cognitivas e sociais, a atitude lúdica, a curiosidade, a espontaneidade, o prazer, o senso de humor, a imaginação e a capacidade de solucionar problemas, abordando a criança em sua globalidade, muito mais que pelas suas funções específicas (FERLAND, 2003).

A partir deste quadro conceitual, foram elaborados os protocolos para avaliar o comportamento lúdico da criança: a *Entrevue Initiale avec les Parents* (Anexo A) e a *Évaluation du Comportement Ludique* (Anexo B).

¹ Tradução da autora.

Quadro 1 – Modelo Lúdico



Ferland propõe, juntamente com o Modelo Lúdico, estes dois protocolos para avaliar o comportamento lúdico da criança com deficiência física em idade pré-escolar e também aponta para quando necessário utilizar outros protocolos para complementar os dados colhidos, citando a *Preschool Play Scale* de Knox e o *Test of Playfulness* de Bundy (FERLAND, 2003, p.109).

2.3 INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO DO MODELO LÚDICO

A *Entrevue Initiale avec les Parents* (Anexo A), encontrada em Ferland (2003), tem como objetivo principal conhecer o comportamento lúdico da criança em casa, baseado na perspectiva dos pais ou responsável; propõe a conhecer os interesses da criança, sua maneira de se comunicar, do que gosta e do que não gosta, como brinca, os brinquedos que são conhecidos por ela, se tem parceiros de brincadeira, quais suas preferências.

Segundo a autora, esta entrevista tem também como objetivo fornecer dados ao terapeuta ocupacional para que possa encaminhar sua avaliação com mais informações da criança, colaborando para os procedimentos do primeiro contato e para compreender melhor algumas reações apresentadas pela criança durante a avaliação, além de comparar o comportamento descrito pelos pais no momento da avaliação da criança. Também obtém informações complementares, muitas vezes difíceis de serem observadas na avaliação.

A Évaluation du Comportement Ludique (Anexo B) se baseia em dois elementos fundamentais do Modelo Lúdico, o prazer e a capacidade de agir da criança. Tem como objetivo compreendê-la através do seu comportamento de brincar, seus interesses em geral, suas capacidades e também sua atitude lúdica. A avaliação propõe construir o perfil das capacidades, dos interesses e das características pessoais, buscando definir a maneira de expressar seus sentimentos e suas necessidades (FERLAND, 2003).

Este instrumento se propõe a determinar o comportamento da criança no seu brincar, o desempenho do seu brincar, e não os componentes motores, cognitivos e perceptuais. A autora observa que, se desejamos saber mais sobre uma dificuldade específica observada durante a avaliação, devemos recorrer a outros testes.

A Évaluation du Comportement Ludique (Ferland, 2003) é realizada pela observação do brincar da criança, enfocando sua atitude e seu interesse pelo brincar, não necessitando de nenhum material específico e sim de brinquedos interessantes para a faixa etária envolvida. Exige do avaliador um bom senso de observação, um bom conhecimento do brincar normal de uma criança e um conhecimento seguro da situação clínica da criança envolvida.

Para a aplicação desta avaliação, a autora relata que é necessário em torno de uma hora e o avaliador deve ter sempre uma atitude espontânea, expressando prazer em relação à ação da criança e de estar com ela, e é fundamental o conhecimento dos dados clínicos que relatam as características motoras e sensoriais das seqüelas que cada criança apresenta.

Esta avaliação descreve o aspecto qualitativo e individualizado de cinco dimensões do comportamento lúdico:

- interesse geral pelo ambiente humano e sensorial;
- interesse pelo brincar;
- capacidades lúdicas para utilizar os objetos e os espaços;
- atitude lúdica;
- comunicação de suas necessidades e sentimentos.

Os elementos observados na avaliação recebem uma pontuação, à medida que a observação vai permitindo, sendo que estas notas dadas de forma crescente comportam três, quatro ou cinco níveis. Ferland (2003, p.180) afirma que “se a criança não tem capacidade de executar tal ação ou atividade, assim mesmo há como definir o que lhe interessa [...] cabendo a nós colocar os gestos apropriados e observar atentamente a reação da criança à nossa ação”. Então, mesmo se a criança não puder utilizar o brinquedo, por exemplo, para brincar de fazer de conta, devemos avaliar o interesse que ela manifesta por uma brincadeira desse tipo, muitas vezes realizadas pelo avaliador.

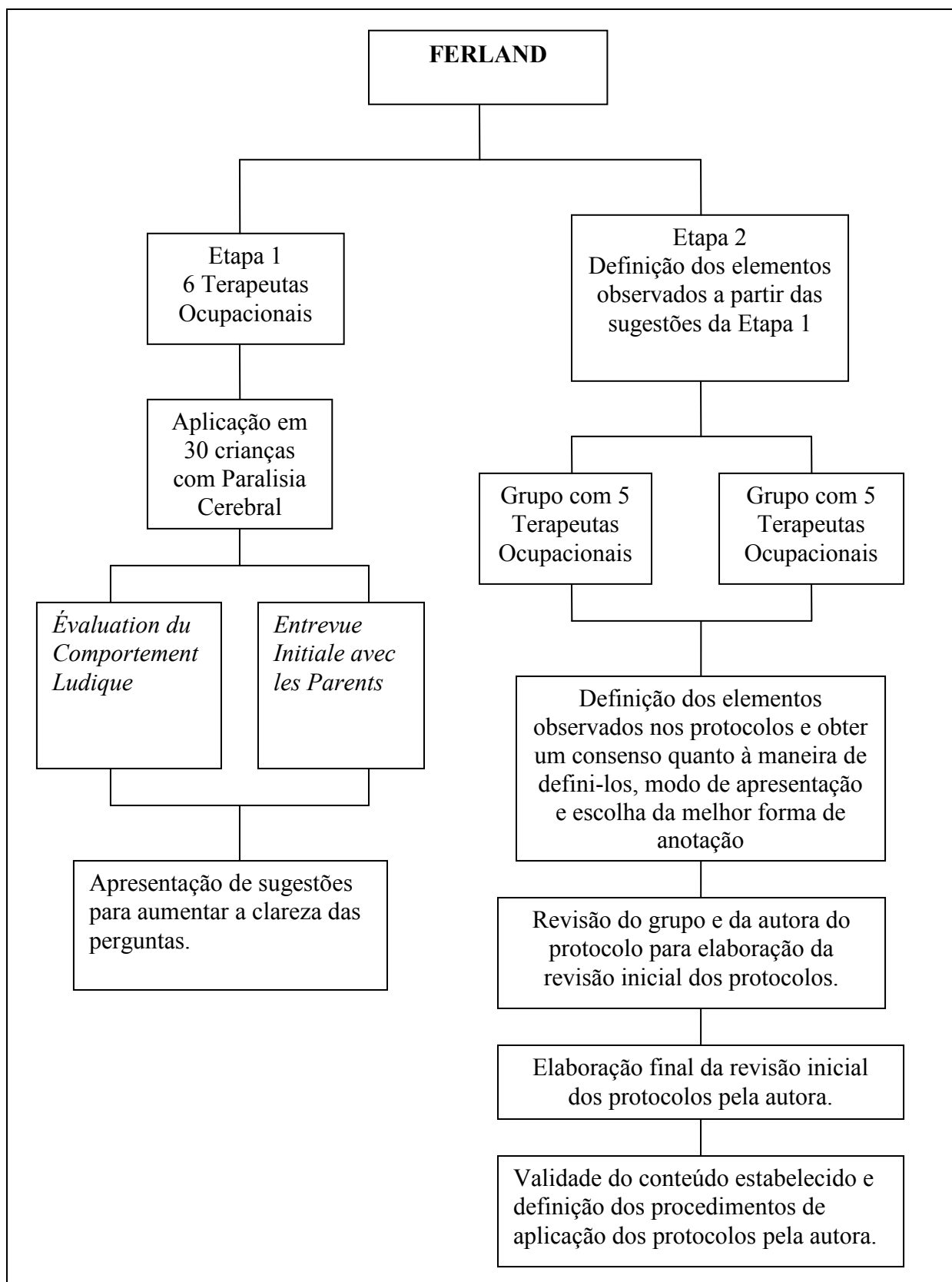
Para a verificação da validade de conteúdo destes dois instrumentos, no primeiro momento um grupo de seis terapeutas ocupacionais, aplicou-os em crianças com paralisia cerebral em período pré-escolar e teceu comentários para aumentar a clareza das perguntas e colaborou para deixar os elementos solicitados nos instrumentos mais claros.

Como segunda etapa foram constituídos dois grupos de terapeutas ocupacionais que trabalhavam com clientela infantil, os quais definiram os diversos elementos observados, obtendo um consenso quanto à maneira de definir, do modo de apresentação dos instrumentos e à maneira de anotação .

A partir do trabalho desenvolvido por estes grupos a versão inicial do instrumento foi revisada e elaborado o procedimento de aplicação, estando estes em concordância com o quadro conceitual do Modelo Lúdico (Quadro 2).

Para avaliar a concordância destes instrumentos com o quadro conceitual do Modelo Lúdico, foi realizado um estudo para observar as interrelações entre as dimensões envolvidas na *Évaluation du Comportement Lúdique*, através de um estudo exploratório, do tipo transversal, com 30 crianças com paralisia cerebral de gravidade variável, na faixa etária de 2 anos a 5 anos e 11 meses (DUFOR *et al* 1998). Neste estudo foi utilizado também o *Pediatric Evaluation of Disability Inventory* e os resultados indicaram que a relação entre o comportamento lúdico e a capacidade funcional é estabelecida principalmente pelas capacidades lúdicas. O interesse e a atitude lúdica são considerados dimensões distintas e complementares às capacidades e não são contempladas em avaliações sobre a capacidade funcional. Os resultados obtidos neste estudo confirmam que a capacidade funcional e a capacidade de agir são conceitos distintos.

Quadro 2 – Procedimentos para a realização da versão final dos protocolos de avaliação do *Modèle Ludique*, utilizado por Ferland (2003).



2.4. ADAPTAÇÃO TRANSCULTURAL DE INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO

Na busca de maior clareza e uniformização de dados, cada dia mais vem aumentando o uso de instrumentos de avaliação, tanto no campo da pesquisa quanto na clínica. Se o instrumento a ser utilizado foi desenvolvido em outra cultura, é necessário realizar um processo de tradução e retrotradução, objetivando uma equivalência cultural, pois somente as traduções e as retrotraduções não são suficientes para sistematizar a aplicação do protocolo (JORGE, 1998).

Guillemin *et al* (1993) apontam o uso cada vez maior de medidas projetadas em países de diferentes idiomas e com diferentes populações imigrantes em grupos culturais diferentes. Seguindo o modelo de “*Cross-Cultural Adaptation*”, quando for se optar pelo uso de medidas previamente desenvolvidas em outro idioma, faz-se necessário desenvolver condutas metodológicas precisas para realizar a adaptação transcultural, sendo esta entendida como a responsável em medir um mesmo fenômeno em culturas diferentes.

A partir de uma pesquisa onde foram revisadas a literatura publicada sobre “*Cross-Cultural Adaptation*” em psicologia e sociologia e das estruturas metodológicas publicadas para a validação dos instrumentos de qualidade relacionadas à saúde, foram definidas por estes autores as diretrizes fundamentais para a realização de adaptações transculturais.

Para realizar um processo de “*Cross-Cultural Adaptation*”, traduzido por Pesce *et al* 2005; Torres *et al* 2005; Fiazman *et al* 2005; Novelli 2003 como

adaptação transcultural, são consideradas por Guillemin *et al* (1993) as seguintes diretrizes para preservar as características principais dos instrumentos:

- 1- **TRADUÇÃO:** consideram que as traduções serão de melhor qualidade quando submetidas a pelo menos dois tradutores independentes, podendo cada tradução ser feita também por equipes, e sendo fundamental a qualificação dos tradutores.
- 2- **RETROTRADUÇÃO:** é a possibilidade de traduzir de volta o idioma final para o de origem, o que colabora para uma melhor qualidade da versão final. É necessário que se produza tantas retrotraduções quantas traduções forem necessárias.
- 3- **REVISÃO DO COMITÊ:** sugere que um comitê deva ser estruturado para constituir a versão final da avaliação baseada nas traduções e retrotraduções, para se ter certeza de que a tradução final é completamente compreensível.

Deve ser de responsabilidade do comitê objetivar uma equivalência conceitual, devendo ser considerado para isso:

- a equivalência semântica, a qual refere-se ao significado das palavras;
 - a equivalência idiomática, que se refere ao uso de expressões equivalentes em ambos os idiomas;
 - a equivalência experimental, a qual determina que as situações solicitadas ou descritas na versão original devem se ajustar ao contexto cultural da população alvo;
 - a equivalência conceitual, que se refere à validade do conceito explorado.
- 4- **PRÉ-TESTE:** uma amostra da população responde ao questionário para conferir os erros e os desvios na tradução.

5- PONTUAÇÃO DE PESOS; através de uma abordagem matemática, dados obtidos de uma amostra de pacientes são analisados a partir de várias técnicas estatísticas de escalonamento ou dimensionalidade.

Durante o processo de adaptação transcultural, segundo Gullemin *et al* (1993), também deve ser considerada uma investigação em termos psicométricos.

Nos estudos de terapeutas ocupacionais envolvidos na pesquisa sobre o processo de adaptação transcultural de instrumentos de avaliação (MANCINI,2004, 2005; NOVELLI,2005; TEDESCO,2000), fica clara a importância destas propriedades psicométricas para colaborar em manter a qualidade do instrumento, o que vai de encontro com o posicionamento de Guillemin *et al* (1993).

Tedesco (2000) afirma que a confiabilidade de um instrumento consiste na capacidade de este reproduzir o mesmo resultado quando aplicado por diferentes avaliadores, ou em momentos diferentes de tempo, podendo ser para o mesmo indivíduo ou para indivíduos diferentes, o que é confirmado nos estudos de Anastasi (2003), o qual considera que a confiabilidade de um instrumento é também a capacidade de um teste medir os mesmos sujeitos em ocasiões diferentes.

Kirshner *et al* (1984) também apontam que a confiabilidade de um instrumento pode ser medida pela administração e readministração a um grupo de sujeitos; já os estudos de Mancini (2005) sugerem que o índice de confiabilidade teste-reteste é a etapa de se verificar a estabilidade dos escores durante um intervalo de tempo.

3 OBJETIVOS

3.1 GERAL

Viabilizar a aplicabilidade dos protocolos de avaliação do Modelo Lúdico no contexto brasileiro

3.2 ESPECÍFICOS

- Realizar a tradução e a adaptação transcultural dos protocolos do Modelo Lúdico para a língua portuguesa;
- Verificar a consistência interna e a confiabilidade entre examinadores;
- Identificar o grau de dificuldade de aplicação dos protocolos de acordo com as terapeutas ocupacionais participantes do estudo

4 MÉTODO

A partir dos estudos de Guillemin *et al.* (1993), Touw-Otten e Keith Meadows (1996) e das adaptações transculturais realizada por Mancini (2005), Tedesco (2000), Novelli (2003), Fiszman *et al.* (2005), Pesce (2005), Goulart (2005), Torres (2005) e Coppini (2001) realizadas no Brasil, foram elaboradas as etapas metodológicas para a realização da adaptação transcultural dos instrumentos de avaliação do Modelo Lúdico de Ferland (2003), sendo estas realizadas após a aprovação pelo Comitê de Ética em pesquisa da Universidade Presbiteriana Mackenzie (Anexo C).

4.1 PARTICIPANTES

Os participantes foram contatados em três instituições filantrópicas localizadas na cidade de Londrina, Paraná, sendo estes informados sobre o objetivo da pesquisa a ser desenvolvida e sobre a disponibilidade de cada instituição em fornecer a indicação dos participantes, assinando o termo de consentimento institucional livre e esclarecido (Anexo D).

Esta pesquisa envolveu como participantes, crianças com paralisia cerebral e seus responsáveis, os quais compuseram a amostra selecionada pelas instituições, tendo como critério a idade cronológica de 2 anos a 6 anos (idade Pré-escolar) e o diagnóstico clínico de paralisia cerebral.

Todos os participantes foram informados dos objetivos da pesquisa, consultados sobre a disponibilidade e o interesse em dela participar e assegurados do sigilo das informações obtidas; todos assinaram o termo de consentimento livre e esclarecido (Anexo E).

4.2. LOCAL E PERÍODO DE ESTUDOS

A coleta de dados ocorreu no consultório particular da pesquisadora, na cidade de Londrina, Paraná, no período de junho a agosto de 2006 e foi dividida em dois momentos: a aplicação da Entrevista com os Pais e a aplicação da Avaliação do Comportamento Lúdico da criança.

4.3 CASUÍSTICA

Nas instituições envolvidas no período desta pesquisa estavam matriculadas 54 crianças e foram indicadas para participarem 28 crianças com diagnóstico de paralisia cerebral em idade pré-escolar, seguindo rigorosamente os

critérios de inclusão estabelecidos para esse estudo. Após contato realizado com as famílias, permaneceram no estudo treze crianças, sendo as demais excluídas pelos seguintes motivos: quatro tinham o endereço desatualizado e não foram encontradas; a família de outros quatro não aceitou participar da pesquisa; quatro estavam doentes no período das avaliações e três aceitaram, mas não compareceram. Das 13 crianças participantes, 11 eram do sexo masculino e 2 do sexo feminino (Quadro 3).

Quadro 3 – Crianças com Paralisia Cerebral

	IA	IB	IC	TOTAL
Matriculadas	13	7	34	54
Indicadas	13	7	8	28
Participantes	6	2	5	13

Em relação à escolaridade, quatro mães tinham 2º grau completo, uma mãe normal superior, uma mãe com o 2º grau incompleto, seis mães tinham o 1º grau incompleto e um pai com superior completo, quatro pais com o 2º grau completo, dois pais com 1º grau completo e três pais com o 1º grau incompleto (Quadro 4).

Quadro 4 – Participantes

SUJEITOS	IDADE	DIAGNÓSTICO FORNECIDO PELA INSTITUIÇÃO	NÍVEL DE ESCOLARIDADE DOS PAIS	
			MÃE	PAI
S1	5 anos e 10 dias	Paralisia cerebral – diplegia	1º grau incompleto	1º grau incompleto
S2	2 anos, 9 meses e 3 dias	Paralisia cerebral – dupla hemiplegia	1º grau incompleto	1º grau incompleto
S 3	5 anos 11 meses e 29 dias	Paralisia cerebral	2º grau completo	2º grau completo
S 4	5 anos, 4 meses e 17 dias	Mielomeningocele	1º grau incompleto	-
S 5	2 anos, 1 mês e 20 dias	Atraso no desenvolvimento neuro-psico-motor	1º grau incompleto	-
S 6	3 anos, 5 meses e 14 dias	Paralisia cerebral; dupla hemiplegia, tetraparesia	2º grau completo	Superior completo
S 7	5 anos, 6 meses e 21 dias	Hidrocefalia e atraso no desenvolvimento neuro-psico-motor	Normal superior completo	1º grau completo
S 8	4 anos, 2 meses e 25 dias	Paralisia cerebral:tetraplegia espástica	1º grau incompleto	1º grau incompleto
S 9	4 anos, 11 meses e 26 dias	Paralisia cerebral;hemiplegia a direita	2º grau completo	2º grau completo
S 10	3 anos,4 meses e 18 dias	Paralisia cerebral: atraso no desenvolvimento neuro-psico-motor	2º grau incompleto	1º grau completo
S 11	3 anos, 5 meses e 6 dias	Paralisia cerebral	-	1º grau incompleto
S 12	5 anos, 8 meses 29 dias	Paralisia cerebral	2º grau completo	2º grau completo
S 13	4 anos, 2 meses e 20 dias	Seqüela de Kernictereis	1º grau incompleto	2º grau completo

4.4 PROCEDIMENTOS

Os procedimentos foram distribuídos em seis fases seqüenciais, as quais estão descritas em detalhe a seguir:

- Fase 1:** Solicitação dos direitos de realizar a adaptação transcultural dos protocolos de avaliação do Modelo Lúdico para a autora, Francine Ferland; a anuência foi recebida em 8 de março de 2006 (Anexo F).
- Fase 2:** Tradução dos protocolos de avaliação do Modelo Lúdico realizada por duas tradutoras: a pesquisadora, com vivência no idioma francês há 18 anos, e uma tradutora juramentada com experiência no idioma francês há 20 anos. Em seguida as retrotraduções foram feitas por dois profissionais: um francês morando no Brasil há mais de seis anos e uma professora mestre no curso de línguas da Universidade Estadual de Londrina, com experiência no idioma há mais de 10 anos.
- Fase 3:** Análises de equivalência conceitual (semântica e idiomática) baseada nos conceitos de Guillemin *et al* (1993) pela pesquisadora e por uma professora doutoranda do curso de Letras da Universidade Estadual de

Londrina com experiência em francês e português e elaboração da versão em português para aplicação pelos avaliadores.

Fase 4: Aplicação em 13 sujeitos da Entrevista Inicial com os Pais e em 13 sujeitos da Avaliação do Comportamento Lúdico (Apêndice A). Nesta fase a pesquisadora, registrou em seu diário de bordo anotações fundamentais para, junto com as três avaliadoras terapeutas ocupacionais, discutir e analisar os termos propostos nos procedimentos de tradução e retrotradução para a versão em português após as avaliações.

Fase 5: Treinamento e orientação das três avaliadores graduados há 16 anos, pela pesquisadora, sobre os conceitos e aplicação dos instrumentos de avaliação do Modelo Lúdico. Participaram como avaliadores uma doutoranda em psicologia pela Universidade de São Paulo e professora do curso de graduação em terapia ocupacional do Centro Universitário São Camilo, São Paulo e do curso de pós-graduação em Terapia Ocupacional: Uma Visão Dinâmica Aplicada a Neurologia do Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium de Lins; uma professora de graduação e supervisora de estágio no curso de graduação em Terapia Ocupacional do Centro Católico Salesiano Auxilium, Lins, SP, e uma professora do curso de Pós-Graduação Terapia Ocupacional: Uma Visão Dinâmica Aplicada a Neurologia desta mesma instituição com experiência clínica em neurologia.

Os avaliadores assistiram aos DVD's da Entrevista Inicial com os Pais e da avaliação do comportamento lúdico dos sujeitos da pesquisa e pontuaram as seguintes áreas: interesse geral da criança, interesse lúdico básico, capacidades lúdicas básicas, características da atitude lúdica, expressão das necessidades e dos sentimentos. Foi solicitado que cada avaliador respondesse ao questionário sobre a aplicação dos protocolos (Apêndice B).

Fase 6: Análise e discussão dos resultados obtidos e redação final do trabalho.

5 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS

5.1. ANÁLISE DAS TRADUÇÕES E RETROTRADUÇÕES DO PROTOCOLO ORIGINAL

A partir da anuência para realizar a adaptação transcultural dos protocolos de avaliação do Modelo lúdico (Anexo F), foram iniciadas independentemente as traduções por duas pessoas: pela pesquisadora e por uma tradutora juramentada com experiência no idioma francês há 20 anos, partindo da versão 2 da *Entrevue Initiale avec les parents portant sur le comportement ludique de leur enfant* e da *Évaluation du Comportement Ludique* (Anexos A e B).

Após finalizar esta etapa da tradução dos protocolos do francês para o português, estas duas versões foram comparadas; foram encontradas diferenças semânticas em vinte e quatro itens da *Évaluation du Comportement Ludique*, sendo estes descritos no quadro 5, e 46 itens da *Entrevue Initiale avec les parents*, descritos no quadro 6.

Nesta etapa, como em todo o processo de aplicação dos protocolos, foi mantido o contato com Francine Ferland para a discussão de termos, cuidando para que a coerência semântica e conceitual fossem asseguradas. Durante a análise, percebeu-se que estes dados seriam melhor analisados após o processo de retrotradução, constatando a importância desta etapa.

Quadro 5 – Diferenças semânticas nas traduções para o português dos protocolos da *Evaluation du Comportement Ludique*

VERSÃO EM FRANCÊS	T1	T2
1. Habituel/aides techniques et module de positionnement utilisés:	Habitual/adaptações e equipamentos adaptados utilizados	Habitual/ajudas técnicas e módulo de posicionamento utilizados:
2. Médication	Medicação que utiliza	Medicação
3. Nom de l'ergothérapeute	Nome do terapeuta ocupacional	Nome do ergoterapeuta
4. Intérêt marqué	Interesse acentuado	Grande interesse
5. Interaction non verbale de l'adulte	Interação não verbal do adulto	Interação não verbalizada do adulto
6. Interaction verbale de l'adulte	Interação verbal do adulto	Interação verbalizada do adulto
7. Interaction non verbale avec l'enfant	Interação não verbal com a criança	Interação não verbalizada com a criança
8. Interaction verbale avec l'enfant	Interação verbal com a criança	Interação verbalizada com a criança
9. Autres bruits	Outros sons	Outros ruídos
10. L'enfant fait l'activité seul	A criança faz a atividade sozinha	A criança realiza sozinha a atividade
11. L'enfant fait l'activité seul et avec efficacité	A criança faz a atividade sozinha e com eficácia	A criança realiza sozinha a atividade, e o faz com eficácia
12. Maintenir la position assise	Manter a posição sentada	Manter-se sentado
13. se déplacer	Se deslocar	Deslocar-se
14. Une bille	Uma bolinha	Uma esfera
15. Visser/dévisser	Apertar/desapertar	Parafusar/desparafusar
16. Lancer/attraper	Jogar/pegar	Lançar/apanhar
17. Une balle	Uma bexiga	Uma bolinha
18. Associer les objets selon leurs propriétés sensorielles	Associar os objetos segundo suas propriedades sensoriais	Associar os objetos de acordo com as suas propriedades sensoriais
19. Exprimer des sentiments dans le jeu	Expressar o sentimento durante a brincadeira	Exprimir sentimentos na brincadeira
20. Se déplacer en poussant un jouet monte sur roues	Se locomover empurrando um brinquedo sobre rodas	Deslocar-se empurrando um brinquedo montado sobre rodas
21. Se déplacer em	Se locomover transportando	deslocar-se transportando

transportant um objet	um objeto	um objeto
22. Précisez	Especifique	Indicar de forma precisa
23. Action relativement aux objets	Ação relacionada aos objetos	Ação relativa aos objetos
24. Action relativement à l'espace	Ação relacionada ao espaço	Ação relativa ao espaço

Quadro 6 – Diferenças semânticas nas traduções para o português de *Entrevue Initiale avec les Parents*

VERSÃO EM FRANCÊS	T1	T2
1. Entrevue Initiale avec les Parents portant sur le comportement ludique de leur enfant	Entrevista Inicial com os Pais sobre o comportamento lúdico da criança	Entrevista inicial com os Pais relacionada ao comportamento lúdico de seu filho
2. Fréquentation d'une garderie	Freqüenta escola	Freqüenta creche
3. Précisez	Indicar	Especifique
4. À quoi votre enfant est-il particulièrement attentif?	No que seu filho presta particularmente atenção?	O que atrai particularmente a atenção de seu filho
5. Timbre de voix	Altura da voz	Timbre de voz
6. Activités particulières	Atividades particulares	Atividades específicas
7. Expression du visage	Expressão com o rosto	Expressão do rosto
8. Comment votre enfant s'exprime-t-il?	Em geral, como você faz para se comunicar com seu filho?	De modo geral, como você se faz entender pelo seu filho?
9. Explications verbales	Explicações verbais	Explicações verbalizadas
10. Codes de communication particuliers	Códigos de comunicações particulares	Códigos de comunicação específicos
11. Les éléments suivants suscitent-ils l'intérêt de votre enfant?	Que tipo de interesse os elementos a seguir despertam em seu filho	Os elementos abaixo despertam o interesse de seu filho?
12. Intérêt moyen	Médio interesse	Interesse médio
13. Intérêt marqué	Interesse acentuado	Grande interesse
14. Goûter à un nouvel aliment	Provar um novo alimento	Experimentar um novo alimento
15. Douces	Macio	Suaves
16. Les odeurs	Os odores	Odores
17. Être remué ou se mouvoir dans l'espace	Ser deslocado ou se deslocar no espaço	Ser movimentado ou mover-se no espaço
18. Les bruits	Os sons	Ruídos
19. Matériel de Jeu	Brinquedos	Material das brincadeiras
20. Votre enfant joue-t-il avec le matériel suivant?	Seu filho brinca com o seguinte material?	O seu filho brinca com o material abaixo?
21. Précisez (la nature du matériel est s'il est utilisé à l'extérieur de la	Especifique (a natureza do material e se ele é utilizado fora de casa)	Indicar de forma precisa (a natureza do material e se ele é utilizado fora de casa)

maison)		
22. De textures différentes	Texturas diferentes	Com diferentes texturas
23. L'incitant à écouter	Estímulos sonoros	Que o estimule a escutar
24. L'incitant à regarder	Estímulos visuais	Que o estimule a olhar
25. L'incitant à imiter des situations courantes	Estímulos para imitar situações frequentes	Que o estimule a imitar situações corriqueiras
26. L'incitant à imaginer	Estímulos para a imaginação	Que o estimule a imaginar
27. L'incitant à se déplacer	Estímulos de locomoção	Que o estimule a deslocar-se
28. L'incitant à interagir avec les autres	Estímulos para interação com os outros	Que o estimule a interagir com os outros
29. Caractéristiques de son jeu	Características de seu brinquedo	Características das brincadeiras
30. N.S.P.: ne sait pas	N.S.: não sabe	N.S. (não sei)
31. Répéter le même jeu pour mieux le maîtriser	Repetir o mesmo jogo para melhor domina-lo	Repetir a mesma brincadeira para ter um melhor domínio da mesma
32. Avoir du nouveau matériel de jeu	Brincar com brinquedos novos	Ter um novo material para brincar
33. Se retrouver dans le nouveaux lieux	Ir a novos lugares	Estar em lugares novos
34. Aller à l'extérieur	Brincar explorando os espaços externos da casa	Ir para um ambiente externo
35. Utiliser le matériel de jeu de façon conventionnelle	Utilizar um brinquedo de maneira convencional	Utilizar o material das brincadeiras de modo convencional
36. Se déplacer par ses propres moyens	Se locomover por seus próprios meios	Deslocar-se utilizando os próprios meios
37. Synthèse des intérêts de l'enfant	Resumo dos interesses da criança	Síntese dos interesses da criança
38. Quelle est son activité préférée?	Qual é a atividade preferida dele?	Qual é a sua atividade preferida?
39. Quelle est l'activité qu'il aime le moins?	Qual é a atividade de que ele menos gosta?	Qual é a atividade de que menos gosta?
40. Partenaires de jeu habituels et préférés	Parceiros habituais e preferidos da brincadeira	Parceiros de brincadeiras habituais e preferidos
41. Attitude de jeu	Maneiras de brincar	Atitude em brincadeiras
42. Est-ce encouragé dans votre famille? Note	Ele é estimulado na família? Nota	Isso é estimulado na sua família? Nota
43. Prend des initiatives	Tem iniciativa	Toma iniciativa
44. Avez-vous des précisions ou des commentaires à ajouter concernant les activités de jeu de votre enfant, ses intérêts, façon de réagir?	Você tem especificações ou comentários a acrescentar referentes às atividades do brincar de seu filho, seus interesses, suas reações?	Você gostaria de acrescentar indicações ou comentários sobre as atividades de seu filho relativas a brincadeiras, ou sobre seus interesses, seu modo de reagir?

Feitas as duas traduções, estas foram enviadas para dois profissionais com domínio da língua francesa, para que realizassem o retorno para o francês, iniciando assim a etapa da retrotradução. Nesta etapa da pesquisa, foram analisados 32 itens que, na retrotradução da *Entrevue Initiale avec les Parents*, se diferenciaram (Quadro 7) e 15 itens da *Évaluation du Comportement Ludique* da criança (Quadro 8) através da análise das equivalências semântica e idiomática, baseadas nos conceitos de Guillemin *et al* (1993), pela pesquisadora, em parceria com a mesma profissional que participou nas análises do processo de tradução.

Quadro 7 – Termos analisados após a retrotradução na *Entrevue Initiale avec les Parents*.

ORIGINAL	RT 1	RT 2
1. L´entrevue initiale avec les parents(EIP) portant sur le comportement ludique de leur enfant	Interview initial avec les parents (EIP) relationée au comportement ludique de leur fils	L´entretienial avec les parents (EIP) sur le comportement ludique de leurs enfants
2. Fréquentation d´une garderie (precisez)	Fréquentation crèche (signaler)	Fréquentant l´école
3. Répondant	Interviewee	Persone ayant passé l´entretien
4. À quoi votre enfant est-il particulièrement attentif?	Qu´est-ce qu´attire particulièrement l´attention de leur?	À quoi votre enfant prête particulièrement attention?
5. En général, comment vou faites-vous comprendre de votre enfant?	D´une maniere general, comment vous vous faites comprendre par votre fils?	En general, comment faites vous pour communiquer avec votre enfant?
6. Les elements suivants suscitent-ils l´interet de votre enfant?	Les éléments au-dessous éveillent l´intérêt de votre fils?	Quel type d´intérêt les éléments suivants provoquent chez votre enfant?
7. En purée	Pâteux	Farineux
8. Être remué ou se mouvoir dans l´espace	Être un ou se mouvoir dans l´espace	Être déplacé ou se déplacer dans l´espace
9. Les bruits	Bruits	Les sons
10. Matériel de jeu	Material des jeux	Jouets
11. Votre enfant joue-t-il avec le materiel suivant?	Votre fils joue avec quel materiel au dessous?	Votre enfant joue avec le materiel suivant?
12. Précisez (la nature du matériel et s´il est utilisé à l´extérieur de la	Signaler de forme precise (la nature du materiel et s´il est utilisé hors maison)	Précisez (la nature du matériel et si il l´utilisé em dehors de la Maison)

maison)		
13. De textures différentes	Avec différents textures	Textures différents
14. L'incitant à écouter	Que le stimule à entendre	Stimulations sonores
15. L'incitant à regarder	Que le stimule à regarder	Stimulations visuelles
16. L'incitant à imiter des situation courantes	Que le stimule à imiter des situatuations communs	Stimulations pour imiter des situations fréquentes
17. L'incitant à imaginer	Que le stimule à imaginer	Stimulations relatives à l'immagination
18. L'incitant à se déplacer	Que le stimule à déplacer	Stimulations de déplacement
19. L'incitant à interagir avec les autres	Que le stimule à interagir avec les autres	Stimulations pour l'interaction avec les autres
20. Votre enfant aime-t-il les activités suivantes?	Votre fils aime des activités au-dessous?	Votre enfant aime les activités suivantes?
21. Répéter le même jeu pour mieux le maitriser	Répéter le même jeu pour avoir um domaine majeur	Répéter le même jeux pour mieux le dominer
22. Avoir du nouveau matériel de jeu	Avoir um nouveau matériel pour jouer	Jouer avec des jouets nouveaux
23. Se retrouver dans le nouveau lieux	Être dans de nouveaux lieux	Aller dans de nouveaux endroits
24. Aller à l'extérieur	Aller à un ambiance externe	Jouer en explorant les espaces extérieurs de la maison
25. Votre enfant peut-il?	Votre fils est capable?	Votre enfant aime les activités suivantes?
26. Utiliser le matériel de jeu de façon conventionelle?	D'utiliser le matériel des jeux de façon conventionelle?	Utiliser un jouet de manière conventionelle?
27. Imaginer de nouvelles façons d'utiliser le matériel de jeu	D'imaginer de nouvelles manières d'utiliser le matériel des jeux	Immaginer de nouvelles manières d'utiliser um jouet
28. Se déplacer par ses propres moyens	Se déplacer en utilisant ses propés moyens	Se déplacer par ses propes moyens
29. Partenaires de jeu habituels et préférés	Partenaires de jeux habitueles et préférés	Partenaires habituels et préférés de jeu
30. Est-ce encourage dans votre famille? Note	Cela est stimulé dans votre famille? Note	Est stimule en famille? Note
31. A le goût du défi	A du goût pour le défi	Aime les défis
32. Avez-vous des précisions ou des commentaires à ajouter concernant les activités de jeu de votre enfant, ses intérêts, sa façon de réagir?	Vous aimeriez d'ajouter des indications ou des commentaires de votre fils en relation aux jeux ou même sur ses intérêts et façon de réagir?	Avez vous des observation ou commentaires à ajouter en relation aux activités de jeu de votre enfant, de ses intérêts, de ses réactions?

Quadro 8 -Termos analisados após a retrotradução na *Évaluation du Comportement Ludique*.

ORIGINAL	RT1	RT2
1. Mode de déplacement habituel/aides techniques et module de positionnement utilisés:	Manière de déplacement habituel/aides techniques et module de positionnement utilisés	Mode de déplacement habituel/adaptations et équipements adaptés utilisés
2. intérêt marqué	grand intérêt	intérêt accentué
3. Interaction non verbale de l'adulte (mimiques, caresses...)	Interaction non verbalisée de l'adulte (mimiques, caresses)	Interaction non verbale d'un adulte (mimiques, caresses)
4. Interaction verbale de l'adulte	Interaction verbalisée de l'adulte	Interaction verbale de l'adulte
5. Pour l'environnement sensoriel	Par l'ambiance sensorielle	Pour l'ambiance sensorielle
6. Commentaires: (façon de faire, main utilisée, difficulté)	Commentaires: (manière de faire, manière pas utilisée, difficulté)	Commentaires: (manière de faire, main utilisée, difficulté)
7. Mouvement: presser/relâcher	Mouvement: presser/détacher	Mouvement: serrer/ lâcher
8. Relâcher un objet	Laisser un objet	Lâcher un objet
9. Un ballon	Une boule	Une balle
10. Une balle	Une petite boule	Une balle de tennis
11. Interagir avec les autres dans le jeu: vous-même ou un autre enfant	Interagir avec les autres dans le jeu: le prope ergothérapeute ou même autre enfant	Interagir avec les autres lors du jeu, avec vous même ou avec un autre enfant
12. Tout à fait présente	Totalement présent	Complètement présent
13. Goût du défi	Goût par le défi	Goût pour le défi
14. n.o. : aucune expression manifestée	n.o.: aucune expression	n.o. : non observé
15. Action relativement à l'espace	Action relative à l'espace	Action liée l'espace

5.2 ADAPTAÇÃO TRANSCULTURAL DA VERSÃO TRADUZIDA ELABORADA PARA APLICAÇÃO NOS SUJEITOS DA PESQUISA

Nesta etapa, tomou-se o cuidado, após a realização das análises de equivalência que fazem parte dos estudos de Gullemin *et al* (1993), de preservar todos os itens, inclusive o item “*neve*” na Entrevista Inicial com os Pais. Por sugestão da autora foi acrescentado o item “*domingo*” no horário padrão na Entrevista Inicial com os Pais, pois ocorreu uma falha na edição da versão original que não colocou o item “*dimanche*”.

A partir desta análise, foi elaborada a versão para a aplicação (Apêndice A) nos sujeitos envolvidos na pesquisa, deixando para ser realizada uma discussão posterior sobre as traduções para complementar as análises realizadas até então com as demais avaliadoras, através da resposta de 10 questões semi-estruturadas e elaboradas pela pesquisadora (Apêndice B) e também através da revisão de itens para a versão final para o português dos protocolos. Nesta etapa as avaliadoras consideraram também a equivalência de conceitos e a semântica e as questões idiomáticas sugeridas por Guillemin:

Equivalência conceitual refere-se à validade do conceito explorado; equivalência semântica é a equivalência referente ao significado das palavras e equivalência idiomática refere-se ao uso de expressões equivalentes em ambos os idiomas (GUILLEMIN, et al, 1993, p.1423-1424).

5.3 APLICAÇÃO DOS PROTOCOLOS

Os sujeitos foram avaliados primeiramente pela pesquisadora, através da Entrevista com os Pais e depois houve a aplicação da Avaliação do Comportamento Lúdico na criança.

Os 13 sujeitos avaliados tinham quadro clínico com paralisia cerebral, sendo dois com marcha independente e três com comunicação verbal instalada. O tempo de duração das entrevistas variou, principalmente pela forma e pelo conhecimento que os pais tinham do cotidiano da criança (Quadro 9).

Quadro 9 – Duração da aplicação dos protocolos pela pesquisadora.

Sujeitos	Marcha	Entrevista inicial com os pais	Avaliação do comportamento lúdico
Sujeito 1	dependente	40 minutos	45 minutos
Sujeito 2	dependente	35 minutos	70 minutos
Sujeito 3	independente	40 minutos	75 minutos
Sujeito 4	dependente	45 minutos	55 minutos
Sujeito 5	dependente	45 minutos	55 minutos
Sujeito 6	dependente	45 minutos	60 minutos
Sujeito 7	dependente	35 minutos	65 minutos
Sujeito 8	dependente	30 minutos	60 minutos
Sujeito 9	independente	30 minutos	50 minutos
Sujeito 10	dependente	30 minutos	65 minutos
Sujeito 11	dependente	40 minutos	45 minutos
Sujeito 12	dependente	35 minutos	45 minutos
Sujeito 13	dependente	40 minutos	50 minutos

As demais avaliadoras levaram em torno de três meses para aplicarem os protocolos, a partir das cenas registradas no DVD, levando de duas a três horas em cada sujeito; relataram que, no início, devido à falta de prática com os conteúdos dos procedimentos de aplicação, o tempo era maior e foi diminuindo com o melhor domínio dos procedimentos de aplicação dos protocolos.

5.4 ANÁLISE QUALITATIVA DOS DADOS DA APLICAÇÃO DOS PROTOCOLOS NOS SUJEITOS DA PESQUISA

5.4.1 Análise realizada pelas avaliadoras sobre os procedimentos de aplicação dos protocolos

No processo de aplicação dos protocolos pela pesquisadora, ficou clara a prioridade de ter bem esclarecidos os diagnósticos clínicos de cada criança antecipadamente, pois estes possibilitam ao avaliador estar com as crianças com mais tranquilidade, principalmente nos aspectos motores, visuais e auditivos, oferecendo subsídios mais consistentes para a realização de brincadeiras durante a aplicação da Avaliação do Comportamento Lúdico. Do mesmo modo, dados da Entrevista Inicial com os Pais foram muito importantes para complementar aqueles observados durante a Avaliação do Comportamento Lúdico.

Na Entrevista com os Pais, realizada pela pesquisadora, percebe-se que devemos refletir o grau de importância para a nossa cultura do item “Origem étnica”, pois parece que os dados sobre o local de nascimento destes pais e há quanto tempo estão na cidade onde a criança recebe os atendimentos, são mais importantes em nossa cultura, pois através deles iremos poder conhecer um pouco mais as influências culturais que trazem das suas regiões de origem.

Os itens pelos quais as famílias tinham que optar em relação a *Atitude em brincadeiras*, na “nota 1 *ocasionalmente*” necessitou sempre uma maior explicação, tendo eles dificuldade em compreender por exemplo o que seria “ter senso de humor “ocasionalmente”, como colocam uma família no momento que perguntei em relação ao senso de humor “*você quer saber se ele é alegre sempre ou às vezes*”?

Outro item observado foi quando tinham que relatar o cotidiano, o que faziam de segunda a domingo; rapidamente descreveram os horários de terapia e para relatarem o que faziam fora do horário das terapias, tive que perguntar mais de uma vez e dar alguns exemplos, como “ir à igreja, ao supermercado, parque, shopping”. Uma família respondeu quando perguntei o que faz em horários em que a criança não tem terapia e eles não estão trabalhando, que “*descansam correria da semana*”.

Em relação aos 10 sujeitos sem comunicação verbal estabelecida, os pais relataram que tinham um código básico de comunicação instalado e que podiam perceber as necessidades básicas de seus filhos. Estes mesmos pais tiveram também mais dificuldades em relatar o item sobre os *brinquedos* e as *características das brincadeiras*, devido principalmente à dificuldade que tinham em brincar com os seus filhos.

Durante a aplicação da Avaliação do Comportamento Lúdico, ficou claro para a pesquisadora que se o avaliador tem uma relação estabelecida anteriormente com a criança, as brincadeiras fluem mais espontaneamente, independentemente da gravidade do seu comprometimento motor, e ele tem mais parâmetros para propiciar um ambiente facilitador para as brincadeiras acontecerem.

No item “*Interesse*” nas notas para classificar, a autora coloca o item “*não observado*” e apesar deste item deixar para o terapeuta uma margem aberta para novas tentativas de avaliação, neste processo, onde houve apenas um contato com a criança para fazer toda a avaliação, foi um fator que desfavoreceu alguns resultados. Acredito que o avaliador deva criar situações para que não tenha necessidade de utilizar esta nota e quando utilizar deixar claro o motivo, pois pode inviabilizar uma análise de resultado para realmente auxiliar na definição dos objetivos a serem atingidos no tratamento.

As demais avaliadoras envolvidas na pesquisa aplicaram o protocolo de Avaliação do Comportamento Lúdico nos treze sujeitos, marcando as pontuações que davam para cada item após assistirem aos DVDs.

As avaliadoras consideraram nas respostas dadas às perguntas elaboradas pela pesquisadora (Apêndice B) que a avaliação do Comportamento Lúdico é um instrumento que contribui e norteia a observação do terapeuta ocupacional em relação às possibilidades da criança na atividade do brincar, que observa realmente o potencial, o interesse do brincar e a interação com o adulto nas brincadeiras, apresentando assim dois caminhos para obter informações sobre o brincar da criança, o discurso dos pais e o gesto da própria criança.

Foi constatado pelas avaliadoras que a Entrevista Inicial com os Pais complementa a Avaliação do Comportamento Lúdico. Através dos relatos das famílias para o terapeuta, são apontadas questões importantes no processo terapêutico da criança, como as expectativas dos pais em relação ao seu filho, o olhar desses pais para o filho, a possibilidade de olhar para o filho e favorecer o seu brincar.

Pelas histórias relatadas pelos pais, temos também informações importantes para o terapeuta propor as atividades iniciais e durante a avaliação com a criança, favorecendo esse contato inicial necessário para que a avaliação aconteça e traga informações sobre a criança e seu brincar.

Na maioria das entrevistas realizadas, os pais entendiam muito bem seu filho e aquilo que despertava seu interesse; partindo destes dados, o terapeuta pode ampliar o entendimento do comportamento lúdico .

Na 1ª pergunta “*No que seu filho presta particularmente atenção*”, foi sugerido acrescentar no item “*outros*” o computador, pois esta é uma realidade que já faz parte da vida de muitas crianças. Outra sugestão foi acrescentar nos dados iniciais nome do pai, mãe, idade, se estes trabalham fora, em que período, e se existem cuidadores que acompanham a criança.

As avaliadoras responderam que não aplicam nenhuma avaliação seguindo um protocolo sobre o comportamento lúdico da criança com paralisia cerebral, e que o tempo que o terapeuta deve disponibilizar para aplicação deve ser considerado, principalmente em relação a crianças mais graves, para as quais o tempo de uma hora muitas vezes é insuficiente, pois proporcionar o brincar espontâneo para a criança e para observá-la requer tempo; às vezes o tempo desta criança é menor devido a uma indisposição, necessitando de vários encontros para complementar os dados necessários da avaliação.

As avaliadoras colocam que não ter feito a formação para compreender e usar adequadamente essa proposta de avaliação, e um estudo mais aprofundado dos procedimentos de acordo com a proposta da autora foi um elemento determinante para as dificuldades encontradas e apontadas (Quadro 10).

Quadro 10 - Informações obtidas a partir das respostas do questionário encaminhado aos avaliadores

PERGUNTA	RESPOSTA
Quanto tempo gastou para aplicar cada Avaliação do Comportamento Lúdico através do DVD?	<ul style="list-style-type: none"> em torno de duas horas, tendo que voltar em itens devido a dúvidas e à falta de conhecimento do conteúdo, mas nas últimas o tempo foi diminuindo. mais de duas horas, no início a falta de prática fez com que o tempo fosse maior. em média 3 horas, incluindo a Entrevista Inicial com os Pais e momentos de revisão das cenas.
Qual o tempo de aplicação que acha necessário?	<ul style="list-style-type: none"> acredito que uma hora. uma hora para aplicação e uma hora para registrar. aplicar durante as sessões iniciais até obter informações decorrentes do brincar com a criança, suficientes para completar as etapas do protocolo e determinar os objetivos e procedimentos para alcançá-los.
Tem alguma sugestão para o termo “Neve”	<ul style="list-style-type: none"> gelo. tinta guache.
Acha que é uma avaliação que contribui para definir o comportamento lúdico da criança com paralisia cerebral?	<ul style="list-style-type: none"> possibilita considerar com clareza o interesse lúdico da criança, deixando de lado os componentes motores. é uma avaliação que observa realmente o potencial, o interesse do brincar, a interação com o adulto, abrangente e que consegue concluir sua proposta. é uma avaliação que norteia a observação do terapeuta ocupacional em relação às possibilidades da criança na atividade do brincar, apresentando dois caminhos para obter a informação: o discurso dos pais e o gesto da própria criança.
Observou algum termo que não cabe nesta avaliação?	<ul style="list-style-type: none"> utilizar o elevador, depende da população que atendemos. origem étnica horário padrão elementos táteis parafusar / desparafusar um corte no papel
Você acredita que a Entrevista Inicial com os Pais complementa a Avaliação do Comportamento Lúdico?	<ul style="list-style-type: none"> sim, pois através dela é possível explorar a indicação dos brinquedos e ela nos mostra quem é essa criança. sim, pois possibilitou mostrar o quanto os pais entendem o seu filho, o que desperta o interesse nele, contribuindo muito para o terapeuta entender a criança pelo que os pais relatam, principalmente as graves. sim, pois complementa as observações obtidas através da observação do terapeuta e aponta questões importantes no processo terapêutico da criança e através da história relatada

	pelos pais temos informações que auxiliam as atividades iniciais e durante avaliação com a criança.
Você acrescentaria alguma questão importante para a nossa cultura na Entrevista Inicial com os Pais ?	<ul style="list-style-type: none"> • quais os brinquedos a criança tem em casa • no item “outros”, acrescentaria computador: como ela mexe no teclado e no <i>mouse</i>
Você retiraria alguma questão que não se adapta à nossa realidade na Entrevista Inicial com os Pais ?	<ul style="list-style-type: none"> • origem étnica.
Você conhece ou já aplicou outra avaliação do comportamento lúdico da criança com paralisia cerebral?	<ul style="list-style-type: none"> • não, somente observações subjetivas em relação ao brincar. • não, e achei a avaliação muito técnica e útil para os terapeutas, ocupacionais, pais e outros profissionais, tanto da saúde como da educação, que acompanham a criança. • Seguindo um protocolo, não
Qual o grau de dificuldade da aplicação da Avaliação do Comportamento Lúdico ?	<ul style="list-style-type: none"> • apresenta alguma dificuldade; percebi que quanto maior o comprometimento motor da criança fica mais difícil de observar o seu interesse lúdico. • apresenta alguma dificuldade; pelo tempo que o terapeuta deve disponibilizar para realizar a avaliação e o seu registro por ser uma avaliação bem compartimentada • apresenta alguma dificuldade, pois foi difícil avaliar através de imagens o que é percebido no contexto de uma relação, principalmente nos aspectos subjetivos e da corporeidade da criança. • avaliar o paciente durante uma sessão de atendimento também foi uma dificuldade para contemplar com clareza todas as informações necessárias para compor essa avaliação
Comentários	<ul style="list-style-type: none"> • Avaliação organizada, linguagem clara e precisa. A pontuação no final é uma linguagem muito apreciada por profissionais de saúde, pois os <i>scores</i> ajudam sucintamente a entender os progressos ou não de um programa de reabilitação e facilitam as pesquisas. • ao pontuar o item “Características da Atitude Lúdica”, poderia ser interessante ter uma alternativa de “não observado”. • no item “Expressão das necessidades e dos sentimentos” é importante preservar tanto o item “Não observado” quanto o item “nenhuma expressão”. • o fato de não ter feito a formação para compreender e usar adequadamente essa proposta de avaliação foi um elemento determinante para as dificuldades encontradas.

5.4.2 Análise das Avaliadoras sobre a Equivalência Conceitual, Semântica e Idiomática

Após a aplicação da Avaliação do Comportamento Lúdico pelas avaliadoras foi solicitado que as mesmas, após todo o contato com o material da versão traduzida e adaptada dos protocolos de avaliação do Modelo Lúdico utilizada nesta pesquisa, realizassem a análise da equivalência de conceitos, considerando a semântica e questões idiomáticas utilizando os conceitos de Guillemín *et al* (1993).

Os protocolos foram entregues contendo os termos que foram usados na pesquisa em preto, e em vermelho para aquelas que, na primeira análise, apresentaram alguma diferença quanto à equivalência conceitual, sendo solicitado a elas que assinalassem os que consideravam ter maior precisão de conceito; caso existisse em sua análise outro termo que julgassem mais apropriados, poderiam sugerir, como descrito no Quadro 11.

Quadro 11 - Itens indicados pelo comitê de avaliadores para análise na versão final dos protocolos do Modelo Lúdico

AVALIAÇÃO DO COMPORTAMENTO LÚDICO	
Termos utilizados na aplicação nos sujeitos nesta pesquisa	Termos sugeridos pelas avaliadoras
Data de avaliação	Data(s) de avaliação
Medicação que utiliza	Medicamento que utiliza
Outros	Outras
2- interesse acentuado	2- grande interesse
Elementos vestibulares (balanço)	Elementos vestibulares (embalo, balanço)
Elementos auditivos (música, telefone, outros sons)	Elementos auditivos (música, som de telefone e outros)
0- a criança não consegue realizar a atividade sozinha	0- a criança não consegue realizar sozinha a atividade
2- a criança faz a atividade sozinha e com eficácia	2- a criança realiza sozinha a atividade, e o faz com eficácia
De deitado a sentado e vice-versa	De deitado para sentado e vice-versa
De sentado a em pé e vice-versa	De sentado para em pé e vice-versa
Apertar/desapertar	Parafusar/desparafusar
Parafusar/desparafusar	Enroscar/desenroscar
Expressar o sentimento durante a brincadeira	Expressar e representar sentimentos na brincadeira
Interagir com os outros na brincadeira, com	Interagir com os outros na brincadeira: com

você mesma ou com uma outra criança	o terapeuta, acompanhante ou com outra criança
Deslocar-se empurrando um brinquedo montado sobre rodas	Locomover-se empurrando um brinquedo sobre rodas
Deslocar-se transportando um objeto	Locomover-se transportando um objeto
Ação relacionada aos objetos	Ação relativa aos objetos
Ação relacionada ao espaço	Ação relativa ao espaço

ENTREVISTA INICIAL COM OS PAIS

Termos utilizados na aplicação nos sujeitos nesta pesquisa	Termos sugeridos pelo comitê de terapeutas ocupacionais avaliadoras
Entrevista Inicial com os Pais sobre o comportamento lúdico dos seus filhos	Entrevista inicial com os Pais sobre o comportamento Lúdico relacionada ao comportamento lúdico de seu filho
Data da avaliação	Data(s) da avaliação
Origem étnica	Procedência dos pais ou avós
Outros (programa de televisão, luz)	Outros (programa de televisão, luz, computador)
Que tipo de interesse os elementos a seguir despertam em seu filho?	Os elementos abaixo despertam o interesse de seu filho?
Provar um novo alimento	Experimentar um novo alimento
Os elementos tais como:	Elementos tais como:
Neve	Gelo
O seu filho brinca com o material abaixo	Seu filho brinca com o seguinte material
Estímulos sonoros	Com sons
Estímulos visuais	Com diferentes elementos visuais
Estímulos para imitar situações freqüentes	Que estimulam a imitação
Estímulos para a imaginação	Que estimulam a imaginação
Estímulos de locomoção	Que estimulam o deslocamento
Estímulos para interação com os outros	Que estimulam a interação com os outros
Seu filho gosta da seguintes atividades?	O seu filho gosta das atividades abaixo?
Repetir a mesma brincadeira para melhor dominá-la	Repetir a mesma brincadeira para ter um melhor domínio da mesma
Ter um novo material para brincar	Brincar com brinquedos novos
Seu filho consegue?	O seu filho consegue?
Locomover-se por seus próprios meios	Deslocar-se utilizando seus próprios meios
Qual é a atividade preferida dela?	Qual é a sua atividade preferida?
Qual é a atividade de que ela menos gosta?	Qual é a atividade que menos gosta?
Ocasionalmente	Às vezes
Parceiros habituais e preferidos da brincadeira	Parceiros de brincadeiras habituais e preferidos
Atividade	Atividades
Horário padrão	Cotidiano, rotina
Você gostaria de acrescentar indicações ou comentários sobre as atividades de seu	Você gostaria de acrescentar algum comentário sobre as brincadeiras do seu

filho relativas a brincadeiras, ou sobre seus interesses, seu modo de reagir?

filho, seus interesses ou seu modo de agir?

5.5 ESTUDOS E ANÁLISES RELACIONADAS À CONSISTÊNCIA INTERNA

5.5.1 Consistência Interna

No estudo para verificação da consistência interna dos dados dos instrumentos utilizados nesta pesquisa, foram utilizados como procedimento o registro em planilhas do Excell e o software Statistica versão 6.0 para as análises estatísticas, através da correlações de Person ($p < 0,05$) entre dois a dois avaliadores e a correlação entre cada avaliador com a média de pontos atribuídas pelos avaliadores. A verificação da concordância conjunta, entre os quatro avaliadores e a média de pontuação dos avaliadores, a qual será denominado de M, deu-se através do teste não paramétrico ANOVA de Friedmam e o coeficiente de concordância de Kendall, ($p < 0,05$). Segundo Howell (1999) e Siegel (1956, 1988) estes procedimentos tendem a considerar o resultado de uma experiência mais prática, pois os estudos são baseados no número de concordâncias entre os acertos às respostas atribuídas pelos avaliadores.

As análises foram realizadas considerando as cinco áreas avaliadas e os itens que compõem estas áreas; seus resultados constam no apêndice D.

Para a análise da área “*Expressão das necessidades e dos sentimentos*”, que não possuía as notas em valores quantitativos, foi utilizado o teste Qui-Quadrado de Person, que mostrou a concordância entre as respostas dos avaliadores. (**p=0,6286**) quando avaliados nos itens *Fisiológicos*, de *Atenção* e de *Segurança*. Para o item *tristeza* os avaliadores “**b e d**” não concordaram em relação à resposta “**n.e.**”. No item *raiva*, o avaliador “**d**” discordou dos demais em relação à atribuição de notas “**n.e.**”. Quanto aos demais itens, a concordância foi mantida.

5.5.2 Reflexão sobre as Análises Realizadas

Os resultados apresentados no apêndice D nos mostram que, de uma forma geral, a concordância entre os avaliadores foi satisfatória, quando comparados 2 a 2, os itens obtiveram correlação estatisticamente significativa, considerando a análise de correlação de Person ($P < 0,05$), e os avaliadores discordaram entre si em poucos itens (apêndice E). Diferente foi o resultado em relação ao Coeficiente de Concordância de Kendall, quando se comparam as respostas dos 4 avaliadores ao mesmo tempo, obtendo um valor máximo de concordância de 0,39792 na media do item *interesse lúdico em relação a utilização dos objetos* e a mínima concordância de 0,00492 no item *capacidade lúdica em relação ao espaço*, descritos no apêndice D.

Considerando os dados, é relevante neste momento apresentar os gráficos que mostram a correlação de Person na área de *interesse geral* (gráfico 1), *interesse lúdico* (grafico2), *capacidade lúdica* (gráfico 3), *atitude lúdica* (gráfico 4),

pois os valores que constam nestes gráficos estão relacionados a diferença entre os maiores e menores itens nas correlações de Person estatisticamente significativas ($p < 0,05$) entre dois avaliadores.

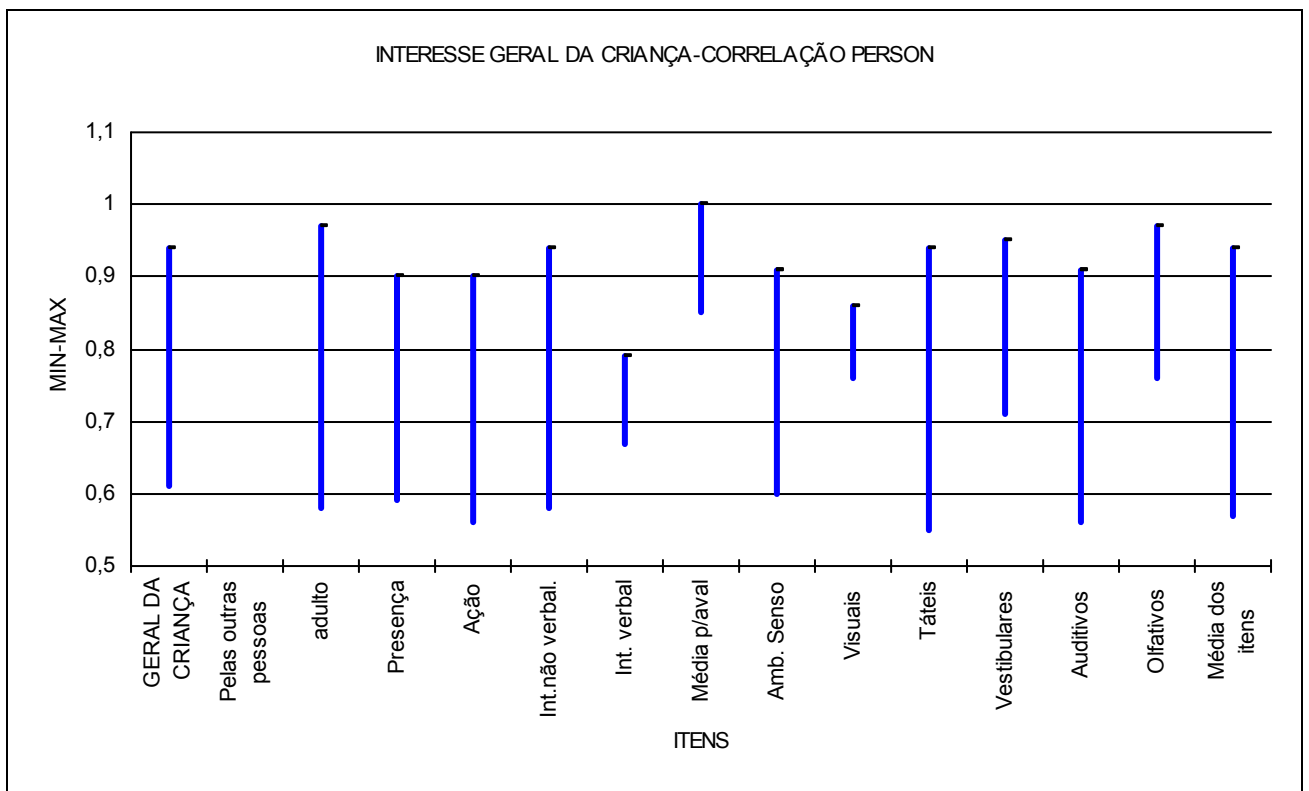


Gráfico 1 – Interesse geral da criança – correlação Person

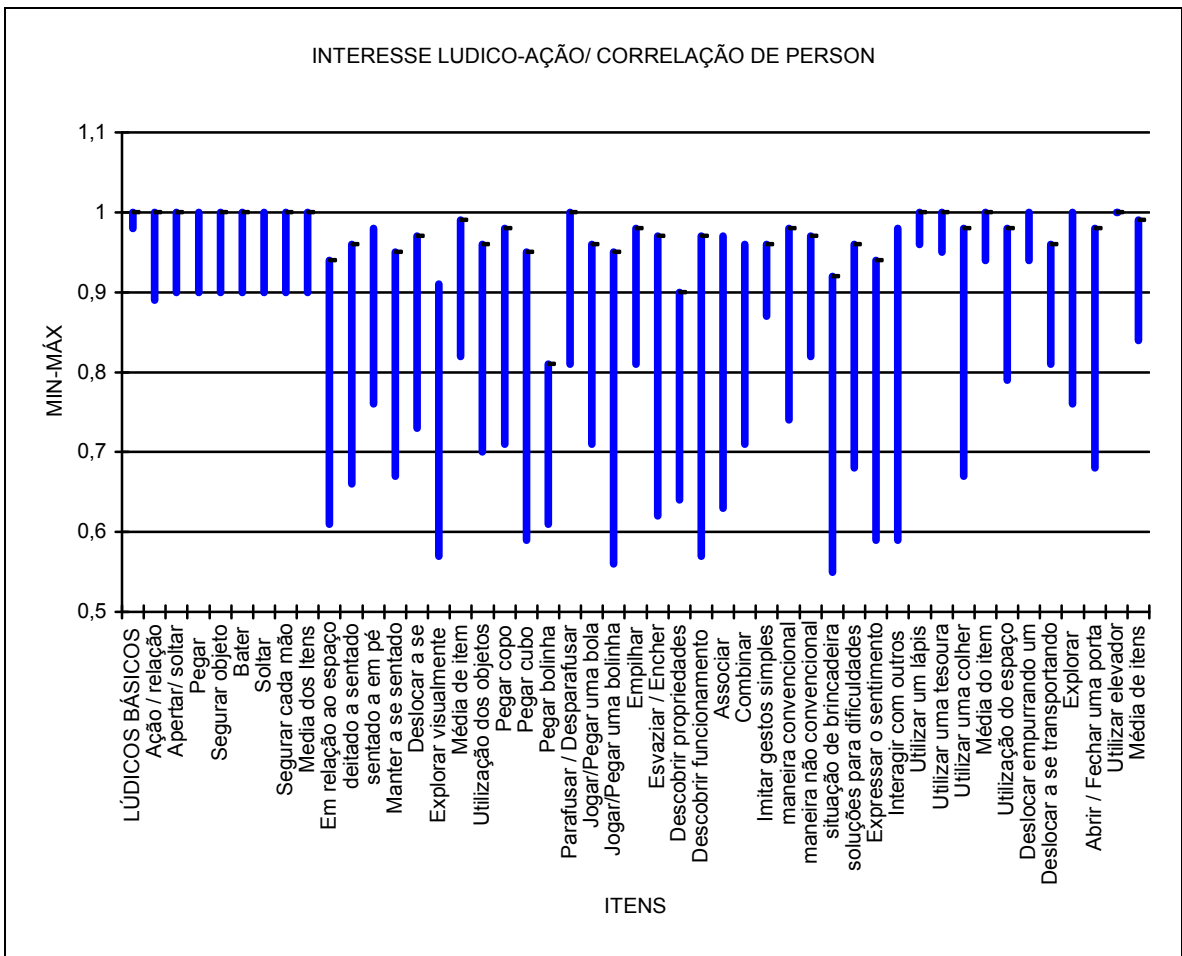


Gráfico 2 – Interesse lúdico – ação / correlação de Person

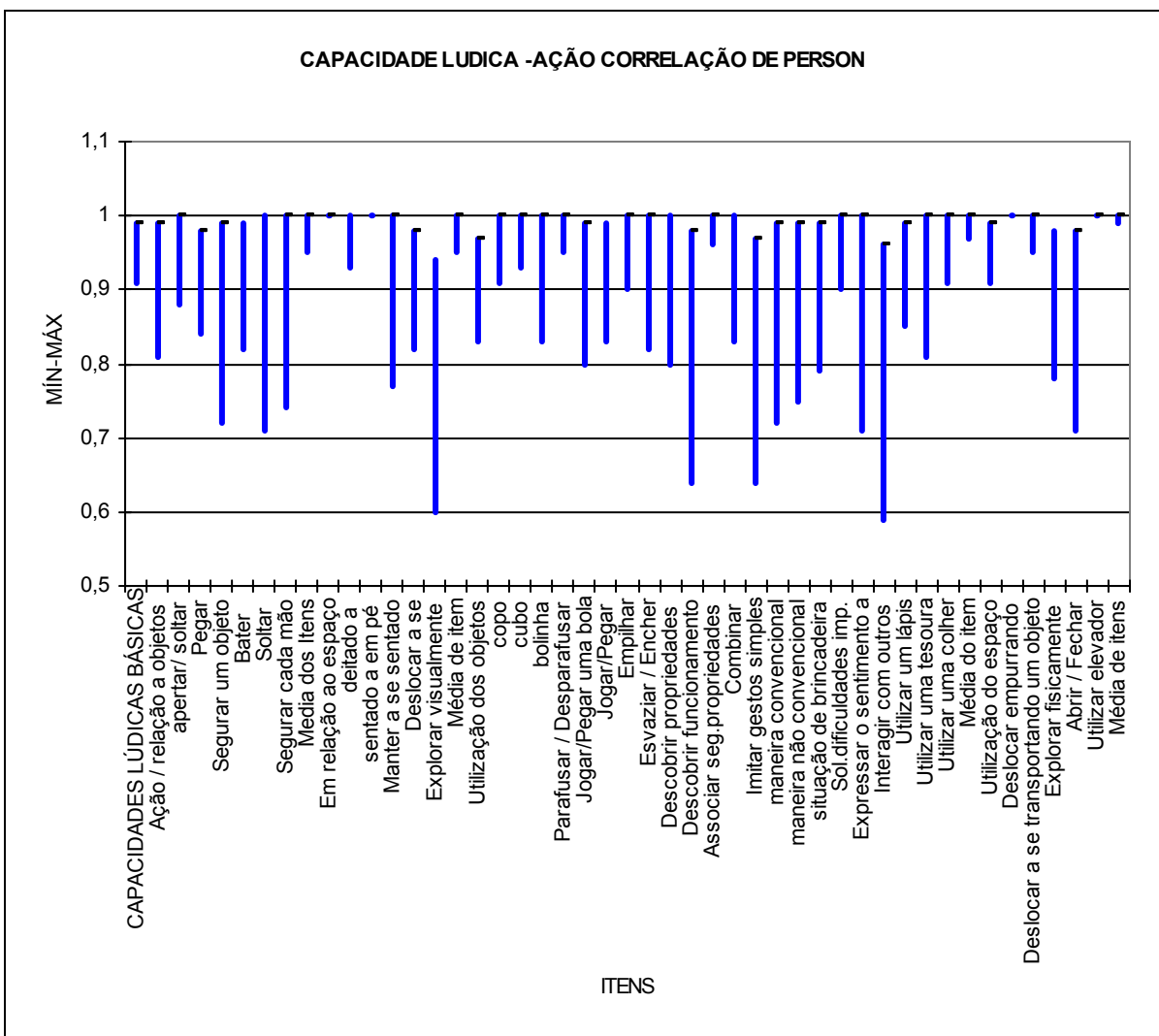


Gráfico 3 – Capacidade lúdica – ação correlação de Person

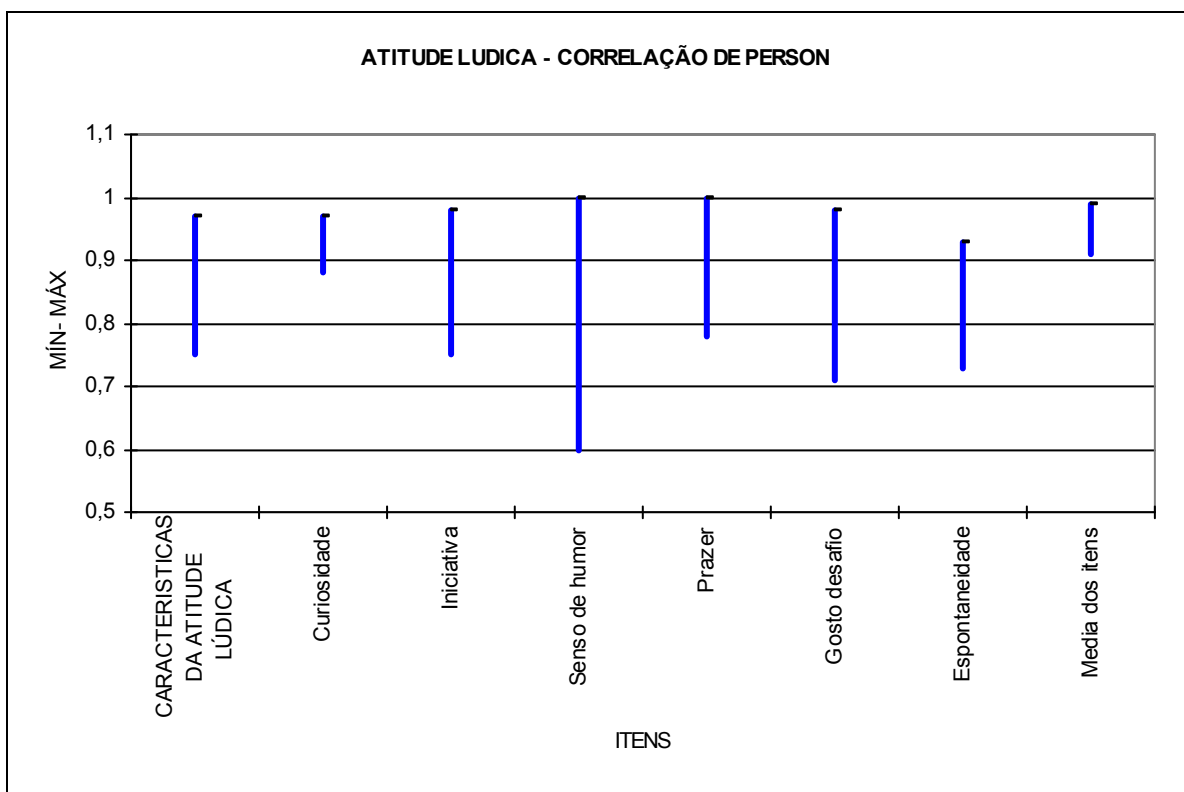


Gráfico 4 – Atitude lúdica – correlação de Person

Observou-se também nas áreas analisadas que foi encontrada no Coeficiente de Concordância de Kendall uma consistência interna significativa na relação entre três avaliadores comparados entre si, sendo demonstrados pelo *Tree Diagram for Variables* pela Análise de Cluster na área de *interesse geral* (gráfico 5) ,

interesse lúdico (gráfico 6), *capacidade lúdica* (gráfico 7), *atitude lúdica* (gráfico 8) comparando os avaliadores entre si.

A partir da análise estatística acima, constatou-se que podemos considerar como hipótese para o baixo índice no Coeficiente de Concordância de Kendall o fato de o grupo de sujeitos envolvidos na pesquisa ter sido pequeno e o treinamento individualizado oferecido aos avaliadores pode não ter sido suficiente para instrumentalizá-los.

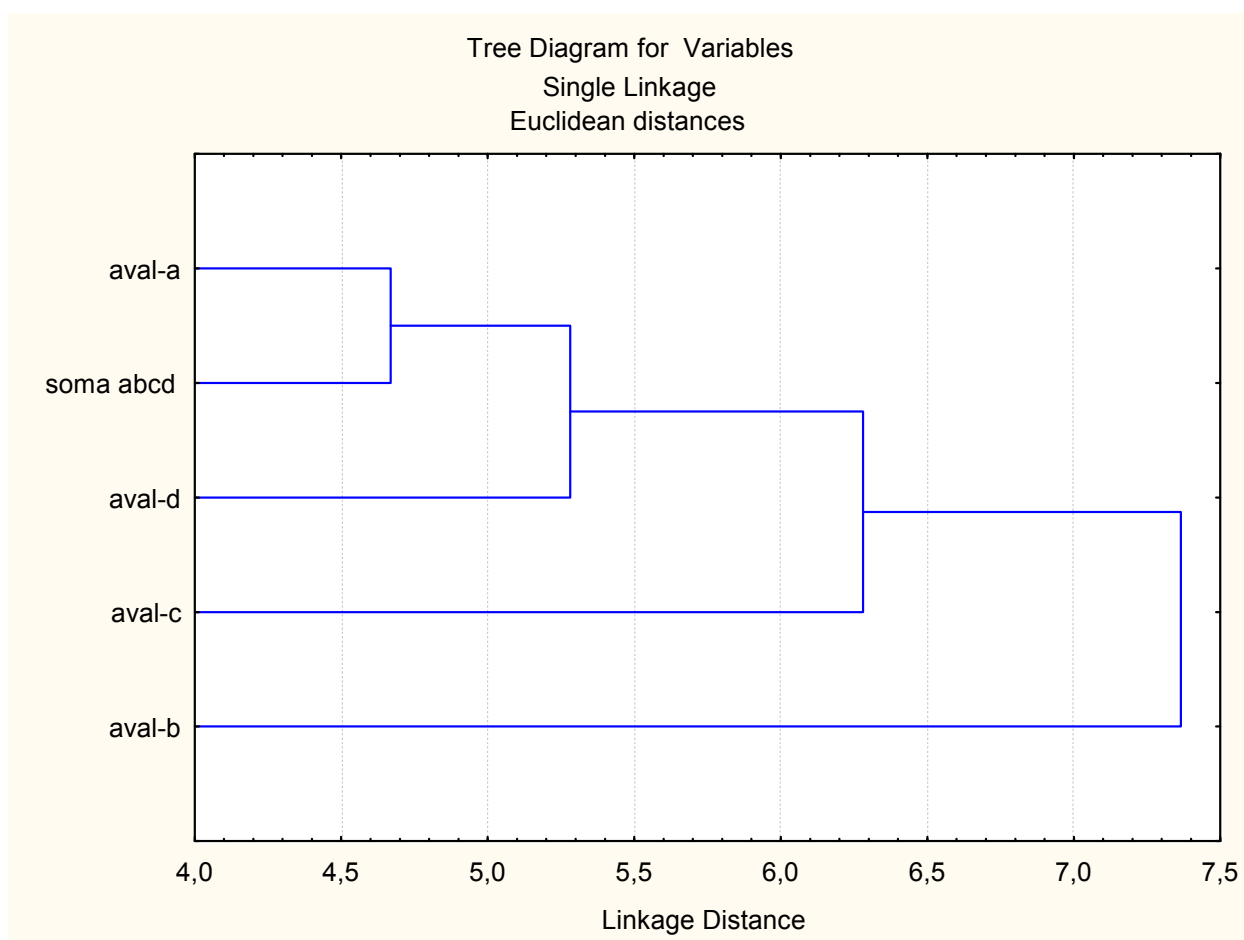


Gráfico 5 – Interesse geral da criança

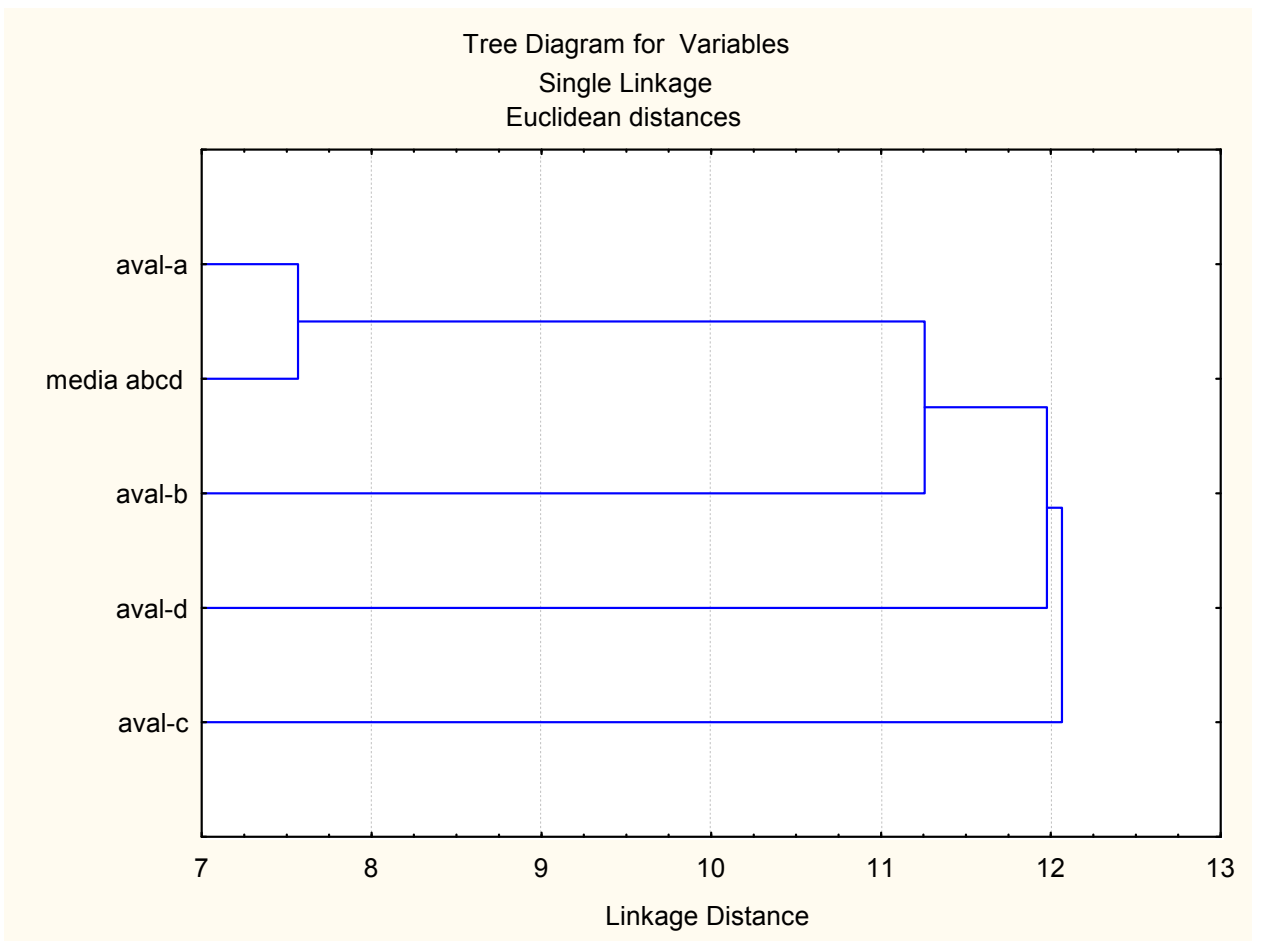


Gráfico 6 – Interesse Lúdico

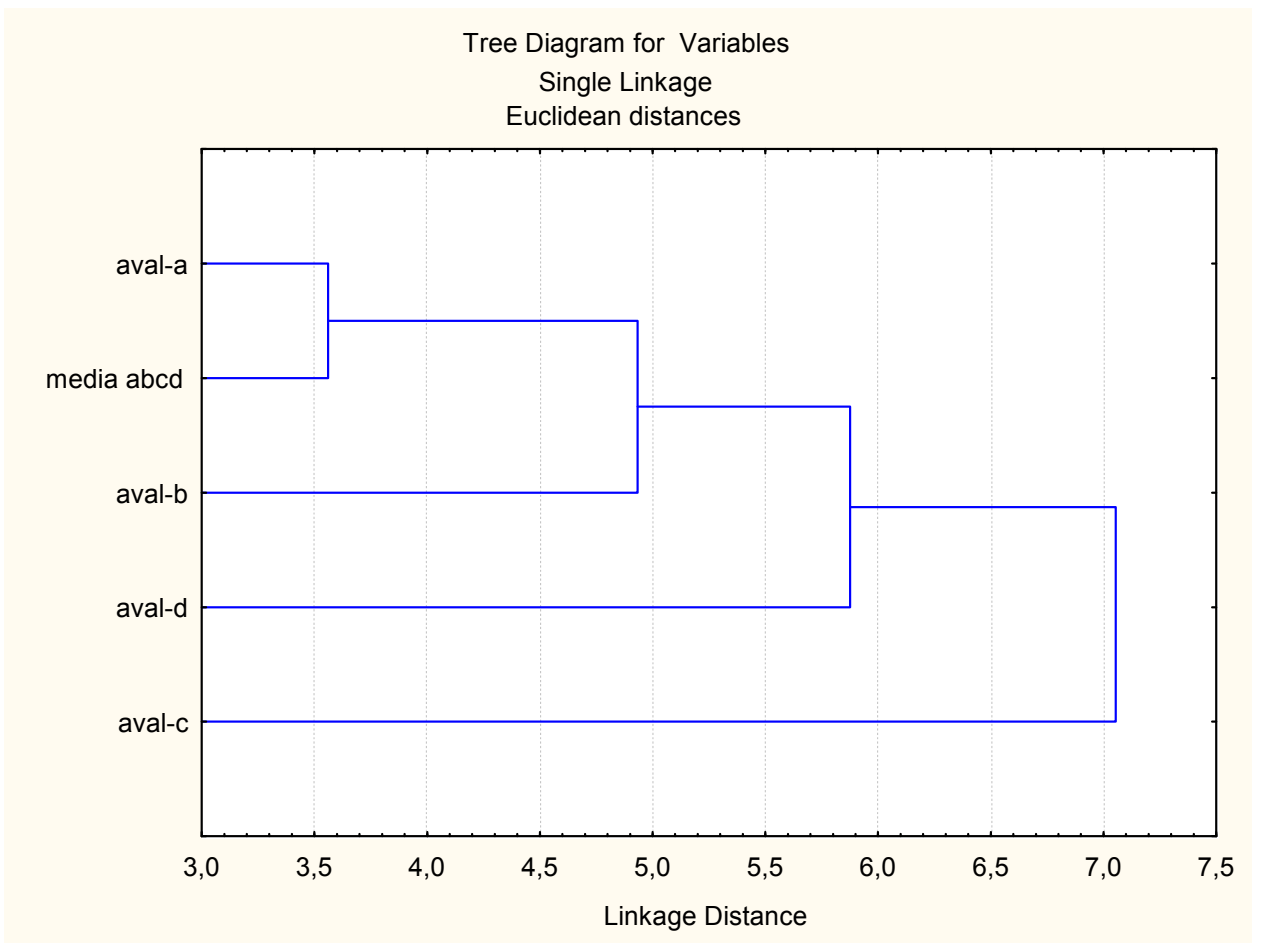


Gráfico 7 – Capacidade Lúdica

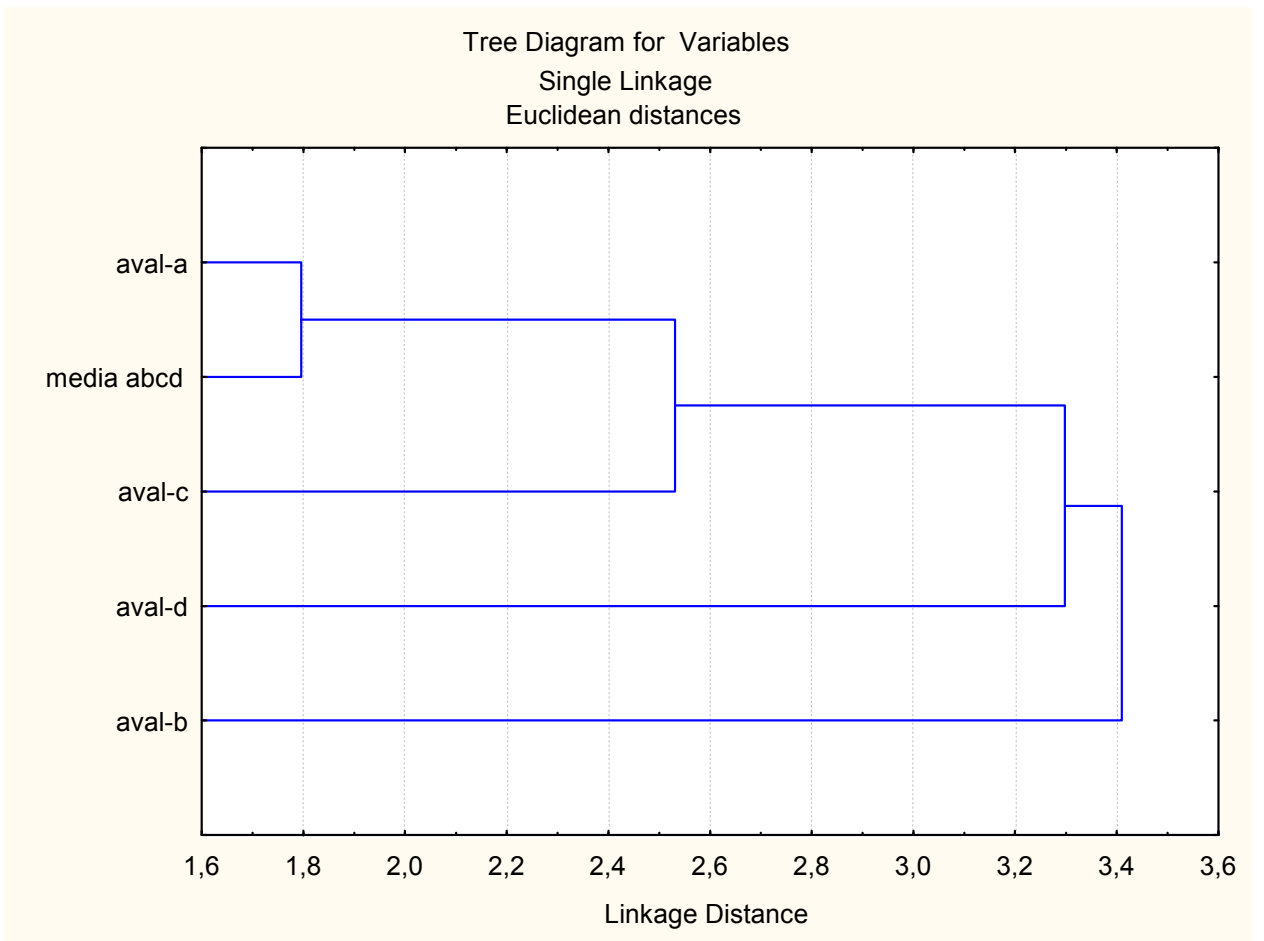


Gráfico 8 – Atitude Lúdica

5.6 VERSÃO FINAL DA TRADUÇÃO E ADAPTAÇÃO CULTURAL DOS PROTOCOLOS DO MODELO LÚDICO

Após seguir rigidamente todos os passos metodológicos descritos anteriormente, necessários para realizar a adaptação transcultural baseados na pesquisa de Guillemin (1993), novamente um novo tratamento em relação à equivalência semântica dos termos foi realizado pela pesquisadora.

Nesta etapa foi considerado como prioridade manter os termos mais compreensivos, diretos, completos, gramaticalmente corretos e específicos para o falante do português, considerando assim a maneira mais comum, mais usual, mais abrangente, mais adequada a cada situação, à nossa realidade e mais adequada lingüisticamente para a expressão na língua portuguesa.

A partir desta etapa foram considerados os termos que serão usados na versão proposta nesta pesquisa para os protocolos de avaliação do Modelo Lúdico. Dos 162 itens traduzidos no livro de Ferland (2006) no Brasil, foram revistos 13 itens da Avaliação do Comportamento Lúdico, e dos 150 itens na Entrevista Inicial com os Pais, 26 foram revistos.

A partir do tratamento estatístico e da análise dos seus resultados juntamente com os dados qualitativos dos procedimentos metodológicos utilizados para o processo de adaptação transcultural, com a anuência da autora, no item “Interesse Geral da Criança” e “Interesses Lúdicos Básicos” na Avaliação do Comportamento Lúdico a nota “não observado” será representada pela nota 0 (zero), para se consolidar uma escala de grandeza, elemento fundamental para uma

análise estatística. No item “expressão das necessidades e dos sentimentos”, foi acrescentado na pontuação o item “N.O.”, já que também pode acontecer de não se conseguir observar naquela avaliação. Após estes cuidados e tratamentos metodológicos, as alterações foram realizadas e a versão final do processo de tradução e adaptação transcultural dos protocolos de avaliação do Modelo Lúdico foi concluída (Apêndice C).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os protocolos do *Modèle Ludique* de Ferland (2003), *Entrevue Initiale avec les Parents* e *Évaluation du Comportement Ludique*, foram traduzidos neste trabalho como protocolos do Modelo Lúdico, englobando a Entrevista Inicial com os Pais e Avaliação do Comportamento Lúdico, visando a sua aplicabilidade no contexto brasileiro.

A partir deste estudo, considera-se estes protocolos como um instrumento importante para os terapeutas ocupacionais utilizarem em seus procedimentos clínicos e científicos, para auxiliar na identificação do que priorizar em nossas intervenções para crianças com paralisia cerebral. Deve-se também considerar a necessidade de uma formação teórica sobre o quadro conceitual que envolve o Modelo Lúdico e seus protocolos antes da sua aplicabilidade nas intervenções clínicas e pesquisas.

A versão utilizada na aplicação dos sujeitos envolvidos na pesquisa sofreu algumas alterações, pois os avaliadores após utilizarem a pesquisa, também participaram das análises de equivalências semânticas dos termos utilizados na aplicação dos protocolos. Optou-se por esta situação pois, no momento da tradução e retrotradução, não haviam terapeutas ocupacionais disponíveis, com domínio do francês e com um conhecimento básico dos procedimentos de aplicação para participarem da análise.

Sendo assim, consideramos que a versão inicial foi utilizada como uma versão-piloto e a versão final proposta nesta pesquisa foi elaborada após ter sido identificado o grau de dificuldade de aplicação pelos terapeutas ocupacionais participantes da pesquisa.

Este estudo detalhado sobre os procedimentos de tradução e adaptação transcultural dos protocolos do Modelo Lúdico poderá ser utilizado em estudos futuros, para rever a consistência interna entre avaliadores em um número maior de sujeitos para completar o processo de confiabilidade e validação.

REFERÊNCIAS

ANASTASI, A. *Testes psicológicos*. 2.ed. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária, 2003.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. *NBR 6023: informação e documentação: referências: elaboração*. Rio de Janeiro, 2002a.

_____. *NBR 10520: informação e documentação: citações em documentos: apresentação*. Rio de Janeiro, 2002.

_____. *NBR 14724: informação e documentação: trabalhos acadêmicos: apresentação*. Rio de Janeiro, 2002.

BENETTON, Jô. *Trilhas associativas*. 2.ed. São Paulo: Centro de Estudos em Terapia Ocupacional: Diagrama & Texto, 1999.

BENETTON, Maria José. A terapia ocupacional como instrumento nas ações de saúde mental. 1994. Tese (Doutorado do Programa de Pós-Graduação em Saúde Mental) – Faculdade de Ciências Médicas da Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1994.

_____. *Trilhas associativas: ampliando subsídios metodológicos à clínica da terapia ocupacional*. 3.ed. Campinas: Arte Brasil; Lins: Unisalesiano, 2006.

BRYZE, K. Contribuições das narrativas ao histórico lúdico. In: PARHAM, L.D.; FAZIO, L.S. *A recreação na terapia ocupacional pediátrica*. São Paulo: Editora Santos, 2002. p. 23-34.

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

COPPINI, Rosana Zuolo. Tradução, adaptação e confiabilidade de um instrumento de avaliação de qualidade de vida para pacientes psiquiátricos graves: Lancashire Quality of Life Profile – versão brasileira. 2001. Dissertação (Mestrado em Saúde Mental) – Universidade Paulista de Medicina, São Paulo, 2001.

DUFOUR, M.; FERLAND, F.; GOSSELIN, J. Relation entre le comportement ludique et la capacité fonctionnelle chez l'enfant avec déficience motrice cérébrale. *Revue Canadienne d'Ergothérapie*, v.65, p. 210-218, 1998.

FEIJÓ, Olavo G. *Psicologia para o esporte: corpo e movimento*. Rio de Janeiro: SHAPE, 1998.

FERLAND, Francine. Le jeu et la philosophie de l'ergothérapie: à la re-découverte de notre médium. *Revue Québécoise d'Ergothérapie*, v.1, n.1, p. 17-20, sep. 1992.

_____. *Lê modèle ludique: le jeu, l'enfant ayant une déficience physique et l'ergotherapie*. Montreal: l'Université de Montréal, 2003.

_____. O Modelo Lúdico: a utilização do potencial terapêutico do brincar. *Temas do Desenvolvimento*, São Paulo, v.14, n.81, 2005.

_____. *O modelo lúdico: o brincar, a criança com deficiência física e a terapia ocupacional*. 3.ed. São Paulo: Roca, 2006.

_____. Studies on play within the ludic model: clinical implications. In: TEL-ED TELECONFERENCE, 2000, [s.l.]: Canadian Association of Occupational Therapists, out., 2000.

FISZMAN, Adriana; MARQUES, C.; BERGER, W.; VOLCHAN, E.; COUTINHO, E.; MENDLOWISCZ; FIGUEIRA, I. Adaptação transcultural para o português do instrumento Peritraumatic Dissociative Experiences Questionnaire, versão auto-aplicativa. *Revista Psiquiatria RS*, v.27, n.2, p. 151-158, maio/ago. 2005.

GOULART, Fátima Rodrigues de Paula (Coord.) Estudo da confiabilidade do questionário de qualidade de vida na doença de Parkinson – 39 (PDQ-39). In: ENCONTRO DE EXTENSÃO DA UFMG, 8., 2005, Belo Horizonte. *Anais...* Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2005.

GUILLEMIN, Francis; BOMBARDIER, Claire; BEATON, Dorcas. Cross – cultural adaptation of health – related quality of life measures: literature review and proposed guidelines. *Journal Clin. Epidemiol.* v.46, n. 12, p. 1427-32, 1993.

HAGEDORN, Rosemary. *Fundamentos da prática em terapia ocupacional*. São Paulo: Dynamis, 1999.

_____. *Fundamentos para a prática em terapia ocupacional*. 3.ed. São Paulo: Roca, 2003.

HOWELL, David C. *Methodes statistiques em sciences humaines –ITP*. Bélgica: De Bocck Université, 1999.

JORGE, Miguel R. Adaptação transcultural de instrumentos de pesquisa em saúde mental. *Revista de Psiquiatria Clínica*, São Paulo, v.25, n. 5, p. 233-239, set./out. 1998. (Edição Especial).

KIRSHNER, Bram; GUYATT, Gordon. A methodological framework for assessing health indices. *J. Chron Dis.* v. 38, n.1, p. 27-36, 1985.

KNOX, S. Desenvolvimento e uso corrente da escala lúdica pré-escolar de Knon. In: PARHAM, L.D.; FAZIO, L.S. *A recreação na terapia ocupacional pediátrica*. São Paulo: Editora Santos, 2002. p. 35-51.

MANCINI, Marisa Cotta. Testes padronizados estrangeiros: informações importantes para terapeutas ocupacionais. *Atuar em Terapia Ocupacional*, v.2, n.4, p.7-8, mar. 2004.

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

NOVELLI, Marcia Maria Pires Camargo et al. Cross-cultural adaptation of the quality of life assessment scale on alzheimer disease. *Arq. Neuropsiquiatr*, v.63, n. 2-A, p. 201-206, 2005.

_____. *Adaptação transcultural da escala de avaliação de qualidade de vida na doença de Alzheimer*. 2003. 118f. Dissertação (Mestrado em Ciências) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2003.

PESCE, Renata P. et al. Adaptação transcultural, confiabilidade e validade da escala de resiliência. *Cadernos de Saúde Pública*, Rio de Janeiro, v.21, n.2, p. 436-448, mar./abr., 2005.

PFEIFER, Luzia Iara. Avaliação do comportamento lúdico infantil na prática terapêutica ocupacional. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE TERAPIA OCUPACIONAL, 9., 2005, Pernambuco. *Anais...* Pernambuco: Associação Brasileira dos Terapeutas Ocupacionais, 2005.

REED, Kathlyn L.; SANDERSON, Sharon Nelson. *Concepts of occupational therapy*. 4.ed. Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins, 1999.

SIEGEL, A. E. Film-mediated fantasy aggression and strength of aggressive drive. *Child Development*, v.27, p. 365-378, 1956.

SIEGEL, S.; CASTELLAN, N.J. *Nonparametric statistics for the behavioral sciences*. 2. ed. New York: McGraw-Hill, 1988.

SIMARD, Linda; FERLAND, Francine; GILBERT, Monica O'Neill. Vers une meilleure connaissance du jeu en ergothérapie. *Revue Québécoise d'Ergothérapie*, v.2, n.4, p.132-136, dec. 1993.

TAKATORI, Marisa. *O brincar no cotidiano da criança com deficiência física: reflexões sobre a clínica de terapia ocupacional*. São Paulo: Editora Atheneu, 2003.

TEDESCO, Solange Aparecida. *Estudo da validade e confiabilidade de um instrumento de terapia ocupacional: auto-avaliação do funcionamento ocupacional (SAOF)*. 2000. 150 f. Dissertação (Mestrado em Saúde Mental)-Universidade Federal de São Paulo, São Paulo, 2000.

_____. O desenvolvimento e estudo de instrumentos de avaliação em terapia ocupacional. *Cadernos – Centro Universitário São Camilo*, v.8, n.3, p. 17-28, jul./set., 2002.

TORRES, Heloisa C.; HORTALE, Virgínia A.; SCHALL, Virgínia T. Validação dos questionários de conhecimento (DKN-A) e atitude (ATT-19) de diabetes mellitus. *Rev. Saúde Pública*, v.39, n. 6, p. 909-11, 2005.

TOUW-OTTEN, F.; MEDOWS, K. Cross-cultural issues in outcome measurement. In: HHUTCHINSON, A; McCOLL, E; RICCALTON, C. (Ed.). *Health outcome measures in primary and outpatient care*. Amsterdam: Harwood Academic Publ., 1996, p. 199-208.

TOWNSEND, Elizabeth et col. *Promouvoir l'occupation*. Association Canadienne des Ergothérapeutes. Ottawa (Ontario): CAOT Publications ACE, 1998.

UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE. *Apresentação de trabalhos acadêmicos*: guia para alunos da Universidade Presbiteriana Mackenzie. 3.ed. São Paulo: Editora Mackenzie, 2004.

APÊNDICES

APÊNDICE A

ENTREVISTA INICIAL COM OS PAIS (EIP) SOBRE O COMPORTAMENTO LÚDICO DOS SEUS FILHOS *Protocolo de avaliação e procedimentos de aplicação* (Ferland, versão 2)

NOME DA CRIANÇA:

SEXO	M ()	F ()
IRMÃOS	Nome:	Idade:
IRMÃS	Nome:	Idade:
FREQÜENTANDO ESCOLA: (especificar) –	Sim ()	Não ()
ORIGEM ÉTNICA:		

IDADE DA CRIANÇA	ANO	MÊS	DIA
Data da avaliação			
Data de nascimento			
Idade da criança			
Entrevistado	Mãe ()	Pai ()	Outro () especifique:
AVALIADOR:			
DURAÇÃO DA ENTREVISTA:			

1. O QUE ATRAI PARTICULARMENTE A ATENÇÃO DE SEU FILHO?

ELEMENTOS VISUAIS	Assinalar	Especificar
- livros de imagens	[]	
- cores vivas	[]	
ELEMENTOS AUDITIVOS		
- história	[]	
- canções	[]	
- música	[]	
- timbre de voz	[]	
ELEMENTOS TÁTEIS		
- contatos físicos	[]	
ELEMENTOS SOCIAIS		
- presença de outras crianças	[]	
- presença de um adulto conhecido	[]	
OUTROS		
- personagens	[]	
- situações cômicas	[]	
- presença de um animal	[]	

- atividades específicas (esvaziar um armário abrir as portas	[]	
- outros (programa de televisão, luz)	[]	

2. A) COMO SEU FILHO SE EXPRESSA?

0: nenhuma expressão	1: expressão do rosto	2: gestos
3: sons / gritos	4: palavras / frases	n.s.: não sei

	Nota	Comentários
NECESSIDADES		
• <i>Fisiológicas</i>		
• de atenção		
• de segurança		
INTERESSES		
SENTIMENTOS		
• prazer		
• desprazer		
• tristeza		
• raiva		
• medo		

B) EM GERAL, COMO VOCÊ FAZ PARA SE COMUNICAR COM SEU FILHO?

• expressão do seu rosto	[]
• demonstrações, gestos	[]
• Palavras	[]
• explicações verbais	[]
• códigos de comunicações particulares: (especifique)	

3. QUE TIPO DE INTERESSE OS ELEMENTOS ABAIXO DESPERTAM EM SEU FILHO?

0: nenhum interesse	1: interesse médio	2: grande interesse	n.s.: não sei
---------------------	--------------------	---------------------	---------------

	NOTA	COMENTÁRIOS
Alimentação		
• Comer		
• Comer alimentos		
- Salgados		
- Doces		
- Pastosos		
- Em pedaços		
- frios		
- quentes		
• Provar um novo alimento		
TEXTURAS		
Macio		
Rugoso		
OS ELEMENTOS TAIS COMO		
• Neve		
• Areia		

<ul style="list-style-type: none"> • Água • Grama 		
ODORES		
SER TOCADO		
SER DESLOCADO OU SE DESLOCAR NO ESPAÇO		
SONS		

4. BRINQUEDOS

1: sim 2: não n.d.:(não disponível)

O seu filho brinca com o material abaixo?	NOTA	ESPECIFIQUE (a natureza do material e se ele é utilizado fora de casa)
<ul style="list-style-type: none"> • texturas diferentes • estímulos sonoros • estímulos visuais • estímulos para imitar • situações freqüentes • estímulos para a imaginação • estímulos de locomoção • estímulos para interação com os outros 		

5. CARACTERÍSTICAS DAS SUAS BRINCADEIRAS

1: sim 2: não n.s.: não sei

SEU FILHO GOSTA DAS SEGUINTE ATIVIDADES?	NOTA	ESPECIFICAR
<ul style="list-style-type: none"> • repetir a mesma brincadeira para melhor dominá-la • ter um novo material para brincar • estar em lugares novos • brincar explorando os espaços externos da casa 		
seu filho consegue? <ul style="list-style-type: none"> • <i>utilizar um brinquedo de maneira convencional</i> • <i>imaginar novas maneiras de utilizar um brinquedo</i> • <i>se locomover por seus próprios meios</i> 		

6. SÍNTESE DOS INTERESSES DA CRIANÇA

QUAL É A ATIVIDADE PREFERIDA DELE?

QUAL É A ATIVIDADE DE QUE ELE MENOS GOSTA?

QUAIS SÃO SUAS POSIÇÕES PREFERIDAS PARA BRINCAR?

7. PARCEIROS HABITUAIS E PREFERIDOS DA BRINCADEIRA

	Assinale	Atividade
PARCEIROS HABITUAIS		
• Mãe	[]	
• Pai	[]	
• Irmãos / Irmãs	[]	
• Outros	[]	
PARCEIROS PREFERIDOS		
• Mãe	[]	
• Pai	[]	
• Irmãos / Irmãs	[]	
• Outros	[]	

8. ATITUDE EM BRINCADEIRAS

0: não 1: ocasionalmente 2: sempre

VOCÊ DIRIA QUE SEU FILHO	NOTA	ISSO É ESTIMULADO NA SUA FAMÍLIA?
• é curioso		
• tem iniciativa		
• tem senso de humor		
• tem prazer		
• gosta de desafios		
• é espontâneo		

HORÁRIO PADRÃO

	MANHÃ	TARDE	NOITE
--	-------	-------	-------

SEGUNDA			
TERÇA			
QUARTA			
QUINTA			
SEXTA			
SÁBADO			
DOMINGO			

Você gostaria de acrescentar indicações ou comentários sobre as atividades de seu filho relativas a brincadeiras, ou sobre seus interesses, seu modo de reagir?

AVALIAÇÃO DO COMPORTAMENTO LÚDICO (ACL)
Protocolo de avaliação e procedimentos de aplicação
(Ferland, versão 2)
Ferland (2003)

NOME DA CRIANÇA:

SEXO	M (X)	F
------	-------	---

IDADE DA CRIANÇA	ANO	MÊS	DIA
Data da avaliação			
Data de nascimento			
Idade da criança			

CONDIÇÃO FÍSICA DA CRIANÇA:

MODO DE DESLOCAMENTO HABITUAL/ADAPTAÇÕES E EQUIPAMENTOS ADAPTADOS UTILIZADOS:

INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES:

• deficiência visual:

• deficiência auditiva:

• dificuldade de comunicação:

• medicação que utiliza:

• outros:

PESSOA(S) PRESENTE(S) NO MOMENTO DA AVALIAÇÃO:
DURAÇÃO TOTAL DA AVALIAÇÃO:
INTERFERÊNCIA DURANTE A AVALIAÇÃO:
NOME DO TERAPEUTA OCUPACIONAL:

INTERESSE GERAL DA CRIANÇA

Interesse:	0: <i>nenhum interesse manifestado</i>	1: <i>interesse médio</i>
	2: <i>interesse acentuado</i>	n.o.: <i>não observado</i>

PELAS OUTRAS PESSOAS		
• Adulto		
- presença de um adulto		
- ação de um adulto		
- interação não verbal do adulto (mímica, carícias)		
- interação verbal do adulto		
• Outras crianças		
- presença de outras crianças		
- ação das outras crianças		
- interação não verbal com a criança		
- interação verbal com a criança		
PELO AMBIENTE SENSORIAL		
• Elementos visuais (luz, cor)		
• Elementos táteis (textura, calor)		
• Elementos vestibulares (balanço)		
• Elementos auditivos (música, telefone, outros sons)		
• Elementos olfativos (odores, aromas)		

INTERESSE E CAPACIDADES LÚDICAS BÁSICAS

Interesse:	0: <i>nenhum interesse manifestado</i>
	1: <i>interesse médio</i>
	2: <i>interesse acentuado</i>
	n.o.: <i>não observado</i>
Capacidades	0: <i>a criança não consegue realizar a atividade sozinha</i>

<ul style="list-style-type: none"> • imaginar uma situação de brincadeira • encontrar soluções para dificuldades imprevistas • expressar o sentimento durante a brincadeira • interagir com os outros na brincadeira, com você mesma ou com uma outra criança • utilizar :- um lápis - uma tesoura - uma colher 			

UTILIZAÇÃO DO ESPAÇO <ul style="list-style-type: none"> • deslocar-se empurrando um brinquedo montado sobre rodas • deslocar-se transportando um objeto • explorar fisicamente um novo lugar • abrir/fechar uma porta • utilizar elevador 			

CARACTERÍSTICAS DA ATITUDE LÚDICA

0: ausente 1: ocasional 2: totalmente presente

CARACTERÍSTICAS	ATITUDE LÚDICA (0 - 2)	ESPECIFIQUE
• curiosidade		
• iniciativa		
• senso de humor		
• prazer		
• gosto pelo desafio		
• espontaneidade		

EXPRESSÃO DAS NECESSIDADES E DOS SENTIMENTOS

1: expressão do rosto 2: gestos
3: gritos / sons 4: palavras / frases
n.e.: nenhuma expressão

EXPRESSÃO (1 - 4)	ESPECIFIQUE
-------------------	-------------

NECESSIDADES		
• fisiológicas		
• de atenção		
• de segurança		
SENTIMENTOS		
• prazer		
• desprazer		
• tristeza		
• raiva		
• medo		

SÍNTESE

INTERESSES LÚDICOS
CAPACIDADES LÚDICAS
DIFICULDADES LÚDICAS
INTERESSES / CAPACIDADES ?
INTERESSES / DIFICULDADES ?

SÍNTESE DOS RESULTADOS

	INTERESSE GERAL	INTERESSE LÚDICO	CAPACIDADE LÚDICA	ATITUDE LÚDICA	EXPRESSÃO
AMBIENTE HUMANO					
• Adulto	/8				
• Criança	/8				
AMBIENTE SENSORIAL	/10				
AÇÃO					
• Objetos		/2	/12		
• espaço		/10	/10		
UTILIZAÇÃO					
• dos objetos		/44	/44		
• do espaço		/10	/10		
ATITUDE LÚDICA				/12	
EXPRESSÃO					
Necessidades					/12
sentimentos					/20
TOTAL	/26	/66	/76	/12	/32

OBJETIVOS A ATINGIR

Expressão de suas necessidades e de seus sentimentos:
Atitude lúdica:
Interesses:
Ambiente humano:
Ambiente sensorial:
Ação relacionada aos objetos:
Utilização dos objetos:
Ação relacionada ao espaço:
Utilização do espaço:

APÊNDICE B

Opinião do terapeuta ocupacional avaliador:

Nome:

- 1- Quanto tempo gastou para aplicar cada **Avaliação do Comportamento Lúdico** através do DVD ? Qual o tempo de aplicação que acha necessário?
- 2- Tem alguma sugestão para substituímos o tópico “neve”?
- 3- Acha que é uma avaliação que contribui para definir o comportamento lúdico da criança com paralisia cerebral?
- 4- Observou algum termo que não cabe nesta avaliação?
- 5- Você acredita que a **Entrevista Inicial com os Pais** complementa a Avaliação do Comportamento lúdico? Justifique.
- 6- Você acrescentaria alguma questão importante para a nossa cultura na **Entrevista Inicial com os Pais?**
- 7- Você retiraria alguma questão que não se adapta a nossa realidade na **Entrevista Inicial com os Pais?**
- 8- Você conhece ou já aplicou outra avaliação do comportamento lúdico da criança com paralisia cerebral? Comente.
- 9- Qual o grau de dificuldade da aplicação da Avaliação do Comportamento Lúdico:
() Fácil
() Apresenta alguma dificuldade (especificar)
() Difícil
Justifique sua escolha:
- 10- Deseja fazer algum comentário?

Data: / /

Assinatura:

APÊNDICE C

ENTREVISTA INICIAL COM OS PAIS (EIP) SOBRE O COMPORTAMENTO LÚDICO DOS SEUS FILHOS

Protocolo de avaliação e procedimentos de aplicação

(Ferland, versão 2)

NOME DA CRIANÇA:

SEXO	M ()	F ()
IRMÃOS	Nome:	Idade:
IRMÃS	Nome:	Idade:
FREQÜENTANDO ESCOLA: (especificar)	Sim ()	Não ()
PROCEDÊNCIA DOS PAIS OU DOS AVÓS:		

IDADE DA CRIANÇA	ANO	MÊS	DIA
Data da avaliação			
Data de nascimento			
Idade da criança			
ENTREVISTADO	Mãe ()	Pai ()	Outro () especifique:
AVALIADOR:			
DURAÇÃO DA ENTREVISTA:			

1. O que atrai particularmente a atenção de seu filho?

	Assinalar	Especificar
ELEMENTOS VISUAIS		
- livros de imagens	[]	
- cores vivas	[]	
ELEMENTOS AUDITIVOS		
- história	[]	
- canções	[]	
- música	[]	
- timbre de voz	[]	
ELEMENTOS TÁTEIS		
- contatos físicos	[]	
ELEMENTOS SOCIAIS		
- presença de outras crianças	[]	
- presença de um adulto conhecido	[]	
OUTROS		
- personagens	[]	
- situações cômicas	[]	
- presença de um animal	[]	
- atividades específicas (esvaziar um armário, abrir as portas)	[]	
- outros (programa de televisão, luz, computador)	[]	

2. A) COMO SEU FILHO SE EXPRESSA?

0: nenhuma expressão
3: sons / gritos

1: expressão do rosto
4: palavras / frases

2: gestos
n.s.: não sei

	NOTA	COMENTÁRIOS
NECESSIDADES		
• fisiológicas		
• de atenção		
• de segurança		
INTERESSES		
SENTIMENTOS		
• prazer		
• desprazer		
• tristeza		
• raiva		
• medo		

B) EM GERAL, COMO VOCÊ FAZ PARA SE COMUNICAR COM SEU FILHO?

• expressão do seu rosto	[]
• demonstrações, gestos	[]
• palavras	[]
• explicações verbais	[]
• códigos de comunicações particulares: (especifique)	

3. QUE TIPO DE INTERESSE OS ELEMENTOS ABAIXO DESPERTAM EM SEU FILHO?

0: nenhum interesse 1: interesse médio
2: grande interesse n.s.: não sei

	NOTA	COMENTÁRIOS
Alimentação		
• Comer		
• Comer alimentos		
- salgados		
- doces		
- pastosos		
- em pedaços		
- frios		
- quentes		
• Provar um novo alimento		
TEXTURAS		
• Macio		
• Rugoso		
ELEMENTOS TAIS COMO		
• Gelo		
• Areia		

<ul style="list-style-type: none"> • Água • Grama 		
ODORES		
SER TOCADO		
SER DESLOCADO OU SE DESLOCAR NO ESPAÇO		
SONS		

4. BRINQUEDOS

1: sim 2: não n.d.:(não disponível)

SEU FILHO BRINCA COM O MATERIAL ABAIXO?	NOTA	ESPECIFIQUE (a natureza do material e se ele é utilizado fora de casa)
texturas diferentes		
estímulos sonoros		
estímulos visuais		
estímulos para imitar situações freqüentes		
estímulos para a imaginação		
estímulos de deslocamento		
estímulos para interação com os outros		

5. CARACTERÍSTICAS DAS SUAS BRINCADEIRAS

1: sim 2: não n.s.: não sei

O SEU FILHO GOSTA DAS ATIVIDADES ABAIXO?	NOTA	ESPECIFICAR
<ul style="list-style-type: none"> • repetir a mesma brincadeira para melhor dominá-la • brincar com brinquedos novos • estar em lugares novos • brincar explorando os espaços externos da casa 		
Seu filho consegue?		
<ul style="list-style-type: none"> • utilizar um brinquedo de maneira convencional • imaginar novas maneiras de utilizar um brinquedo • deslocar-se utilizando seus próprios meios 		

6. SÍNTESE DOS INTERESSES DA CRIANÇA

QUAL É A SUA ATIVIDADE PREFERIDA ?
QUAL É A ATIVIDADE DE QUE MENOS GOSTA?
QUAIS SÃO SUAS POSIÇÕES PREFERIDAS PARA BRINCAR?

7. PARCEIROS DE BRINCADEIRAS HABITUAIS E PREFERIDOS

	Assinale	Atividades
PARCEIROS HABITUAIS		
• Mãe	[]	
• Pai	[]	
• Irmãos / Irmãs	[]	
• Outros	[]	
PARCEIROS PREFERIDOS		
• Mãe	[]	
• Pai	[]	
• Irmãos / Irmãs	[]	
• Outros	[]	

8. ATITUDE EM BRINCADEIRAS

0: não 1: às vezes 2: sempre

VOCÊ DIRIA QUE SEU FILHO	NOTA	ISSO É ESTIMULADO NA SUA FAMÍLIA?
• é curioso		
• tem iniciativa		
• tem senso de humor		
• tem prazer		
• gosta de desafios		
• é espontâneo		

COTIDIANO

	MANHÃ	TARDE	NOITE
Segunda			
Terça			
Quarta			
Quinta			
Sexta			
Sábado			
Domingo			

Você gostaria de acrescentar indicações ou comentários sobre as atividades de seu filho relativas a brincadeiras, ou sobre seus interesses, seu modo de reagir?

PELO AMBIENTE SENSORIAL <ul style="list-style-type: none"> • Elementos visuais (luz, cor) • Elementos táteis (textura, calor) • Elementos vestibulares (embalo, balanço) • Elementos auditivos (música, telefone, outros sons) • Elementos olfativos (odores, aromas) 		

INTERESSE E CAPACIDADES LÚDICAS BÁSICAS

<i>Interesse:</i>	<i>0: não observado (n.o.)</i> <i>1: nenhum interesse manifestado</i> <i>2: interesse médio</i> <i>3: interesse acentuado</i>
<i>Capacidades</i>	<i>0: a criança não consegue realizar a atividade sozinha</i> <i>1: a criança realiza sozinha a atividade, mas com dificuldade</i> <i>2: a criança realiza sozinha a atividade e o faz com eficácia</i>

AÇÃO	INTERESSE (0-3)	CAPACIDADE (0-2)	COMENTÁRIOS (maneira de fazer, mão utilizada, dificuldade)
EM RELAÇÃO AOS OBJETOS <ul style="list-style-type: none"> • movimento: apertar/soltar • pegar um objeto • segurar um objeto • bater com um objeto • soltar um objeto • segurar um objeto em cada mão 			

EM RELAÇÃO AO ESPAÇO <ul style="list-style-type: none"> • mudar de posição - de deitado para sentado e vice-versa - de sentado para em pé e vice-versa • manter-se sentado • deslocar-se • explorar visualmente um novo lugar 			

UTILIZAÇÃO DOS OBJETOS			
<ul style="list-style-type: none"> • pegar 			
- um copo			
- um cubo			
- uma bolinha			
<ul style="list-style-type: none"> • enroscar/desenroscar • jogar/pegar 			
-uma bola			
-uma bolinha			
• empilhar			
• esvaziar / encher			
• descobrir as propriedades dos objetos			
• descobrir o funcionamento dos objetos (relação causa/efeito)			
• associar os objetos segundo suas propriedades sensoriais			
• combinar objetos para brincar			
• imitar gestos simples			
• utilizar os objetos de maneira convencional			
• utilizar os objetos de maneira não convencional			
• imaginar uma situação de brincadeira			
• encontrar soluções para dificuldades imprevistas			
• expressar o sentimento durante a brincadeira			
• interagir com os outros na brincadeira: com o terapeuta, acompanhante ou com outra criança			
<ul style="list-style-type: none"> • utilizar :- um lápis - uma tesoura - uma colher 			

UTILIZAÇÃO DO ESPAÇO			
• locomover-se empurrando um brinquedo sobre rodas			
• locomover-se transportando um objeto			
• explorar fisicamente um novo lugar			
• abrir/fechar uma porta			
• utilizar elevador			

CARACTERÍSTICAS DA ATITUDE LÚDICA

0: ausente 1: às vezes 2: totalmente presente

CARACTERÍSTICAS	ATITUDE LÚDICA (0 - 2)	ESPECIFIQUE
• curiosidade		
• iniciativa		
• senso de humor		
• prazer		
• gosto pelo desafio		
• espontaneidade		

EXPRESSÃO DAS NECESSIDADES E DOS SENTIMENTOS

1: expressão do rosto 2: gestos
 3: gritos / sons 4: palavras / frases
 n.e.: nenhuma expressão n.o.: não observado

	EXPRESSÃO (1 - 4)	ESPECIFIQUE
NECESSIDADES		
• fisiológicas		
• de atenção		
• de segurança		
SENTIMENTOS		
• prazer		
• desprazer		
• tristeza		
• raiva		
• medo		

SÍNTESE

INTERESSES LÚDICOS
CAPACIDADES LÚDICAS
DIFICULDADES LÚDICAS
INTERESSES / CAPACIDADES
INTERESSES / DIFICULDADES

SÍNTESE DOS RESULTADOS

	INTERESSE GERAL	INTERESSE LÚDICO	CAPACIDADE LÚDICA	ATITUDE LÚDICA	EXPRESSÃO
AMBIENTE HUMANO					
• adulto	/12				
• criança	/12				
AMBIENTE SENSORIAL	/15				
AÇÃO					
• objetos		/3	/12		
• espaço		/15	/15		
UTILIZAÇÃO					
• dos objetos		/66	/66		
• do espaço		/15	/15		
ATITUDE LÚDICA				/12	
EXPRESSÃO					
• necessidades					/12
• sentimentos					/20
TOTAL	/39	/99	/108	/12	/32

OBJETIVOS A ATINGIR

Expressão de suas necessidades e de seus sentimentos:
Atitude lúdica:
Interesses:
Ambiente humano:
Ambiente sensorial:
Ação relativa aos objetos:
Utilização dos objetos:
Ação relativa ao espaço:
Utilização do espaço:

APÊNDICE D

Análise do coeficiente de correlação de Person e coeficiente de concordância entre avaliadores

	Coeficiente de correlação de Person $P < 0,05$ Dois a dois avaliadores		Coeficiente de concordância entre todos os avaliadores	
	Avaliadores concordantes ($p < 0,05$)	Avaliadores com pouca concordância ($p > 0,05$)	Valor da ANOVA Friedmam	Coeficiente de concordância de Kendal
INTERESSE GERAL DA CRIANÇA	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,61-0,94)		$P < 0,00053$	0,01068
Pelas outras pessoas				
adulto	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,58-0,97)		$P < 0,06556$	0,16976
Presença de um adulto	A=B=C=D=M B=D=M C=M (0,59 -0,90)	$B \neq C$ $C \neq D$ (0,37-0,39)	$P < 0,04103$	0,19163
Ação de um adulto	A=B=C=D=M B=D=M C=M (0,56 – 0,90)	$B \neq C$ $C \neq D$ (0,21-0,47)	$P < 0,06556$	0,16976
Interação não verbal do adulto (mímica, caricias).	A=B=C=D=M B=D=M D=M (0,58 – 0,94)	$B \neq C$ $C \neq D$ (0,43-0,45)	$P < 0,64706$	0,04782
Interação verbal do adulto	A=M B=M C=M D=M (0,67-0,79)	$A \neq B \neq C \neq D$ $B \neq C \neq D$ $C \neq D \neq M$ (-0,05–0,53)	$P < 0,00938$	0,25817
Media de pontos por avaliador	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,85 – 1,00)		$P < 0,01717$	0,21472
Pelo ambiente sensorial	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,60 – 0,91)		$P < 0,00000$	0,10938
Elementos visuais (luz, calor).	A=C=M B=M A=M	$A \neq B \neq D$ $B \neq C \neq D$ $C \neq D$	$P < 0,13447$	0,13514

	(0,76-0,86)	(0,35 – 0,81)		
Elementos táteis (textura, calor).	A=B=M B=A=D=M D=B=M (0,55-0,94)	A≠C≠D B≠C C≠D≠M (-0,08-0,50)	P< 0,31693	0,09082
Elementos vestibulares (balanço)	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,71-0,95)		P< 0,02521	0,21391
Elementos auditivos (música, telefone, outros sons).	A=B=C=M B=D=M (0,56-0,91)	A≠D B≠C C≠D≠M (0,09-0,49)	P< 0,34435	0,08625
Elementos olfativos (odores, aromas).	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,76-0,97)		P< 0,39811	0,07805
Média de itens	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,57-0,94)		P< 0,00990	0,23751
INTERESSES LÚDICOS BÁSICOS	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,98-1,00)		P<0,000003	0,01183
Ação Em relação a objetos	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,89-1,00)			
Movimento: apertar/soltar	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,90-1,00)		P< 0,06110	0,17308
Pegar um objeto	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,90-1,00)		P < 0,06110	0,17308
Segurar um objeto	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,90-1,00)		P < 0,06110	0,17308
Bater com um objeto	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M		P < 0,06110	0,17308

	(0,90-1,00)			
Soltar com um objeto	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,90-1,00)		P < 0,06110	0,17308
Segurar um objeto em cada mão	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,90-1,00)		P < 0,06110	0,17308
Media dos Itens	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,90-1,00)		P < 0,06110	0,16071
Em relação ao espaço	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,61-0,94)		P < 0,19285	0,01926
Mudar de posição: deitado a sentado e vice-versa	A=B=C=M B=C=D=M C=D D=M (0,66-0,96)	A≠D C≠D (0,45-0,47)	P< 0,00177	0,33070
Mudar de posição: sentado a em pé e vice-versa	A=B=C=M B=C=D=M C=D D=M (0,76-0,98)		P < 0,08297	0,15858
Manter-se sentado	A=B=C=M B=C=D=M C=M D=M (0,67-0,95)	A≠D C≠D (0,29-0,48)	P< 0,83627	0,02780
Deslocar-se	A=B=C=D=M B=D=M C=D=M D=M (0,73-0,97)	B≠C (0,54)	P< 0,53033	0,06090
Explorar visualmente um novo lugar	A=B=C=D=M B=D=M C=M D=M (0,57-0,91)	B≠C C≠D (0,43-0,55)	P< 0,12677	0,13804
Média de item	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D D=M (0,82-0,99)		P< 0,63026	0,04608
Utilização dos objetos	A=B=C=D=M B=C=D=M		P< 0,00000	0,06853

	C=D D=M (0,70-0,96)			
Pegar um copo	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D D=M (0,71-0,98)		P< 0,00545	0,28205
Pegar um cubo	A=B=C=D=M B=D=M C=M D=M (0,59-0,95)	B≠C C≠D (0,08-0,37)	P< 0,12231	0,13980
Pegar uma bolinha	A=C=M B=D=M C=M D=M (0,61-0,81)	A≠B B≠C C≠D (0,24-0,52)	P< 0,58928	0,05413
Parafusar / Desparafusar	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D D=M (0,81-1,00)		P< 0,19915	0,11538
Jogar / Pegar uma bola	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D D=M (0,71-0,96)		P< 0,35576	0,08443
Jogar / Pegar uma bolinha	A=C=D=M B=M C=D=M D=M (0,56-0,95)	A≠B B≠C≠D (0,20-0,30)	P< 0,90272	0,02012
Empilhar	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D D=M (0,81-0,98)		P< 0,63189	0,04945
Esvaziar / Encher	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D D=M (0,62-0,97)		P< 0,00437	0,29170
Descobrir propriedades dos objetos	A=B=C=D=M B=M C=D=M D=M (0,64-0,90)	B≠C≠D (0,45-0,52)	P< 0,00881	0,26094
Descobrir funcionamento dos objetos	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D D=M (0,57-0,97)		P< 0,27727	0,09806

Associar os objetos segundo propriedades sensoriais	A=B=C=D=M B=M C=M (0,63-0,97)	B≠C≠D C≠D (0,48-0,53)	P< 0,01662	0,23269
Combinar objetos para brincar	A=B=C=D=M B=C=M C=D=M D=M (0,71-0,96)	B≠D (0,55)	P< 0,00662	0,27350
Imitar gestos simples	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D D=M (0,87-0,96)		P< 0,00298	0,30820
Utilizar os objetos de maneira convencional	A=B=C=D=M B=D=M C=D=M D=M (0,74-0,98)	B≠C (0,44)	P< 0,34255	0,08654
Utilizar os objetos de maneira não convencional	A=B=C=M B=C=M C=M (0,82-0,97)	A≠D B≠D C≠D D≠M (-0,02-0,53)	P< 0,07455	0,16368
Imaginar uma situação de brincadeira	A=B=C=D=M B=C=M C=M D=M (0,55-0,92)	B≠D C≠D (0,48-0,53)	P< 0,33862	0,08718
Encontrar soluções para dificuldades imprevistas	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D D=M (0,68-0,96)		P< 0,09627	0,15144
Expressar o sentimento durante a brincadeira	A=B=D=M B=D=M C=M D=M (0,59-0,94)	A≠C B≠C C≠D (0,23-0,48)	P< 0,01692	0,23189
Interagir com outros na brincadeira	A=B=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,59-0,98)	A≠C (0,55)	P< 0,11126	0,14443
Utilizar um lápis	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,96-1,00)		P< 0,14971	0,12981
Utilizar uma tesoura	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M		P< 0,01735	0,23077

	(0,95-1,00)			
Utilizar uma colher	A=B=C=D=M B=C=M C=D=M D=M (0,67-0,98)	B≠D (0,51)	P< 0,15459	0,12821
Média dos itens	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,94-1,00)		P< 0,00018	0,39792
Utilização do espaço	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,79-0,98)		P< 0,07034	0,02739
Deslocar-se empurrando um brinquedo montado sobre rodas	A=B=C=M B=C=D=M C=D D=M (0,94-1,00)		P< 0,09158	0,15385
Deslocar-se transportando um objeto	A=B=C=M B=C=D=M C=D D=M (0,81-0,96)		P< 0,01240	0,24578
Explorar fisicamente um novo lugar	A=B=C=M B=C=D=M C=D D=M (0,76-1,00)		P< 0,93845	0,01538
Abrir / Fechar uma porta	A=B=C=M B=C=D=M C=D D=M (0,68-0,98)		P< 0,88356	0,02244
Utilizar elevador	A=B=C=M B=C=D=M C=D D=M (1,00)		P< 1,00	1,00
Média dos itens	A=B=C=M B=C=D=M C=D D=M (0,84-0,99)		P< 0,98849	0,00615
CAPACIDADES LÚDICAS BÁSICAS	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,91-0,99)		P< 0,00041	0,00930
Ação Em relação a objetos	A=B=C=D=M B=C=D=M		P< 0,00028	0,05770

	C=D=M D=M (0,81-0,99)			
Movimento: apertar/ soltar	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,88-1,00)		P< 0,47788	0,06731
Pegar um objeto	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,84-0,98)		P< 0,25478	0,10256
Segurar um objeto	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,72-0,99)		P< 0,21812	0,11069
Bater com um objeto	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,82-0,99)		P< 0,53280	0,06061
Soltar um objeto	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,71-1,00)		P< 0,00612	0,27692
Segurar um objeto em cada mão	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,74-1,00)		P< 0,93845	0,01538
Media dos itens	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,95-1,00)		P< 0,18727	0,11006
Em relação ao espaço	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (1,00)		P< 0,81335	0,00492
Mudar de posição: deitado a sentado e vice- versa	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,93-1,00)		P< 0,09158	0,15385
Mudar de posição: sentado a em pé e vice- versa	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,94-1,00)		P< 0,40601	0,07692

Manter-se sentado	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,77-1,00)		P< 0,34255	0,08654
Deslocar-se	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,82-0,98)		P< 0,78162	0,03365
Explorar visualmente um novo lugar	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,60-0,94)		P< 0,05038	0,18210
Média dos itens	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,95-1,00)		P< 0,89017	0,02010
Utilização dos objetos	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,83-0,97)		P< 0,00000	0,03543
Pegar um copo	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,91-1,00)		P< 1,00000	0,0000
Pegar um cubo	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,93-1,00)		P< 0,34255	0,08654
Pegar uma bolinha	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,83-1,00)		P< 0,05515	0,17788
Parafusar / Desaparafusar	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,95-1,00)		P< 0,40601	0,07692
Jogar / Pegar uma bola	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,80-0,99)		P< 0,68989	0,04327
Jogar / Pegar uma bolinha	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M		P< 0,68989	0,4327

	D=M (0,83-0,99)			
Empilhar	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,90-1,00)		P< 0,01084	0,25175
Esvaziar / Encher	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,82-1,00)		P< 0,05515	0,17788
Descobrir propriedades dos objetos	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,80-1,00)		P< 0,02726	0,21036
Descobrir funcionamento dos objetos	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,64-0,98)		P< 0,38392	0,08013
Associar os objetos segundo propriedades sensoriais	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,96-1,00)		P< 0,40601	0,07692
Combinar objetos para brincar	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,83-1,00)		P< 0,11929	0,14103
Imitar gestos simples	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,64-0,97)		P< 0,83721	0,02769
Utilizar os objetos de maneira convencional	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,72-0,99)		P< 0,38392	0,08013
Utilizar os objetos de maneira não convencional	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,75-0,99)		P< 0,79676	0,03205
Imaginar uma situação de brincadeira	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,79-0,99)		P< 0,35457	0,08462
Encontrar soluções para	A=B=C=D=M		P< 0,34255	0,08654

dificuldades imprevistas	B=C=D=M C=D=M D=M (0,90-1,00)			
Expressar o sentimento durante a brincadeira	A=B=C=M B=C=M C=M D=M (0,71-1,00)	A≠D B≠D C≠D (0,54)	P< 0,12569	0,13846
Interagir com outros na brincadeira	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,59-0,96)		P< 0,43499	0,07291
Utilizar um lápis	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,85-0,99)		P< 0,83721	0,02769
Utilizar uma tesoura	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,81-1,00)		P< 0,47788	0,06731
Utilizar uma colher	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,91-1,00)		P< 1,00000	0,0000
Média dos itens	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,97-1,00)		P< 0,17234	0,11398
Utilização do espaço	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M 0,91-0,99)		P< 0,04117	0,03151
Deslocar-se empurrando um brinquedo montado sobre rodas	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (1,00-1,00)		P< 1,00	1,00
Deslocar-se transportando um objeto	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,95-1,00)		P< 0,40601	0,07692
Explorar fisicamente um novo lugar	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M		P< 0,62682	0,05000

	(0,78-0,98)			
Abrir / Fechar uma porta	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,71-0,98)		P< 0,32529	0,08940
Utilizar elevador	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (1,00-1,00)		P< 1,00	1,00
Média dos itens	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,99-1,00)		P< 0,11865	0,13120
CARACTERÍSTICAS DA ATITUDE LÚDICA	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,75-0,97)		P< 0,00001	0,07728
Curiosidade	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,88-0,97)		P< 0,14860	0,13018
Iniciativa	A=B=C=D=M B=C=M C=D=M D=M (0,75-0,98)	B≠D (0,53)	P< 0,70514	0,04167
Senso de humor	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,60-1,00)		P< 0,18705	0,11859
Prazer	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,78-1,00)		P< 0,02952	0,16170
Gosto pelo desafio	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,71-0,98)		P< 0,07772	0,16170
Espontaneidade	A=B=C=D=M B=C=M C=D=M D=M (0,73-0,93)	C≠D (0,53)	P< 0,02623	0,21212

Media dos itens	A=B=C=D=M B=C=D=M C=D=M D=M (0,91-0,99)		P< 0,02672	0,19619
-----------------	---	--	------------	---------

APÊNDICE E

MÍNIMA E MÁXIMA CORRELAÇÃO DE PERSON POR ITENS SIGNIFICATIVOS (P<0.05)

ITENS	MINIMO	MÁXIMO
GERAL DA CRIANÇA	0,61	0,94
Pelas outras pessoas		
Adulto	0,58	0,97
Presença	0,59	0,90
Ação	0,56	0,90
Int.não verbal.	0,58	0,94
Int. verbal	0,67	0,79
Média p/aval	0,85	1,00
Amb. Senso	0,60	0,91
Visuais	0,76	0,86
Táteis	0,55	0,94
Vestibulares	0,71	0,95
Auditivos	0,56	0,91
Olfativos	0,76	0,97
Média de itens	0,57	0,94
LÚDICOS BÁSICOS	0,98	1,00
Ação / relação	0,89	1,00
Apertar/ soltar	0,90	1,00
Pegar	0,90	1,00
Segurar objeto	0,90	1,00
Bater	0,90	1,00
Soltar	0,90	1,00
Segurar cada mão	0,90	1,00
Media dos Itens	0,90	1,00
Em relação ao espaço	0,61	0,94
deitado a sentado	0,66	0,96
sentado a em pé	0,76	0,98
Manter a se sentado	0,67	0,95
Deslocar a se	0,73	0,97
Explorar visualmente	0,57	0,91
Média de item	0,82	0,99
Utilização dos objetos	0,70	0,96
Pegar copo	0,71	0,98
Pegar cubo	0,59	0,95
Pegar bolinha	0,61	0,81
Parafusar / Desparafusar	0,81	1,00
Jogar/Pegar uma bola	0,71	0,96
Jogar/Pegar uma bolinha	0,56	0,95
Empilhar	0,81	0,98
Esvaziar / Encher	0,62	0,97
Descobrir propriedades	0,64	0,90
Descobrir funcionamento	0,57	0,97
Associar	0,63	0,97
Combinar	0,71	0,96
Imitar gestos simples	0,87	0,96
maneira convencional	0,74	0,98
maneira não convencional	0,82	0,97
situação de brincadeira	0,55	0,92
soluções para dificuldades	0,68	0,96

Expressar o sentimento	0,59	0,94
Interagir com outros	0,59	0,98
Utilizar um lápis	0,96	1,00
Utilizar uma tesoura	0,95	1,00
Utilizar uma colher	0,67	0,98
Média do item	0,94	1,00
Utilização do espaço	0,79	0,98
Deslocar empurrando um brinquedo	0,94	1,00
Deslocar a se transportando	0,81	0,96
Explorar	0,76	1,00
Abrir / Fechar uma porta	0,68	0,98
Utilizar elevador	1,00	1,00
Média de itens	0,84	0,99
CAPACIDADES LÚDICAS BÁSICAS	0,91	0,99
Ação / relação a objetos	0,81	0,99
apertar/ soltar	0,88	1,00
Pegar	0,84	0,98
Segurar um objeto	0,72	0,99
Bater	0,82	0,99
Soltar	0,71	1,00
Segurar cada mão	0,74	1,00
Media dos Itens	0,95	1,00
Em relação ao espaço	1,00	1,00
deitado a	0,93	1,00
sentado a em pé	0,94	1,00
Manter a se sentado	0,77	1,00
Deslocar a se	0,82	0,98
Explorar visualmente	0,60	0,94
Média de item	0,95	1,00
Utilização dos objetos	0,83	0,97
copo	0,91	1,00
cubo	0,93	1,00
bolinha	0,83	1,00
Parafusar / Desparafusar	0,95	1,00
Jogar/Pegar uma bola	0,80	0,99
Jogar/Pegar	0,83	0,99
Empilhar	0,90	1,00
Esvaziar / Encher	0,82	1,00
Descobrir propriedades	0,80	1,00
Descobrir funcionamento	0,64	0,98
Associar seg.propriedades	0,96	1,00
Combinar	0,83	1,00
Imitar gestos simples	0,64	0,97
maneira convencional	0,72	0,99
maneira não convencional	0,75	0,99
situação de brincadeira	0,79	0,99
Sol.dificuldades imp.	0,90	1,00
Expressar o sentimento a	0,71	1,00
Interagir com outros	0,59	0,96
Utilizar um lápis	0,85	0,99
Utilizar uma tesoura	0,81	1,00
Utilizar uma colher	0,91	1,00
Média do item	0,97	1,00
Utilização do espaço	0,91	0,99
Deslocar empurrando	1,00	1,00
Deslocar a se transportado	0,95	1,00

Explorar fisicamente	0,78	0,98
Abrir / Fechar	0,71	0,98
Utilizar elevador	1,00	1,00
Média de itens	0,99	1,00
CARACTERÍSTICAS DA ATITUDE LÚDICA	0,75	0,97
Curiosidade	0,88	0,97
Iniciativa	0,75	0,98
Senso de humor	0,60	1,00
Prazer	0,78	1,00
Gosto desafio	0,71	0,98
Espontaneidade	0,73	0,93
Media dos itens	0,91	0,99

ANEXOS

ANEXO A

L'ENTREVUE INITIALE AVEC LES PARENTS (EIP) PORTANT SUR LE COMPORTEMENT LUDIQUE DE LEUR ENFANT (Ferland, version 2)*

NOM DE L'ENFANT

SEXE	M ()	F ()	
FRÈRES	Nombre:	Âge:	
SOEURS	Nombre:	Âge:	
FRÉQUENTATION DE GARDERIE: Oui () Non () (précisez)			
ORIGINE ETHNIQUE:			
ÂGE DE L'ENFANT			
	Année	Mois	Jour
Date(s) de l'évaluation			
Date de naissance			
Âge de l'enfant			
RÉPONDANT	Mère ()	Père ()	Autre: () (précisez)
ÉVALUATEUR:			
DURÉE DE L'ENTREVUE:			

1. À QUOI VOTRE ENFANT EST-IL PARTICULIÈREMENT ATTENTIF?

	Cochez	Précisez
<i>Éléments visuels</i>		
- livres d'images	[]	
- couleurs vives	[]	
<i>Éléments auditifs</i>		
- histoires	[]	
- chansons	[]	
- musique	[]	
- timbre de voix	[]	
<i>Éléments tactiles</i>		
- contacts physiques	[]	
<i>Éléments sociaux</i>		
- présence d'autres enfants	[]	
- présence d'un adulte connu	[]	
<i>Autres</i>		
- personnages	[]	
- situations comiques	[]	
- présence d'un animal	[]	
- activités particulières (vider une armoire, ouvrir les portes)	[]	
- autres (émissions de télévision, lumière)	[]	

* Ferland, F. (2003). Le modèle ludique – le jeu, l'enfant ayant une déficience physique et l'érgothérapie, 195-201. Montreal : Les Presses de l'Université de Montreal.

2. A) COMMENT VOTRE ENFANTS EXPRIME-T-IL?

0: aucune expression	1: expression du visage	2: gestes
3: sons / cris	4: mots / phrases	5: n.s.p.: ne sait pas

	Note	Commentaires
BESOINS		
• physiologiques		
• d'attention		
INTÉRÊTS		
SENTIMENTS		
• plaisir		
• déplaisir		
• tristesse		
• colère		
• peur		

B) EM GÉNÉRAL, COMMENT VOUS FAITES-VOUS COMPRENDRE DE VOTRE ENFANT?

1. expression de votre visage	[]
2. démonstrations, gestes	[]
3. mots	[]
4. explications verbales	[]
5. Codes particuliers de communication (précisez)	[]

3. LES ÉLÉMENTS SUIVANTS SUSCITENT-ILS L'INTÉRÊT DE VOTRE ENFANT?

0: aucun intérêt	1: intérêt moyen
2: intérêt marqué	3: n.s.p.: ne sait pas

	NOTE	COMMENTAIRES
La nourriture		
• Manger		
• Manger des aliments		
- Sales		
- Sucrés		
- en purée		
- en morceaux		
- froids		
- chauds		
• Goûter un nouvel aliment		
Les textures		
• Douces		
• Rugueuses		
Les éléments tels que		
• La neige		
• La sable		
• L'eau		
• L'herbe		
Les odeurs		
Être touché		
Être remue ou se mouvoir dans l'espace		
Les bruits		

4. MATÉRIEL DE JEU

1: oui 2: non 3: n.d. (non disponible)

Votre enfant joue-t-il avec le matériel suivant	NOTE	PRÉCISEZ (la nature du matériel et s'il est utilisé à l'extérieur de la maison)
<ul style="list-style-type: none"> • de textures différentes • l'incitant à écouter • l'incitant à regarder • l'incitant à imiter des situation courantes • l'incitant à imaginer • l'incitant à se déplacer • l'incitant à interagir avec lês autres 		

5. CARACTÉRISTIQUES DE SON JEU

1: oui 2: non n.s.p.: ne sait pas

Votre enfant aime-t-il les activités suivantes?	NOTE	PRÉCISEZ
<ul style="list-style-type: none"> • répéter le meme jeu pour mieux le maîtriser • avoir du nouveau matériel de jeu • se retrouver dans le nouveaux lieux • aller à l'extérieur 		
Votre enfant peut-il?... <ul style="list-style-type: none"> • utiliser le matériel de jeu de façon conventionnelle • imaginer de nouvelles façons d'utiliser le matériel de jeu • se déplacer par sés propres moyens 		

6. SYNTHÈSE DE INTÉRÊTS DE L'ENFANT

QUELLE EST SON ACTIVITÉ PRÉFÉRÉE?
QUELLE EST L'ACTIVITÉ QU'IL AIME LE MOINS?
QUELLES SONT SES POSITIONS PRÉFÉRÉES POUR JOUER?

7. PARTENAIRES DE JEU HABITUELS ET PRÉFÉRÉS

	Cochez	Activités
PARTENAIRES HABITUELS		
• Mère	[]	
• Père	[]	
• Frères/soeurs	[]	
• Autres	[]	
PARTENAIRES PRÉFÉRÉS		
• Mère	[]	
• Père	[]	
• Frères/soeurs	[]	
• Autres	[]	

8. ATTITUDE DE JEU

0: pas du tout 1: occasionnellement 2: tout à fait

DIRIEZ-VOUS DE VOTRE ENFANT	NOTE	EST-CE ENCOURAGÉ DANS VOTRE FAMILLE? NOTE
- est curieux		
- prend des initiatives		
- a le sens de l'humour		
- a du plaisir		
- a le goût du défi		
- est spontané		

HORAIRE TYPE

	MATIN	APRÈS-MIDI	SOIR
LUNDI			
MARDI			
MERCREDI			
JEUDI			
VENDREDI			
SAMEDI			

Avez-vous des précisions ou des commentaires à ajouter concernant les activités de jeu de votre enfant, ses intérêts, sa façon de réagir?

ANEXO B

L'ÉVALUATION DU COMPORTEMENTE LUDIQUE (Ferland, versão 2)*

NOM DE L'ENFANT		
SEXE	M	F

<i>ÂGE DE L'ENFANT</i>	Année	Mois	jour
Date(s) de l'évaluation			
Date de naissance			
Âge de l'enfant			

CONDITION PHYSIQUE DE L'ENFANT:
MODE DE DÉPLACEMENT HABITUEL/AIDES TECHNIQUES ET MODULE DE POSITIONNEMENT UTILISÉS:
INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES:
• déficience visuelle:
• déficience auditive:
• difficulté de communication:
• médication:
• autres:

Personne(s) présente(s) au moment de l'évaluation:
Durée totale de l'évaluation:
Interférences durant l'évaluation:

NOM DE L'ERGOTHÉRAPEUTE:

* Ferland, F. (2003). Le modèle ludique = le jeu, l'enfant ayant une déficience physique et l'ergothérapie. 173-178. Montreal : les Presses de l'Université de Montreal.

INTÉRÊT GÉNÉRAL DE L'ENFANT

INTÉRÊT:	0: aucun intérêt manifesté	1: intérêt moyen
	2: intérêt marqué	n.o.: non observé

	Intérêt (0 – 2)	Précisez
POUR LES AUTRES PERSONNES		
Adulte		
• présence d'un adulte		
• action de l'adulte		
• interaction non verbale de l'adulte (mimiques, caresses...)		
• interaction verbale de l'adulte		
Autres Enfants		
• présence d'autres enfants		
• action des autres enfants		
• interaction non verbale avec l'enfant		
• interaction verbale avec l'enfant		
POUR L'ENVIRONNEMENT SENSORIEL		
• Éléments visuels (lumière, couleurs)		
• Éléments tactiles (textures, chaleur)		
• Éléments vestibulaires (bercement, balancement)		
• Éléments auditifs (musique, téléphone, autres bruits)		
• Éléments olfactifs (odeurs, arômes)		

leurs propriétés sensorielles • Combiner des objets pour jouer • Imiter des gestes simples • Utiliser les objets d'une manière conventionnelle • Utiliser les objets d'une manière non conventionnelle • Imaginer une situation de jeu • Trouver des solutions à des difficultés imprévues • Exprimer des sentiments dans le jeu • Interagir avec les autres dans le jeu: vous-même ou un autre enfant • Utiliser - un crayon - des ciseaux - une cuiller			
UTILISATION DE L'ESPACE • Se déplacer en poussant un jouet monté sur roues • Se déplacer en transportant un objet • Explorer physiquement un nouvel endroit • Ouvrir/fermer une porte • Utiliser l'ascenseur			

CARACTÉRISTIQUES DE L'ATTITUDE LUDIQUE

0: absente 1: occasionnelle 2: tout à fait présente

Caractéristique	Attitude ludique (0 – 2)	Précisez
• Curiosité		
• Initiative		
• Sens de l'humour		
• Plaisir		
• Goût du défi		
• Spontanéité		

EXPRESSION DE SES BESOINS ET DE DES SENTIMENTS

1: <i>expression du visage</i>	2: <i>gestes</i>
3: <i>cris/sons</i>	4: <i>mots/phrases</i>
n.o: <i>aucune expression</i>	

	Expression (1 - 4)	Précisez
BESOINS		
• Physiologiques		
• D'attention		
• De sécurité		
SENTIMENTS		
• Plaisir		
• Déplaisir		
• Tristesse		
• Colère		
• Peur		

SYNTHÈSE

INTÉRÊTS LUDIQUES
CAPACITÉS LUDIQUES
DIFFICULTÉS LUDIQUES
INTÉRÊTS / CAPACITÉS?
INTÉRÊTS / DIFFICULTÉS?

SINTHÈSE DES RÉSULTATS

	Intérêt général	Intérêt ludique	Capacité ludique	Attitude ludique	Expression
Environnement humain					
• Adulte	/8				
• Enfant	/8				
Environnement sensoriel	/10				
Action					
• Objets		/2	/12		
• Espace		/10	/10		
Utilisation					
• des objets		/44	/44		
• de l'espace		/10	/10		
Attitude ludique				/12	
Expression					
• besoins					/12
• sentiments					/20
TOTAL	/26	/66	/76	/12	/32

OBJECTIFS À ATTEINDRE

Expression de ses besoins et de ses sentiments:
Attitude ludique:
Intérêts:
Environnement humain:
Environnement sensoriel:
Action relativement aux objets:
Utilisation des objets:
Action relativement à l'espace:
Utilisation de l'espace:

Fonte: Ferland (2003)

ANEXO C



UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA



São Paulo, 05 de abril de 2006.

Para
Maria Madalena Moares Sant'Anna

Silvana Maria Blascovi Assis
Orientadora

Após análise de seu projeto "*Adaptação cultural do modelo lúdico no Brasil*", processo CEP/UPM nº911/03/06 e CAAE - 0014.0.272.000-06, o Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Presbiteriana Mackenzie, no uso de suas atribuições, em consonância com a resolução do Ministério da Saúde 196/96, com a resolução do CFP de dezembro de 2000 e com o regulamento interno do Comitê, deliberou:

Aprovar o referido projeto, com as seguintes observações:

O Comitê sugere que a identificação dos sujeitos envolvidos nas entrevistas seja em código: não há necessidade da identificação completa pelo nome.

Caso, no momento do recrutamento dos sujeitos, esteja envolvida alguma instituição, preparar Carta de Informação à Instituição e respectivo Termo de Consentimento, com teor semelhantes aos documentos preparados para os sujeitos de pesquisa.

Por ocasião do **relatório final** da pesquisa, aguardamos uma **cópia em disquete para nossos arquivos**.

Solicita-se que o(a) orientador(a) do projeto seja portador(a) deste documento e encaminhe uma cópia a seu(sua) orientando(a).

Agradecendo seu envolvimento com as questões éticas em pesquisa,

Atenciosamente,

Profa. Dra. Cibele Freire Santoro
Coordenadora

anexo!

ANEXO D

CARTA DE INFORMAÇÃO À INSTITUIÇÃO

Venho por meio desta informar que sou mestranda do Curso de Pós-Graduação em Distúrbios do Desenvolvimento da Universidade Presbiteriana Mackenzie - SP, e o meu trabalho se propõe a realizar “A Adaptação Transcultural dos Protocolos de Avaliação do Modelo Lúdico no Brasil”. Estes protocolos fazem parte do trabalho de pesquisa realizado por Francine Ferland, terapeuta ocupacional, professora titular da Universidade de Montreal, no Canadá.

Os dados colhidos neste estudo terão finalidades de pesquisa acadêmica e serão coletados através de uma entrevista específica a ser realizada com o pai, a mãe ou o responsável pela criança e da aplicação do protocolo da Avaliação do Comportamento Lúdico em crianças com paralisia cerebral na faixa etária de 2 a 5 anos e 11 meses. A entrevista e a avaliação serão realizadas em meu consultório, situado à Avenida Bandeirantes, 500 ,sala 407, Londrina , Paraná; será feita a filmagem para posterior análise com mais três terapeutas ocupacionais, atuantes na área de neuropediatria, ficando sob a responsabilidade do pesquisador a despesa com locomoção dos pais e da criança para as entrevistas e as avaliações.

Será garantido o sigilo absoluto sobre as questões respondidas e resguardado o nome dos participantes e das instituições no momento da publicação dos dados na dissertação. A divulgação do trabalho terá finalidade acadêmica, esperando contribuir para um maior conhecimento do tema estudado. Aos participantes cabe o direito de se retirar do estudo em qualquer momento, sem prejuízo algum.

Agradecemos a colaboração,

Maria Madalena Moraes Sant’Anna
Mestranda em distúrbios do Desenvolvimento

Profª Drª Silvana Blascovi de Assis
Orientadora responsável pela pesquisa

UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Pelo presente instrumento, que atende às exigências legais, o(a) senhor(a) _____, responsável legal pela instituição _____, após leitura da **CARTA DE INFORMAÇÃO**

AO SUJEITO DA PESQUISA, ciente dos serviços e dos procedimentos aos quais será submetido, não restando quaisquer dúvidas a respeito do lido e do explicado, firma seu **CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO** de concordância em participar da pesquisa “*A Adaptação Transcultural dos Protocolos de Avaliação do Modelo Lúdico*”, realizada por Maria Madalena Moraes Sant’Anna, mestranda em Distúrbios do Desenvolvimento pela Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo.

Fica claro que o sujeito de pesquisa ou seu representante legal podem, a qualquer momento, retirar seu **CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO** e deixar de participar do estudo-alvo da pesquisa, estando cientes de que todo trabalho realizado torna-se informação confidencial, guardada por força do sigilo profissional.

São Paulo, 20 de junho de 2006

Assinatura do representante legal da Instituição

ANEXO E

CARTA DE INFORMAÇÃO AOS PAIS ENTREVISTADOS

O presente trabalho se propõe a realizar “Adaptação Transcultural dos Protocolos de Avaliação do Modelo Lúdico no Brasil”, a partir do trabalho realizado por Francine Ferland no Canadá.

Os dados para o estudo serão coletados através de uma entrevista específica a ser realizada com pai, mãe ou responsável pela criança e a aplicação do protocolo da Avaliação do Comportamento Lúdico na criança com paralisia cerebral. As entrevistas serão realizadas em clínica de atendimento para crianças com deficiência física e este material será posteriormente analisado qualitativamente e quantitativamente, sendo garantido o sigilo absoluto sobre as questões respondidas e resguardado o nome dos participantes. As avaliações serão realizadas no mesmo local, por uma terapeuta ocupacional com experiência na área infantil através de observação do desempenho da criança mediante a apresentação de brinquedos variados

A divulgação do trabalho terá finalidade acadêmica, esperando contribuir para um maior conhecimento do tema estudado.

Aos participantes cabe o direito de se retirar do estudo em qualquer momento, sem prejuízo algum.

Os dados coletados serão utilizados como parte da pesquisa de mestrado de Distúrbios do Desenvolvimento na Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo.

Nome e assinatura do pesquisador

Nome e assinatura do orientador

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Pelo presente instrumento, que atende às exigências legais, o(a) senhor(a) _____, sujeito de pesquisa, após leitura da CARTA DE INFORMAÇÃO AO SUJEITO DA PESQUISA, ciente dos serviços e procedimento aos quais será submetido, não restando quaisquer dúvidas a respeito do lido e do explicado, firma seu CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO de concordância em participar da pesquisa proposta.

Fica claro que o sujeito de pesquisa ou seu representante legal podem, a qualquer momento, retirar seu CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO e deixar de participar do estudo-alvo da pesquisa, estando cientes de que todo trabalho realizado torna-se informação confidencial, guardada por força do sigilo profissional.

_____, ____ de _____ de _____

Assinatura do sujeito ou seu representante legal

ANEXO F

Université 
de Montréal

Faculté de médecine
École de réadaptation

Montréal, le 8 mars 2006

Mme Maria Madalena Moraes Sant'Anna
Avenida Garibaldi Deliberador, 545
Bloco 1, apto 34
086050-280 Londrina
Pr- Brasil

Chère Maria Madalena,

C'est avec grand plaisir que je vous autorise à procéder à l'adaptation culturelle du Modèle ludique pour le Brésil. Connaissant votre rigueur scientifique et votre intérêt à ce modèle, je suis assurée de la qualité du travail que vous ferez.

Je suis très heureuse de votre initiative et j'espère que les ergothérapeutes du Brésil apprécieront ce modèle.

Recevez, chère Maria Madalena, l'expression de mes meilleurs sentiments.

Francine Ferland

Francine Ferland
Professeure titulaire
Programme d'ergothérapie
École de réadaptation
Faculté de Médecine
Université de Montréal

