

Rua Voluntários da Pátria, 423
Rio de Janeiro, Brasil,
15 de março 1957.

Prezado Senhor:

Tem o presente trabalho por finalidade proporcionar a pais, educadores e médicos visao geral do desenvolvimento da criança quanto ao comportamento físico, psicológico e social.

O cuidadoso trabalho da Professôra Helena Antipoff, Desenvolvimento Mental da Criança (Sociedade Pestalozzi, Belo Horizonte 1939) serviu de fundamento à escala ora apresentada. De sua relação escolhemos a maioria das provas, acrescentando algumas recolhidas na bibliografia recente e em pesquisas realizadas no Instituto de Educação do D. Federal.

Nossa contribuição às obras já existentes consiste principalmente na organização das provas em dois sentidos: um vertical por idade e outro transversal em escala progressiva para facilitar o estudo comparativo. Por exemplo: deitada de bruços levanta a criança apenas a cabeça ou já engatinha? Determina sua reação livre o nível do seu desenvolvimento. Limita-se a função do adulto a proporcionar as atividades típicas à cada idade pelos meios indiretos da situação e do material apropriado. (Vide Pag. 13, 14, 15 e 16).

Depois dos trabalhos de W. Stern, concordam os autores em indicar as idades de modo abreviado, com o emprêgo de um número para ano ou anos; de outro, separado do primeiro, por ponto e vírgula, para indicar meses; e enfim, de um terceiro, separado do segundo pelo sinal + para indicar dias. A abreviação 0;5+25 lê-se, por tanto, 0 anos; 5 meses e 25 dias.

A localização de cada uma das provas em idade determinada foi obtida por vários autores em apuração estatística. No entanto encontra-se o nosso trabalho em fase experimental por ser novo o conjunto ora apresentado.

Incluimos para as idades de 6;0, 7;0 e 8;0 provas de situação novas: os jogos da amarelinha, do pega palito e a experiência da flutuação, com a finalidade de enriquecer o estudo do desenvolvimento infantil com manifestações significativas do comportamento. Pedimos aos nossos leitores resposta aos questionários anexos para auxiliar a devida padronização das reações típicas à cada idade. Também é favor enviar para o nosso endereço a duplicata da ficha de registro, bem como sugestões para melhorar o trabalho.

Mães e professoras de escolas maternais e jardins de infância podem recolher na própria vida amostras de comportamento que correspondam às provas em questão. Neste empenho terão oportunidade de notar muitos aspectos da vida infantil que não foram mencionados. Tanto melhor... As provas representam norma esquemática do desenvolvimento, útil à comparação de crianças da mesma idade. O conhecimento de cada um como indivíduo, somente a própria vida poderá trazer. Pela mesma razão será necessário anotar indicações precisas relativas à vida da criança no lar e o seu comportamento durante as provas. Como resolve a criança os testes? Tem a criança facilidade em estabelecer contatos sociais ou demonstra retraimento?

Desde já agradecemos aos nossos colaboradores a sua contribuição ao melhor conhecimento da criança brasileira.

Atenciosas Saudações
HELOISA MARINHO
Professôra Catedrática do Instituto de Educação D.F.

PROVAS DO DESENVOLVIMENTO INFANTIL
Lista do Material

Indicação das idades
e numeração das provas
em algarismos romanos

1. Uma campainha de mesa com um cabo de 2,5 a 3 cm.	0;1-V 0;2-IV	0;3-V 0;5-III
2. Uma argola vermelha de 11 cm. de diâmetro presa a um barbante de 25 cm.	0;1-III 0;2-III 0;3-III	0;4-III 0;5-II 0;10-IV
2a. Material substituto: Um chucalho de cabo.		
3. Três cubos vermelhos de madeira de 2,5 a 3 cm de lado.	0;6-II,III,IV 0;7-III,IV 0;8-IV	
3a. Material substituto: Três carretéis.		
4. Uma caixa de papelão e respectiva tampa.	0;10-III	
5. Seis cubos ocios de madeira pintados de cores vivas. Dimensões: 4,5,6,7,8,9 cm.	1;0-III 1;3-III	1;6-II 2;0-II
5a. Material substituto: Seis caixas, ou latas de bordos lisos.		
6. Uma bola pintada de cores vivas: Dimensões, circunferência 36 cm, peso 100gr.	1;0-IV	
7. Um tambor ou lata fechada pintada de várias cores. Dimensões aproximadas: 15 cm diâmetro, 10 de alto. Duas varêtas.	0;8-V e 1;3-V	
8. Blocos de construção, tamanhos, cores e formas variadas.	3;0-III 4;0-III	5;0-III 6;0-III
9. Lapis de côr. Papel lousa tamanho officio.	1;6 2;0-8;11	Uma côr 6 cores
10. "A CASA" Tabela de avaliação vide pgs. 8 e 9	7;0-8-II	
11. Brinquedos para jogos dramatizados: Boneca de 20 a 30 cm com respectivo vestuário etc. Pequenos veículos, animais etc. Nota: Não devem ser usados brinquedos de corda.	3;0-VI	4;0-VI 5;0-VI 6;0-VI
12. Figuras anexas a esta prova. Nota: Antes de serem utilizadas, as figuras devem ser cortadas em 4 partes pela indicação dos riscos, e guardadas em envelopes separados.		
a. Figuras relativas a atividades infantis apresentação sucessiva uma por uma.	2;0-V e 3;0-V	
b. História da Poça d'Água.	4;0-V e 5;0-V	
c. História da Boneca Rasgada.	6;0-V, 7;0-V e 8;11-V	
13. Dinheiro: 13 moedas ou notas de Cr\$1,00	6;0-IV	
3 moedas ou notas de Cr\$2,00 e		
3 de Cr\$ 1,00.	7;0-8;11-V	

- 14. Flutuação: 3 objetos que sempre flutuam, 3 que nunca flutuam, e 3 que flutuam em determinadas condições (Vide pg. 7) 7;0-8;11-IV
- 15. Jôgo do Pega Palito: 12 palitos ou varetas com pontas 7;0-8;11-VI
- 16. Jôgo da Amarrelinha - uma pedra 7;0-8;11-I

ESCALA DO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Normas de observação: O ambiente em que for observada a criança, deve ser calmo e livre de estímulos perturbadores. Para as crianças até - 24 meses de idade as horas da manhã são insubstituíveis. Em qualquer idade deve a criança estar descansada e em bom estado de saúde para - manifestar plenamente sua capacidade.

O melhor meio de estabelecer contato social com a criança é o de atra- ir sua atenção sobre brinquedos que lhe são interessantes. Por exem- plo, cubos ou blocos de construção constituem geralmente boa introdu- ção às provas. Costumamos deixar para o fim as provas de linguagem - quando a criança já estiver familiarizada com o examinador. No entan- to, não adotamos esquema rígido de aplicação devendo o observador a- proveitar momentos oportunos. As provas sociais 4;0-VI, 5;0-VI, 6;0- VI só poderão ser observadas em situações reais de vida. Pequenas re- uniões de crianças empenhadas em atividades livres no lar, ou no jar- dim de infância proporcionam excelente ocasião para as mesmas. (Pag.16)

Nas provas de desenvolvimento físico de 0;0-0;5+29 a criança é coloca- da em decúbito ventral. Brinquedo novo, ou qualquer objeto de côr vi- va pode ser utilizado para incentivar os movimentos. (Pag. 13)

Nas provas de percepção sensorial de 0;0 a 0;5+29 o observador deve estar colocado atrás da criança, fora de seu campo visual. O objeto, que a criança vai seguir com o olhar deve deslocar-se lentamente de encontro a um fundo neutro. Poderá o observador regular o seu movi- mento pela capacidade da criança em segui-lo. (Pag. 13)

Nas provas de atividade manual de 0;3 a 0;5 pode o observador poupar tempo começando pela prova mais difícil de apresentar a argola a pou- cos cms da mão da criança. Si ela alcança o objeto sozinho são consi- deradas positivas as provas mais fáceis de segurar um objeto tocado - com a ponta dos dedos ou colocado na sua mão. Se, ao contrário, a prova mais difícil for negativa, o observador desce aos níveis mais fáceis. (Pags. 13 e 14).

Nas provas de manipulação 0;6-II e 0;7-III a criança está sentada no colo do observador, ou numa cadeira alta, à qual está amarrada por u- ma faixa para que possa manter o seu equilíbrio. Dos seis aos dez me- ses apresentam-se à criança 3 cubos consecutivos. De 1;3 a 2;0 utili- zam-se simultaneamente os cubos de encaixe (Vide lista dos materiais à pg. 2).

As provas de construção e de desenho (1;6 a 8;11) só serão válidas - quando livres. A orientação do adulto que fornece modelos para a có- pia, tira o valor intelectual das provas. Aos 7 e aos 8 anos o dese- nho espontâneo de uma casa é avaliado de acôrdo com a ficha anexa a - estas provas (Vide pgs. 8 e 9).

Nas provas de linguagem em que a criança comenta gravuras (2;0 a 7;0 prova V) deve-se começar pela prova mais difícil. Por exemplo: ao a- presentar à criança a História da Poça D'Água o observador começa pe- la prova de 5 anos, convidando a criança a ordenar as figuras. Em ca- so de êrro, o examinador ordena as figuras em fila da esquerda para a direita. (Pags. 15 e 16).

Se a criança passar a prova de 7 anos de ordenar as figuras e contar a História da Boneca Rasgada, o examinador lhe fará as seguintes perguntas: "A menina morena rasgou uma boneca que não lhe pertencia, o que deverá fazer?" Criança: "Pedir desculpas". Observador: "E a dona da boneca o que deverá fazer?" Criança: "Deve desculpar". Outras respostas aceitáveis: A menina deve concertar a boneca, comprar outra boneca. A dona da boneca não deve fazer nada, deve dizer que tenha mais cuidado. São consideradas negativas respostas que contenham a idéia de agressão ou vingança.

Registro e avaliação das provas

No material anexo encontra o observador ficha de registro que reproduz a numeração das provas. Deverá assinalar com uma cruz as positivas e com menos as negativas. Ao fim de cada coluna coloca-se o total das provas resolvidas.

Cinco provas positivas de uma determinada idade assinalam o limite inferior da capacidade da criança. Todas as provas abaixo desta idade são consideradas positivas. O limite superior é determinado por 4 provas negativas. Todas as provas acima deste limite são consideradas negativas. As observações devem continuar até que sejam conhecidos os dois limites. Nos casos normais a observação abrange em média três séries. Nos casos excepcionais serão necessários no mínimo 5 séries. Para o cálculo da Idade do Desenvolvimento (I.D.), transforma-se em tempo o total das provas positivas utilizando os dados de equivalência assinalados na ficha. Para o cálculo do Quociente do Desenvolvimento (Q.D.) divide-se a Idade do Desenvolvimento pela Idade Cronológica (I.C.) $I.D./I.C.$, e multiplica-se o resultado por 100.

Interpretação das provas: Presta-se a escala ora apresentada a diferenças significativas do desenvolvimento. A compreensão das causas das reações manifestadas durante as provas é indispensável à orientação educativa. Para este fim deverá o examinador consultar a ficha médica e procurar obter informações precisas relativas à vida familiar. (Vide pag. 17)

Transcrevemos a seguir dois exemplos. O primeiro de um menino desnutrido, proveniente de um lar miserável, que acabava de ser entregue a um asilo; o segundo de uma menina com desenvolvimento físico normal; cercada no lar de toda solicitude e carinho necessários ao seu crescimento.

Manifestava-se a debilidade física do menino João não só pela sua magreza como pelo fato de não conseguir aos 3 meses sustentar a cabeça em decúbito ventral. Reagiu a voz humana, mas não respondeu ao sorriso. A criança necessita não somente de tratamento de saúde como de ambiente familiar que lhe possa proporcionar os estímulos necessários ao seu desenvolvimento.

A menina de aspecto sadio é calma e bem humorada. Em decúbito ventral, apoiada nos antebraços, sustenta cabeça e ombros e olha ao redor. Demonstram as provas que seu desenvolvimento é superior à sua idade cronológica.

Exemplo 1			Exemplo 2			
Nome: João Silva			Nome: Maria Pereira			
0;1-	0;2-	0;3-	0;2-	0;3-	0;4-	0;5-
0;1+29	0;2+29	0;3+29	0;2+29	0;3+29	0;4+29	0;5+29
DESENVOLVIMENTO FÍSICO			DESENVOLVIMENTO FÍSICO			
I +	I -	I -	I +	I +	I -	I -
PERCEPÇÃO: USO DAS MÃOS			PERCEPÇÃO: USO DAS MÃOS			
III +	II +	II -	II +	II +	II +	II -
III +	III +	III +	III +	III +	III +	III -
IV +	IV -	IV -	IV +	IV +	IV +	
V		V -	V -	V -	V +	
REAÇÕES SOCIAIS			REAÇÕES SOCIAIS			
VI +	V -	VI -	V +	VI -	VI -	IV -
	VI -		VI +			V -
						VI -
Soma das Provas +			Soma das Provas +			
5	2	1	6	4	4	0
Valor em Dias			Valor em Dias			
25	10	5	30	20	20	0

I.C. 0;3+9

I.D. 0;2+10
Q.D. 71

I.C. 0;3+15

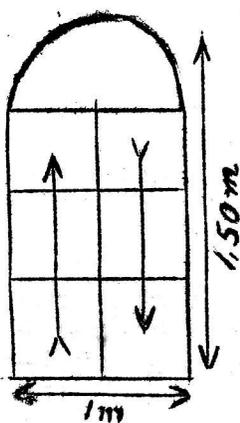
I.D. 0;4+10
Q.D. 124

PROVAS NOVAS PARA AS IDADES DE SEIS A OITO ANOS

Nome da criança: _____ Idade cronológica: _____

AMARELINHA

Finalidade da prova: Medir o equilíbrio e a precisão dos movimentos.



Material: Amarelinha desenhada no chão. (Vide figura).
Uma pedra.

Técnica: Começar pela prova mais fácil e só passar para as mais difíceis em caso de êxito.

Gradação provisória:

6;0-I Amarelinha sem pedra: A criança pula as seis casas num só pé, descansando em meio do percurso os dois pés - no semi-círculo.

7;0-I Amarelinha com lançamento de pedra. Antes de iniciar os pulos a criança lança uma pedra no semi-círculo.

8;0-I O mesmo jogo da idade anterior dificultado na volta pelo deslocamento da pedra com um só pé.

Regra Gerais: (1) Pular num só pé. (2) Não trocar de pés durante os pulos. (3) Não pisar na linha. (4) Lançar e deslocar a pedra à casa certa evitando as linhas.

Questionário: Marcar com o sinal + a presença do item.

1. Consegue pular as 6 casas evitando tôdas as linhas?
2. Utiliza o mesmo pé em todo percurso?
3. Lança a pedra com precisão no semicírculo?
4. Consegue empurrar a pedra com o mesmo pé em que está pulando?
5. Consegue empurrar a pedra com o pé livre?
6. Consegue carregar a pedra no peito do pé?

JOGO DO PEGA PALITO

Finalidade da prova: Medir o respeito a regras de um jogo social.

Material: 12 palitos ou varetas; dois servem de instrumento para pegar os outros dez.

Técnica - O examinador segura os 10 palitos entre o polegar e o indicador e abrindo rapidamente os dedos deixa-os cair sobre a mesa. Depois demonstra como se deve separar um a um cada palito sem mover os demais. Vence o jogador que separar maior número de palitos.

Regra. Em caso de erro a vez passa ao outro jogador. A prova é válida de acordo com a compreensão desta regra. A criança não precisa ganhar o jogo para vencer a prova.

Gradação provisória

7;0-VI - A criança mantém as regras do jogo auxiliada por três admoestações.

8;0-VI - A criança mantém a regra do jogo sem auxílio, depois da explicação inicial.

Questionário:

1. Mantem as regras depois de uma única explicação?
2. Mantem as regras depois de 3 admoestações?
3. Reconhece o erro imediatamente e espera a vez do companheiro jogar?
4. Continua jogando depois de errar?
5. Obedece sem protesto as admoestações do examinador?
6. Procura enganar o parceiro?
7. Procura auxiliar o parceiro por meio de conselhos?

FLUTUAÇÃO

Finalidade da prova: Medir conhecimentos e a capacidade da criança em adquirir novas informações por meio de experiências.

Material - Rolha, carretel, bola de celuloide, prego, bola de gude, moeda, barquinho, tampa metálica com rebordo, vidro de remédio vazio com respectiva tampa, uma vasilha com água.

Técnica

Antes da experiência apresentam-se os nove objetos acima enumerados em ordem mixta, fazendo uma por uma as três perguntas assinaladas no questionário.

Colocando os objetos dentro d'água, deixa-se a criança experimentar. Se a criança não o fizer espontaneamente, o observador causa a submersão do barquinho, da tampa metálica, e do vidro de remédio, que a princípio estavam boiando, enchendo-os de água.

Depois da experiência, repete-se as mesmas perguntas anteriormente feitas, anotando as novas respostas.

Ao fim da prova pergunta-se à criança porque certos objetos boiam e outros não, e porque alguns só boiam às vezes.

Gradação provisória:

7;0-IV - Antes de realizar a experiência, a criança indica os objetos que sempre ou nunca flutuam.

8;0-IV - Por meio de experiências realizadas sem o auxílio do adulto, a criança descobre os objetos que só flutuam em determinadas condições.

Questionário

Sublinhar para cada pergunta os objetos indicados pela criança.

Antes da Experiência :

1. Pergunta : Que objetos boiam sempre?

Respostas: Rolha, carretel, bola de celuloide, prego, bola de gude, moeda, barquinho, tampa, vidro.

2. Pergunta : Que objetos nunca boiam?

Respostas: Pregos; bola de gude, moeda, rolha, carretel, bola de celuloide, barquinho, tampa, vidro.

3. Pergunta : Que objetos ora boiam ora deixam de boiar?

Respostas: Barquinho, tampa, vidro, rolha, carretel, bola de celuloide, prego, bola de gude, moeda.

Depois da Experiência :

1. Pergunta : Que objetos boiam sempre?

Respostas: Rolha, carretel, bola de celuloide, prego, bola de gude, moeda, barquinho, tampa, vidro.

2. Pergunta : Que objetos nunca boiam?

Respostas: Pregos, bola de gude, moeda, rolha, carretel, bola de celuloide, barquinho, tampa, vidro.

3. Pergunta: Que objetos ora boiam ora deixam de boiar?

Respostas: Barquinho, tampa, vidro, rolha, carretel, bola de celuloide, prego, bola de gude, moeda.

Comentários:

A C A S A

Prova de avaliação da Idade Gráfica (I.G.)

Heloisa Marinho.

- I - Prédio - 1) Qualquer área limitada.
- 2) Indicação de solo (por traço sombreado, plantas etc. - que ultrapassem os dois lados da casa)
- 3) Localização adequada da casa em relação ao solo (pousada no solo)
- 4) Dois pavimentos indicados por várias janelas sobrepostas.
- 5) Mais de dois pavimentos indicados por séries de janelas sobrepostas.
- II. Paredes - 6) Uma parede.
- 7) Duas ou mais paredes.
- 8) Sem transparência: o desenho deve ser reconhecível e as paredes sem rabiscos.
- III. Telhado 9) Qualquer indicação de telhado.
- 10) Representação aproximadamente correta das telhas: indicadas por curvas ou linhas aproximadamente paralelas.
- IV. Portas - 11) Uma porta.
- 12) Duas ou mais portas.
- 13) Bandeira das portas ou postigo.
- 14) Trinco ou fechaduras.
- 15) Localização adequada de todas as portas: pousadas na linha que representa o chão.
- V. Janelas - 16) Uma janela.
- 17) Duas ou mais janelas.
- 18) Indicação das folhas: quando abertas.
- 19) Bandeira das janelas.
- 20) Venesianas, grades, vidraças, cortinas ou vasos com flores.
- 21) Localização adequada de todas as janelas (sem encostar no chão ou no telhado).
- VI- Ambiente externo
- 22) céu, nuvens
- 23) Qualquer indicação de sol.

- 24) Sol sem fisionomia
- 25) Plantas (qualquer vegetação)
- 26) Árvore (com tronco e copa)
- 27) Caminho, rua ou escada
- 28) Cerca, muro, gradil ou portão
- 29) Pessoa, animal ou veículo

VII. Colorido

- 30) Colorido da superfície respeitando as linhas de contorno.
- 31) Colorido uniforme.
- 32) Uso lógico das cores.
- 33) Tentativa de sombreado (para dar relêvo ao desenho)

VIII. Perspectiva

- 34) Qualquer indicação de perspectiva (ainda que não muito certa).

IX. Integração lógica

- 35) Ausência de absurdos: quanto à localização, forma, - proporção etc.
- 36) Figuras relacionadas em conjunto único, incluindo pelo menos dois elementos além da casa propriamente dita.
- 37) Figura reconhecível.

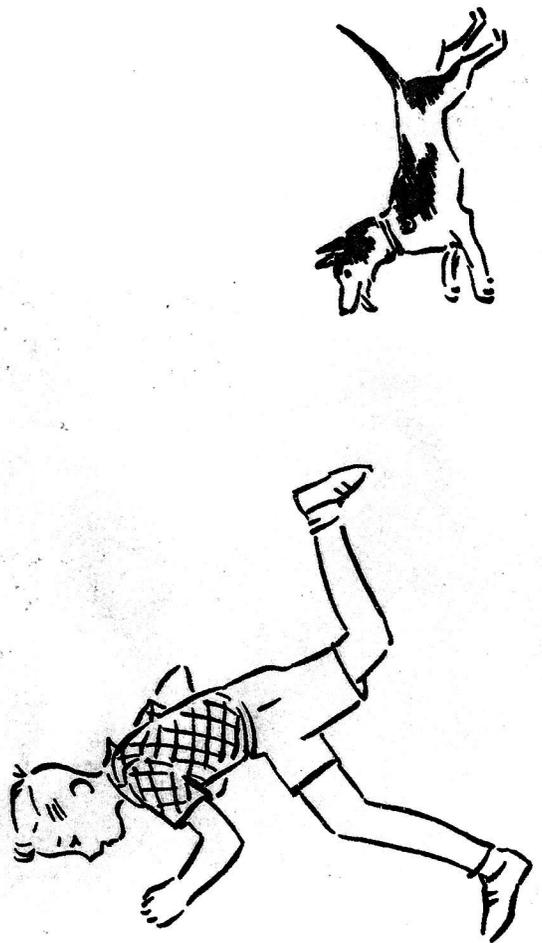
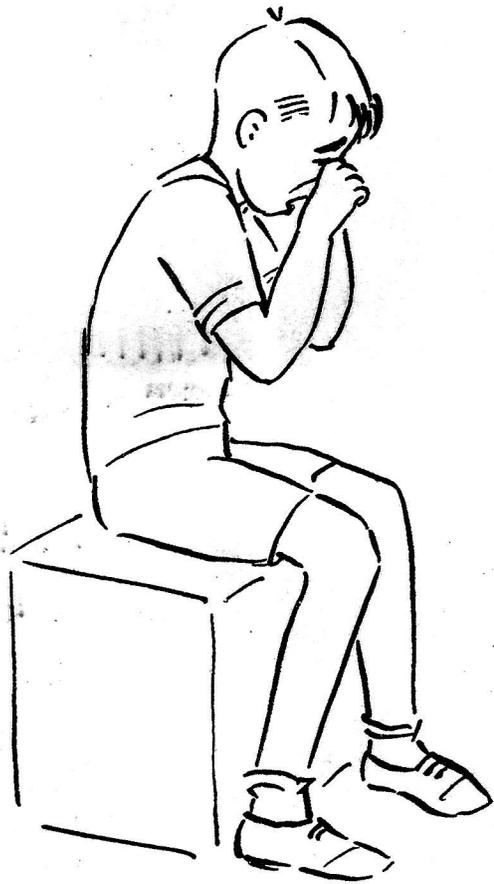
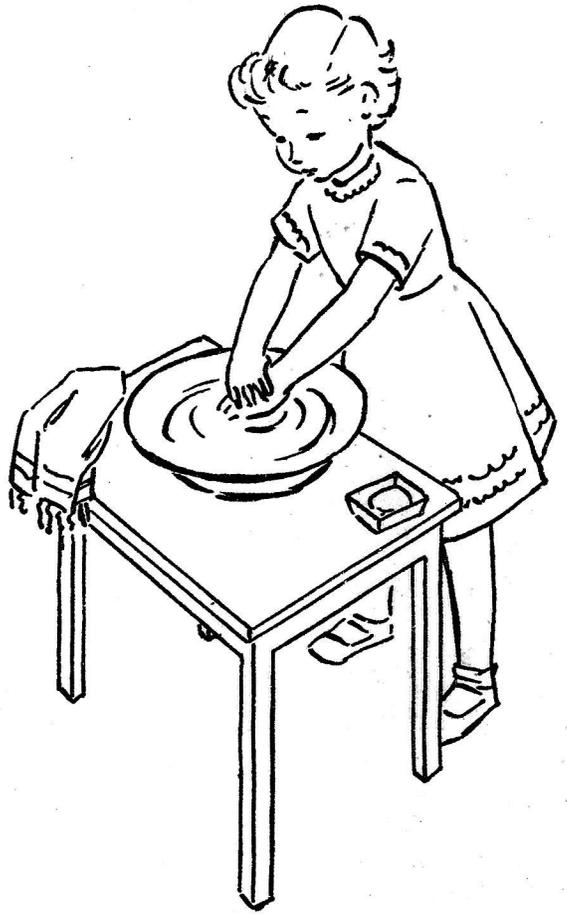
IMC.

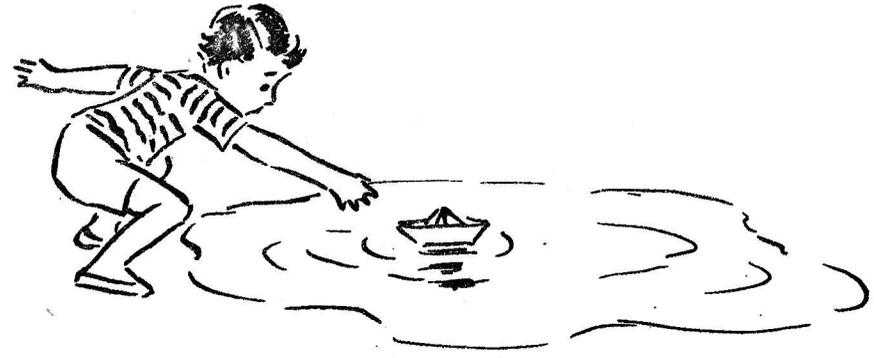
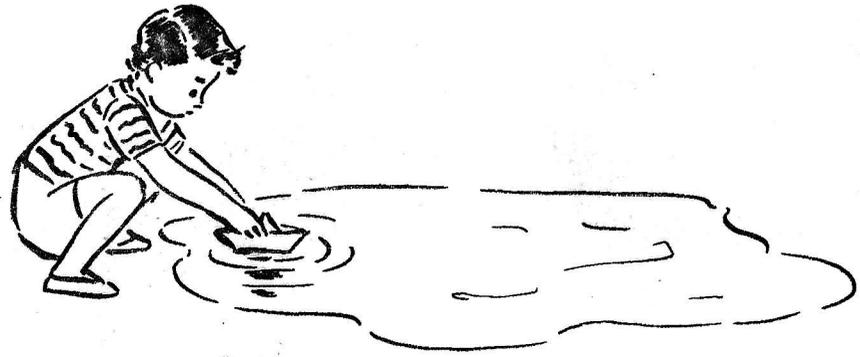
Avaliação da Idade Gráfica (I.G.)

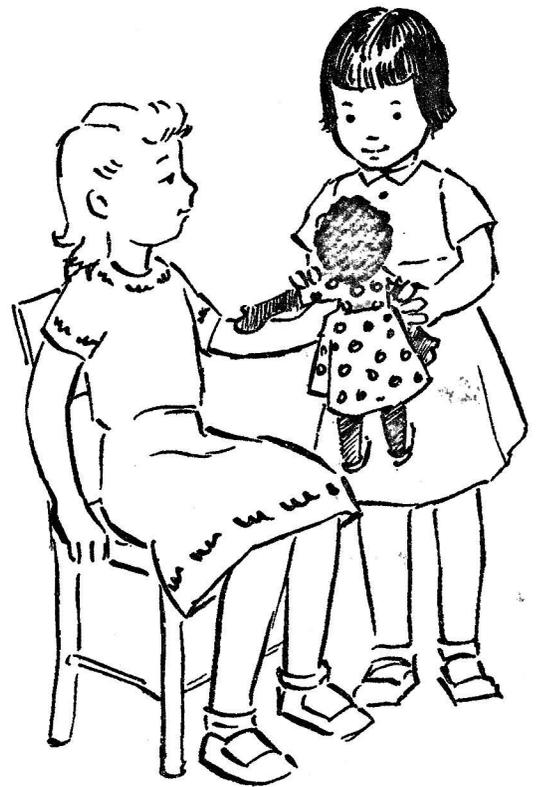
Teste da Casa

<u>PONTOS</u>	<u>I.G.</u>	<u>PONTOS</u>	<u>I.G.</u>
1	4:0	19	8:6
2	4:3	20	8:9
3	4:6	21	9:0
4	4:9	22	9:3
5	5:0	23	9:6
6	5:3	24	9:9
7	5:6	25	10:0
8	5:9	26	10:3
9	6:0	27	10:6
10	6:3	28	10:9
11	6:6	29	11:0
12	6:9	30	11:3
13	7:0	31	11:6
14	7:3	32	11:9
15	7:6	33	12:0
16	7:9	34	12:3
17	8:0	35	12:6
18	8:3	36	12:9
		37	13:0

QUOCIENTE GRÁFICO; Obtém-se o quociente gráfico (Q.G.) dividindo-se a idade gráfica (I.G.) pela idade cronológica (I.C.).







ESCALA DO DESENVOLVIMENTO INFANTIL				
0;0 - 0;0+29	0;1 - 0;1+29	0;2 - 0;2+29	0;3 - 0;3+29	0;4 - 0;4+29
DESENVOLVIMENTO FÍSICO				
1. Sustenta a cabeça por alguns instantes.	I. Flexiona as pernas	I. Sustenta a cabeça 30 segundos	I. Apoiada nos antebraços sustenta a cabeça e ombros.	I. Apoiada nas mãos sustenta a cabeça e ombros.
A CRIANÇA E O AMBIENTE - ATIVIDADE MANUAL				
II. Fecha a mão em reação reflexa quando um dedo é colocado na palma. III. Fixa a luz alguns instantes. IV. A criança suga quando se lhe toca os lábios V. A criança vira a cabeça quando se lhe toca a face.	II. Fixa a luz demoradamente. III. Segue um objeto com olhos, distância pequena. IV. A criança suga ao ser colocada em posição alimentar habitual. V. Vira a cabeça a procura do som uma vez.	II. Olha o redor quando carregado. III. Segue um objeto com olhos varias vezes (Distâncias pequenas). IV. Vira a cabeça a procura do som várias vezes.	II. Observa pessoas e objetos grandes em movimento a uma distância de 3 a 4 metros. III. Segura durante algum tempo um objeto colocado em suas mãos. IV. Passa a mão sobre objetos grandes (bola) V. Procura virando a cabeça a origem do som e fixa os olhos no objeto sonoro	II. Nota um ambiente novo. III. Agarra um objeto ao tocá-lo com a ponta dos dedos. IV. Movimenta um objeto. V. Observa este movimento.
VIDA SOCIAL - LINGUAGEM				
VI. Tranquiliza-se ao ser mudado de posição.	VI. Tranquiliza-se ao ouvir a voz humana.	V. Balbucia. VI. Responde ao sorriso.	VI. Estranha a interrupção do contato social.	VI. Presta atenção a quem fala e responde balbuciando.

0;5 - 0;5+29	0;6 - 0;6+29	0;7 - 0;7+29	0;8 - 0;9 + 29	0;10 - 0;11+29
D E S E N V O L V I M E N T O F Í S I C O				
I. Ao se puxar a criança levemente pelas mãos, ela ergue cabeça e ombros.	I. Seta com apoio.	I. Mantem a posição sentada segurando-se com as mãos. II. Arrasta-se.	I. Senta sem apoio. II. Levanta-se para a posição sentada.	I. Levanta-se com auxílio para a posição de pé. II. Anda apoiada.
A T I V I D A D E M A N U A L				
II. Deitada de costas alcança um objeto próximo. III. Vira sem erro para o lado do som.	II. Sentada com apoio alcança um cubo próximo. III. Segura o cubo com oposição do polegar. IV. Movimenta um objeto sobre a mesa.	III. Segura um cubo e alcança um segundo. IV. Movimenta dois brinquedos.	IV. Combina dois cubos batendo um de encontro ao outro.	III. Abre uma caixa. IV. Aproxima um objeto por meio de um barbante.
V I D A S O C I A L - L I N G U A G E M				
IV. Reflete a expressão amável ou zangada. V. Resiste a retirada de um brinquedo. VI. Estranha a retirada de um brinquedo.	V. Imita o bater com a mão na mesa. VI. Estranha pessoas vistas pela primeira vez.	V. Tira um brinquedo do bolso do adulto. VI. Brinca de esconde-esconde.	V. Imita o bater no tambor ou lata com uma vareta. VI. Usa gestos significativos. Ex.: Diz adeus com as mãos.	V. Imita o bater de uma campainha. VI. Obedece a ordens simples em situações habituais.

1;0 - 1;2	1;3 - 1;5	1;6 - 1;11	2;0 - 2;11	3;0 - 3;11
DESENVOLVIMENTO FÍSICO				
I. Fica em pé sem apoio alguns instantes. II. Anda apoiada com uma das mãos e segura na outra um brinquedo	I. Fica em pé sem apoio e apanha um objeto do chão. II. Anda bem livremente.	I. Sobea escada em pé segurando com uma das mãos a mão do adulto.	I. Sobea escada descançando dois pés em cada degrau.	I. Desce a escada descançando dois pés em cada degrau.
ATIVIDADE MANUAL PENSAMENTO				
III. Encaixe e desencaixe de cubos.	III. Sobreposição espontânea de 2 cubos ou caixas.	II. Sobreposição - espontânea de mais de dois cubos ou caixas. III. Rabiscção: linhas descontínuas.	II. Na sobreposição espontânea utiliza 5 a 6 elementos. III. Rabiscção: linhas contínuas em várias direções. IV. Trepa numa cadeira para alcançar um objeto	II. Rabiscção: fase celular. III. Construção espontânea em duas dimensões largura e altura. IV. Nomeia espontaneamente construção livre.
VIDA SOCIAL - LINGUAGEM				
IV. Imita o rolar de uma bola, várias vezes. V. Obedece à ordem de dar alguma coisa. VI. Emprega ao menos duas palavras.	IV. Compreende uma proibição simples. V. Imita o bater em tambor ou caixa com duas varetas. VI. Emprega ao menos 4 palavras.	IV. Responde com gestos certos quando se lhe faz perguntas sobre ao menos cinco partes do corpo humano. V. Associa duas palavras. VI. Pede alimento utilizando palavras convencionais.	V. Enumera pessoas e coisas graficamente representadas. VI. Fala de coisas ausentes.	V. Menciona atividade graficamente representada. VI. Dramatização espontânea individual com brinquedos, bonecas ou automóveis.

4:0 - 4:11	5:0 - 5:11	6:0 - 6:11	7:0 - 7:11	8:0 - 8:11
D E S E N V O L V I M E N T O F I S I C O				
I. Sob a escada alterando os pés.	I. Desce a escada alternando os pés.	I. Amarelinha sem pedra	I. Amarelinha com lançamento de pedra.	I. Amarelinha com deslocamento de pedra.
A T I V I D A D E M A N U A L - P E N S A M E N T O				
II. Rabiscção: e primeiras figuras reconhecíveis, que surgem das células.	II. Desenho de figuras desconhecíveis.	II. Construção simétrica em 3 dimensões.	II. Desenho: Prova "A Casa". Mínimo 13 pontos.	II. Desenho; Prova "A Casa". Mínimo 17 pontos.
III. Construção espontânea em 2 dimensões: largura e altura ou largura e profundidade.	III. Construção em 3 dimensões.	III. Desenha relacionando todos os elementos em conjunto único.	III. Dá o número certo de cruzeiros, somando os valores de 3 moedas de Cr\$2,00 e 3 de Cr\$1,00	III. Dá o troço de Cr\$10,00 ao vender um objeto de Cr\$5,00.
IV. Nomeia espontaneamente desenho livre reconhecível.	IV. Anuncia espontaneamente com antecedência o que irá fazer.	IV. Enumera 13 notas ou moedas de Cr\$ 1,00.	IV. Flutuação: A criança indica os objetos que sempre, ou nunca flutuam.	IV. Flutuação: A criança indica os objetos que só flutuam em determinadas condições.
V I D A S O C I A L - L I N G U A G E M				
V. Completa a História da Poça d'Água.	V. Conta a história da poça d'água depois de ordenar as figuras.	V. Conta a História da Boneca Rasgada.	V. Conta a História da Boneca Rasgada depois de ordenar as figuras.	V. Responde a perguntas morais relativas à História da Boneca.
VI. Dramatização social espontânea sem organização definida. (Imitação paralela: sem divisão de papéis.	VI. Início de atividade socialmente organizadas. Grupo instável de 2 a 3 crianças.	VI. Início de co-laboração social. Grupo relativamente estável de 3 a 4 crianças.	VI. Jôgo do Pega-Palito. Mantem as regras do jôgo auxiliado por 3 admo-estações.	VI. Jôgo do Pega Palito. Mantem as regras do jôgo sem auxílio depois da explicação inicial.

FICHA DE OBSERVAÇÃO

Nome da criança: _____ Sexo: _____

Data do nascimento: _____ Idade cronológica: _____

Estado de saúde e aspecto físico: _____

Número de filhos na família: _____ Número da filiação: _____

Nome do pai: _____ Idade: _____

Profissão: _____ Nacionalidade: _____

Nome da mãe: _____ Idade: _____

Profissão: _____ Nacionalidade: _____

Condição econômica da família: _____

Vida no lar

Regime diário: _____

Vida social: _____

Ambiente, brinquedos e ocupações preferidas: _____

Comportamento da criança durante as provas: _____

Conclusões gerais e indicação de orientação educativa: _____

FICHA DE REGISTRO

Nome: _____

0;0-		0;1-		0;2-		0;3-		0;4-		0;5-		0;6-		0;7-		0;8-		0;10	
0;0+29		0;1+29		0;2+29		0;3+29		0;4+29		0;5+29		0;6+29		0;7+29		0;9		0;11	
I D A D E S																			
D E S E N V O L V I M E N T O F I S I C O																			
I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
A C R I A N Ç A E O A M B I E N T E - U S O D A S M Ã O S																			
II	II	II	II	II	II	II	II	II	II	II	II	II	II	II	II	II	II	II	II
III	III	III	III	III	III	III	III	III	III	III	III	III	III	III	III	III	III	III	III
IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV
V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
V I D A S O C I A L - L I N G U A G E M																			
VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI
S o m a d a s p r o v a s P o s i t i v a s																			
V a l o r d a s p r o v a s e m T e m p o																			

1;0-		1;3		1;6-		2;0-		3;0		4;0-		5;0		6;0-		7;0-		8;0-	
1;2		1;5		1;11		2;11		3;11		4;11		5;11		6;11		7;11		8;11	
D E S E N V O L V I M E N T O F I S I C O																			
I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
II	II	II	II	II	II	II	II	II	II	II	II	II	II	II	II	II	II	II	II
A T I V I D A D E M A N U A L - P E N S A M E N T O																			
III	III	III	III	III	III	III	III	III	III	III	III	III	III	III	III	III	III	III	III
IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV
V I D A S O C I A L - L I N G U A G E M																			
IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV	IV
V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI	VI
S o m a d a s p r o v a s P o s i t i v a s																			
V a l o r d a s p r o v a s e m T e m p o																			

Idade cronológica (I.C): _____ Idade do desenvolvimento (I.D.): _____

Quociente do desenvolvimento (Q.D.): _____

Valor das provas em tempo:

0;0 a 0;7 + 29 1 prova - 5 dias 1;0 a 1;5 + 29 1 prova - 15 dias
 0;8 a 0;11 + 29 1 prova - 10 dias 1;6 a 1;11 + 29 1 prova - 30 dias
 2;0 a 8;11 + 29 1 prova - 2 meses

Nome do observador: _____ Data da observação: _____

Rua Voluntários da Pátria, 423
Rio de Janeiro, Brasil,
15 de março, 1957.

Prezado Senhor:

Tem o presente trabalho por finalidade proporcionar a pais, educadores e médicos visão geral do desenvolvimento da criança quanto ao comportamento físico, psicológico e social.

O cuidadoso trabalho da Professora Helena Antipoff, Desenvolvimento Mental da Criança (Sociedade Pestalozzi, Belo Horizonte 1939) serviu de fundamento à escala ora apresentada. De sua relação escolhemos a maioria das provas, acrescentando algumas recolhidas na bibliografia recente e em pesquisas realizadas no Instituto de Educação do D. Federal.

Nossa contribuição às obras já existentes consiste principalmente na organização das provas em dois sentidos: um vertical por idade e outro transversal em escala progressiva para facilitar o estudo comparativo. Por exemplo: deitada de bruços levanta a criança apenas a cabeça ou já engatinha? Determina sua reação livre o nível do seu desenvolvimento. Limita-se a função do adulto a proporcionar as atividades típicas à cada idade pelos meios indiretos da situação e do material apropriado. (Vide Pag. 13, 14, 15 e 16).

Depois dos trabalhos de W. Stern, concordam os autores em indicar as idades de modo abreviado, com o emprêgo de um número para ano ou anos; de outro, separado do primeiro, por ponto e vírgula, para indicar meses; e enfim, de um terceiro, separado do segundo pelo sinal + para indicar dias. A abreviação 0;5+25 lê-se, portanto, 0 anos; 5 meses e 25 dias.

A localização de cada uma das provas em idade determinada foi obtida por vários autores em apuração estatística. No entanto encontra-se o nosso trabalho em fase experimental por ser novo o conjunto ora apresentado.

Incluimos para as idades de 6;0, 7;0 e 8;0 provas de situação novas: os jogos da amarlinha, do pega palito e a experiência da flutuação, com a finalidade de enriquecer o estudo do desenvolvimento infantil com manifestações significativas do comportamento. Pedimos aos nossos leitores resposta aos questionários anexos para auxiliar a devida padronização das reações típicas à cada idade. Também é favor enviar para o nosso endereço a duplicata da ficha de registro, bem como sugestões para melhorar o trabalho.

Mães e professoras de escolas maternais e jardins de infância podem recolher na própria vida amostras de comportamento que correspondam às provas em questão. Neste empenho terão oportunidade de notar muitos aspectos da vida infantil que não foram mencionados. Tanto melhor... As provas representam norma esquemática do desenvolvimento, útil à comparação de crianças da mesma idade. O conhecimento de cada um como indivíduo, somente a própria vida poderá trazer. Pela mesma razão será necessário anotar indicações precisas relativas à vida da criança no lar e o seu comportamento durante as provas. Como resolve a criança os testes? Tem a criança facilidade em estabelecer contatos sociais ou demonstra retraimento?

Desde já agradecemos aos nossos colaboradores a sua contribuição ao melhor conhecimento da criança brasileira.

Atenciosas Saudações
HELOISA MARINHO
Professora Catedrática do Instituto de Educação D.F.

Indicação das idades
e numeração das provas
em algarismos romanos

PROVAS DO DESENSOLVIMENTO INFANTIL
Lista do Material

1. Uma campainha de mesa com um cabo de 2,5 a 3 cm.	0;1-V	0;3-V
2. Uma argola vermelha de 11 cm. de diâmetro presa a um barbante de 25 cm.	0;2-IV	0;5-III
2a. Material substituto: Um chucalho de cabo.	0;1-III	0;4-III
	0;2-III	0;5-II
	0;3-III	0;10-IV
3. Três cubos vermelhos de madeira de 2,5 a 3 cm de lado.	0;6-II,III,IV	
3a. Material substituto: Três carretéis.	0;7-III,IV	
	0;8-IV	
4. Uma caixa de papelão e respectiva tampa.	0;10-III	
5. Seis cubos ocios de madeira pintados de cores vivas. Dimensões: 4,5,6,7;8,9 cm.	1;0-III	1;6-II
5a. Material substituto: Seis caixas, ou latas de bordos lisos.	1;3-III	2;0-II
6. Uma bola pintada de cores vivas: Dimensões, circunferência 36 cm, peso 100gr.	1;0-IV	
7. Um tambor ou lata fechada pintada de várias cores. Dimensões aproximadas: 15 cm diâmetro, 10 de alto. Duas varêtas.	0;8-V e 1;3-V	
8. Blocos de construção, tamanhos, cores e formas variadas.	3;0-III	5;0-III
	4;0-III	6;0-III
	Provas de desenho	
9. Lapis de côr. Papel lousa tamanho ofício.	1;6	Uma côr
	2;0-8;11	6 cores
10. "A CASA" Tabela de avaliação vide pgs.8e9	7;0-8-II	
11. Brinquedos para jogos dramatizados: Boneca de 20 a 30 cm com respectivo vestuário etc. Pequenos veículos, animais etc. Nota: Não devem ser usados brinquedos de corda.	3;0-VI	4;0-VI
		5;0-VI
		6;0-VI
12. Figuras anexas a esta prova. Nota: Antes de serem utilizadas, as figuras devem ser cortadas em 4 partes pela indicação dos riscos, e guardadas em envelopes separados.		
a. Figuras relativas a atividades infantis apresentação sucessiva uma por uma.	2;0-V e 3;0-V	
b. História da Poça d'Água.	4;0-V e 5;0-V	
c. História da Boneca Rasgada.	6;0-V, 7;0-V e 8;11-V	
13. Dinheiro: 13 moedas ou notas de Cr\$1,00	6;0-IV	
3 moedas ou notas de Cr\$2,00 e		
3 de Cr\$ 1,00.	7;0-8;11-V	

- 14. Flutuação: 3 objetos que sempre flutuam, 3 que nunca flutuam, e 3 que flutuam em determinadas condições (Vide pg. 7) 7;0-8;11-IV
- 15. Jôgo do Pega Palito: 12 palitos ou varetas com pontas 7;0-8;11-VI
- 16. Jôgo da Amarelinha - uma pedra 7;0-8;11-I

ESCALA DO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Normas de observação: O ambiente em que for observada a criança, deve ser calmo e livre de estímulos perturbadores. Para as crianças até - 24 meses de idade as horas da manhã são insubstituíveis. Em qualquer idade deve a criança estar descansada e em bom estado de saúde para - manifestar plenamente sua capacidade.

O melhor meio de estabelecer contato social com a criança é o de atra- ir sua atenção sôbre brinquedos que lhe são interessantes. Por exem- plo, cubos ou blocos de construção constituem geralmente boa introdu- ção às provas. Costumamos deixar para o fim as provas de linguagem - quando a criança já estiver familiarizada com o examinador. No entan- to, não adotamos esquema rígido de aplicação devendo o observador a- proveitar momentos oportunos. As provas sociais 4;0-VI, 5;0-VI, 6;0- VI só poderão ser observadas em situações reais de vida. Pequenas re- unioes de crianças empenhadas em atividades livres no lar, ou no jar- dim de infância proporcionam excelente ocasião para as mesmas. (Pag.16)

Nas provas de desenvolvimento físico de 0;0-0;5+29 a criança é coloca- da em decúbito ventral. Brinquedo novo, ou qualquer objeto de côr vi- va pode ser utilizado para incentivar os movimentos. (Pag. 13)

Nas provas de percepção sensorial de 0;0 a 0;5+29 o observador deve estar colocado atrás da criança, fora de seu campo visual. O objeto, que a criança vai seguir com o olhar deve deslocar-se lentamente de encontro a um fundo neutro. Poderá o observador regular o seu movi- mento pela capacidade da criança em segui-lo. (Pag. 13)

Nas provas de atividade manual de 0;3 a 0;5 pode o observador poupar tempo começando pela prova mais difícil de apresentar a argola a pou- cos cms da mão da criança. Si ela alcança o objeto sozinha são consi- deradas positivas as provas mais fáceis de segurar um objeto tocado - com a ponta dos dedos ou colocado na sua mão. Se, ao contrário, a prova mais difícil for negativa, o observador desce aos níveis mais fáceis. (Pags. 13 e 14).

Nas provas de manipulação 0;6-II e 0;7-III a criança está sentada no colo do observador, ou numa cadeira alta, à qual está amarrada por u- ma faixa para que possa manter o seu equilíbrio. Dos seis aos dez me- ses apresentam-se à criança 3 cubos consecutivos. De 1;3 a 2;0 utili- zam-se simultaneamente os cubos de encaixe (Vide lista dos materiais à pg. 2).

As provas de construção e de desenho (1;6 a 8;11) só serão válidas - quando livres. A orientação do adulto que fornece modelos para a có- pia, tira o valor intelectual das provas. Aos 7 e aos 8 anos o dese- nho espontâneo de uma casa é avaliado de acôrdo com a ficha anexa a - estas provas (Vide pgs. 8 e 9).

Nas provas de linguagem em que a criança comenta gravuras (2;0 a 7;0 prova V) deve-se começar pela prova mais difícil. Por exemplo: ao a- presentar à criança a História da Poça D'Água o observador começa pe- la prova de 5 anos, convidando a criança a ordenar as figuras. Em ca- so de êrro, o examinador ordena as figuras em fila da esquerda para a direita. (Pags. 15 e 16).

Se a criança passar a prova de 7 anos de ordenar as figuras e contar a História da Boneca Rasgada, o examinador lhe fará as seguintes perguntas: "A menina morena rasgou uma boneca que não lhe pertencia, o que deverá fazer?" Criança: "Pedir desculpas". Observador: "E a dona da boneca o que deverá fazer?" Criança: "Deve desculpar". Outras respostas aceitáveis: A menina deve concertar a boneca, comprar outra boneca. A dona da boneca não deve fazer nada, deve dizer que tenha mais cuidado. São consideradas negativas respostas que contenham a idéia de agressão ou vingança.

Registro e avaliação das provas

No material anexo encontra o observador ficha de registro que reproduz a numeração das provas. Deverá assinalar com uma cruz as positivas e com menos as negativas. Ao fim de cada coluna coloca-se o total das provas resolvidas.

Cinco provas positivas de uma determinada idade assinalam o limite inferior da capacidade da criança. Todas as provas abaixo desta idade são consideradas positivas. O limite superior é determinado por 4 provas negativas. Todas as provas acima deste limite são consideradas negativas. As observações devem continuar até que sejam conhecidos os dois limites. Nos casos normais a observação abrange em média três séries. Nos casos excepcionais serão necessários no mínimo 5 séries. Para o cálculo da Idade do Desenvolvimento (I.D.), transforma-se em tempo o total das provas positivas utilizando os dados de equivalência assinalados na ficha. Para o cálculo do Quociente do Desenvolvimento (Q.D.) divide-se a Idade do Desenvolvimento pela Idade Cronológica (I.C.) $I.D./I.C.$, e multiplica-se o resultado por 100.

Interpretação das provas: Presta-se a escala ora apresentada a diferenças significativas do desenvolvimento. A compreensão das causas das reações manifestadas durante as provas é indispensável à orientação educativa. Para este fim deverá o examinador consultar a ficha médica e procurar obter informações precisas relativas à vida familiar. (Vide pag. 17)

Transcrevemos a seguir dois exemplos. O primeiro de um menino desnutrido, proveniente de um lar miserável, que acabava de ser entregue a um asilo; o segundo de uma menina com desenvolvimento físico normal; cercada no lar de toda solicitude e carinho necessários ao seu crescimento.

Manifestava-se a debilidade física do menino João não só pela sua magreza como pelo fato de não conseguir aos 3 meses sustentar a cabeça em decúbito ventral. Reagiu a voz humana, mas não respondeu ao sorriso. A criança necessita não somente de tratamento de saúde como de ambiente familiar que lhe possa proporcionar os estímulos necessários ao seu desenvolvimento.

A menina de aspecto sadio é calma e bem humorada. Em decúbito ventral, apoiada nos antebraços, sustenta cabeça e ombros e olha ao redor. Demonstram as provas que seu desenvolvimento é superior à sua idade cronológica.

Exemplo 1			Exemplo 2			
Nome: João Silva			Nome: Maria Pereira			
0;1-	0;2-	0;3-	0;2 -	0;3-	0;4-	0;5-
0;1+29	0;2+29	0;3+29	0;2+29	0;3+29	0;4+29	0;5+29
DESENVOLVIMENTO FÍSICO			DESENVOLVIMENTO FÍSICO			
I +	I -	I -	I +	I +	I -	I -
PERCEPÇÃO: USO DAS MÃOS			PERCEPÇÃO: USO DAS MÃOS			
III +	II +	II -	II +	II +	II +	II -
III +	III +	III +	III +	III +	III +	III -
IV +	IV -	IV -	IV +	IV +	IV +	
V		V -	V -	V -	V +	
REAÇÕES SOCIAIS			REAÇÕES SOCIAIS			
VI +	V -	VI -	V +	VI -	VI -	IV -
	VI -		VI +			V -
						VI -
Soma das Provas +			Soma das Provas +			
5	2	1	6	4	4	0
Valor em Dias			Valor em Dias			
25	10	5	30	20	20	0

I.C. 0;3+9

I.D. 0;2+10
Q.D. 71

I.C. 0;3+15

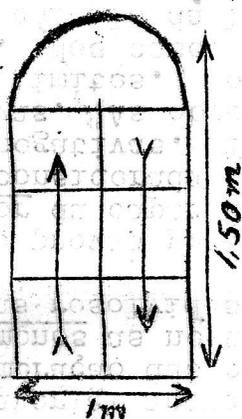
I.D. 0;4+10
Q.D. 124

PROVAS NOVAS PARA AS IDADES DE SEIS A OITO ANOS

Nome da criança: _____ Idade cronológica: _____

AMARELINHA

Finalidade da prova: Medir o equilíbrio e a precisão dos movimentos.



Material: Amarelinha desenhada no chão. (Vide figura).
Uma pedra.

Técnica: Começar pela prova mais fácil e só passar para as mais difíceis em caso de êxito.

Gradação provisória:

6;0-I Amarelinha sem pedra: A criança pula as seis casas num só pé, descansando em meio do percurso os dois pés - no semi-círculo.

7;0-I Amarelinha com lançamento de pedra. Antes de iniciar os pulos a criança lança uma pedra no semi-círculo.

8;0-I O mesmo jogo da idade anterior dificultado na volta pelo deslocamento da pedra com um só pé.

Regra Gerais: (1) Pular num só pé. (2) Não trocar de pés durante os pulos. (3) Não pisar na linha. (4) Lançar e deslocar a pedra à casa certa evitando as linhas.

Questionário: Marcar com o sinal + a presença do item.

1. Consegue pular as 6 casas evitando tôdas as linhas?
2. Utiliza o mesmo pé em todo percurso?
3. Lança a pedra com precisão no semicírculo?
4. Consegue empurrar a pedra com o mesmo pé em que está pulando?
5. Consegue empurrar a pedra com o pé livre?
6. Consegue carregar a pedra no peito do pé?

JOGO DO PEGA PALITO

Finalidade da prova: Medir o respeito a regras de um jogo social.

Material: 12 palitos ou varetas; dois servem de instrumento para pegar os outros dez.

Técnica - O examinador segura os 10 palitos entre o polegar e o indicador e abrindo rapidamente os dedos deixa-os cair sobre a mesa. Depois demonstra como se deve separar um a um cada palito sem mover os demais. Vence o jogador que separar maior número de palitos.

Regra. Em caso de erro a vez passa ao outro jogador. A prova é válida de acordo com a compreensão desta regra. A criança não precisa ganhar o jogo para vencer a prova.

Graduação provisória

7;0-VI - A criança mantém as regras do jogo auxiliada por três admoestações.

8;0-VI - A criança mantém a regra do jogo sem auxílio, depois da explicação inicial.

Questionário:

1. Mantem as regras depois de uma única explicação?
2. Mantem as regras depois de 3 admoestações?
3. Reconhece o erro imediatamente e espera a vez do companheiro jogar?
4. Continua jogando depois de errar?
5. Obedece sem protesto as admoestações do examinador?
6. Procura enganar o parceiro?
7. Procura auxiliar o parceiro por meio de conselhos?

FLUTUAÇÃO

Finalidade da prova: Medir conhecimentos e a capacidade da criança em adquirir novas informações por meio de experiências.

Material - Rolha, carretel, bola de celuloide, prego, bola de gude, moeda, barquinho, tampa metálica com rebordo, vidro de remédio vazio com respectiva tampa, uma vasilha com água.

Técnica

Antes da experiência apresentam-se os nove objetos acima enumerados em ordem mixta, fazendo uma por uma as três perguntas assinaladas no questionário.

Colocando os objetos dentro d'água, deixa-se a criança experimentar. Se a criança não o fizer espontaneamente, o observador causa a submersão do barquinho, da tampa metálica, e do vidro de remédio, que a princípio estavam boiando, enchendo-os de água.

Depois da experiência, repete-se as mesmas perguntas anteriormente feitas, anotando as novas respostas.

Ao fim da prova pergunta-se à criança porque certos objetos boiam e outros não, e porque alguns só boiam às vezes.

Graduação provisória:

7;0-IV - Antes de realizar a experiência, a criança indica os objetos que sempre ou nunca flutuam.

8;0-IV - Por meio de experiências realizadas sem o auxílio do adulto, a criança descobre os objetos que só flutuam em determinadas condições.

Questionário

Sublinhar para cada pergunta os objetos indicados pela criança.

Antes da Experiência :

1. Pergunta : Que objetos boiam sempre?

Respostas: Rolha, carretel, bola de celuloide, prego, bola de gude, moeda, barquinho, tampa, vidro.

2. Pergunta : Que objetos nunca boiam?

Respostas: Pregos; bola de gude, moeda, rolha, carretel, bola de celuloide, barquinho, tampa, vidro.

3. Pergunta : Que objetos ora boiam ora deixam de boiar?

Respostas: Barquinho, tampa, vidro, rolha, carretel, bola de celuloide, prego, bola de gude, moeda.

Depois da Experiência :

1. Pergunta : Que objetos boiam sempre?

Respostas: Rolha; carretel, bola de celuloide; prego, bola de gude, moeda, barquinho, tampa, vidro.

2. Pergunta : Que objetos nunca boiam?

Respostas: Pregos, bola de gude, moeda, rolha, carretel, bola de celuloide, barquinho, tampa, vidro.

3. Pergunta: Que objetos ora boiam ora deixam de boiar?

Respostas: Barquinho, tampa, vidro, rolha, carretel, bola de celuloide, prego, bola de gude, moeda.

Comentários:

A C A S A

Prova de avaliação da Idade Gráfica (I.G.)

Heloisa Marinho.

- I - Prédio - 1) Qualquer área limitada.
- 2) Indicação de solo (por traço sombreado, plantas etc. - que ultrapassem os dois lados da casa)
- 3) Localização adequada da casa em relação ao solo (pousada no solo)
- 4) Dois pavimentos indicados por várias janelas sobrepostas.
- 5) Mais de dois pavimentos indicados por séries de janelas sobrepostas.
- II. Paredes - 6) Uma parede.
- 7) Duas ou mais paredes.
- 8) Sem transparência; o desenho deve ser reconhecível e - as paredes sem rabiscos.
- III. Telhado 9) Qualquer indicação de telhado.
- 10) Representação aproximadamente correta das telhas: indicadas por curvas ou linhas aproximadamente paralelas.
- IV. Portas - 11) Uma porta.
- 12) Duas ou mais portas.
- 13) Bandeira das portas ou postigo.
- 14) Trinco ou fechaduras.
- 15) Localização adequada de todas as portas: pousadas na linha que representa o chão.
- V. Janelas - 16) Uma janela.
- 17) Duas ou mais janelas.
- 18) Indicação das folhas: quando abertas.
- 19) Bandeira das janelas.
- 20) Venosianas, grades, vidraças, cortinas ou vasos com flores.
- 21) Localização adequada de todas as janelas (sem encostar no chão ou no telhado).
- VI- Ambiente externo
- 22) céu, nuvens
- 23) Qualquer indicação de sol.

- 24) Sol sem fisionomia
- 25) Plantas (qualquer vegetação)
- 26) Árvore (com tronco e copa)
- 27) Caminho, rua ou escada
- 28) Cêrca, muro, gradil ou portão
- 29) Pessoa, animal ou veículo

VII. Colorido

- 30) Colorido da superfície respeitando as linhas de contôrno.
- 31) Colorido uniforme.
- 32) Uso lógico das côres.
- 33) Tentativa de sombreado (para dar relêvo ao desenho)

VIII. Perspectiva

- 34) Qualquer indicação de perspectiva (ainda que não muito certa).

IX. Integração lógica

- 35) Ausência de absurdos: quanto à localização, forma, - proporção etc.
- 36) Figuras relacionadas em conjunto único, incluindo pelo menos dois elementos além da casa propriamente dita.
- 37) Figura reconhecível.

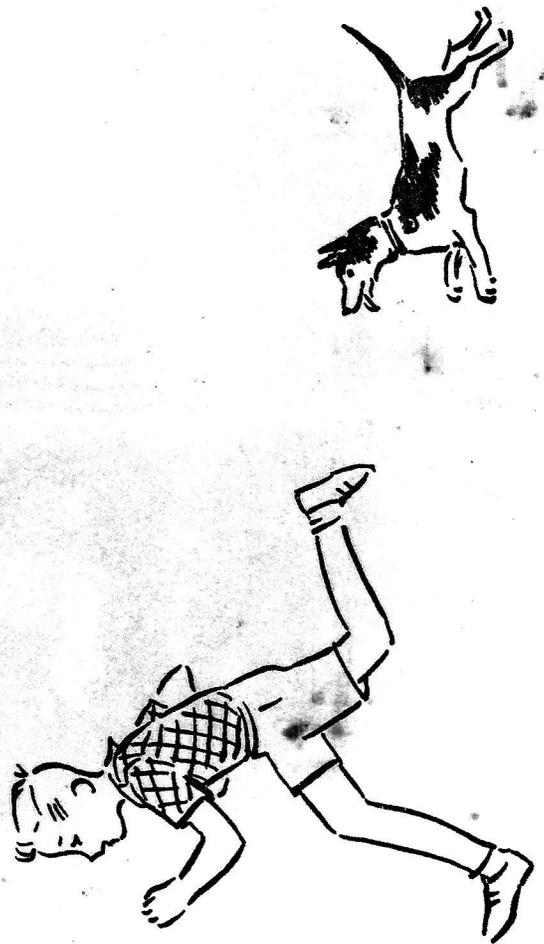
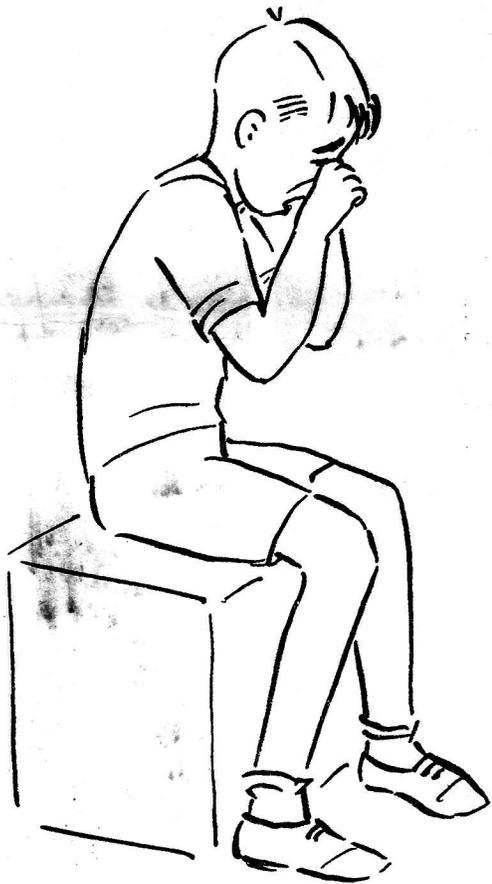
IMC.

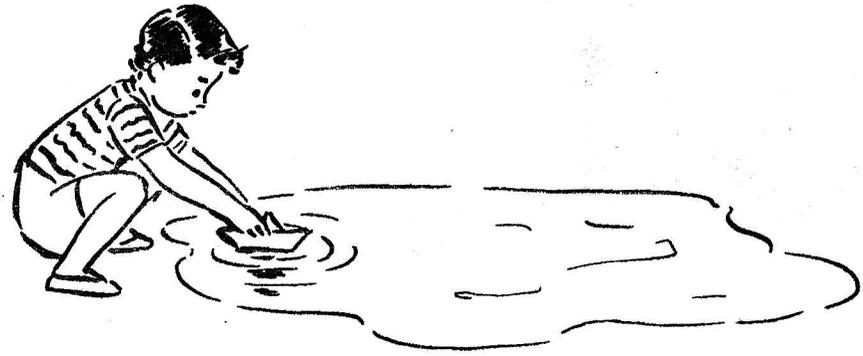
Avaliação da Idade Gráfica (I.G.)

Teste da Casa

<u>PONTOS</u>	<u>I.G.</u>	<u>PONTOS</u>	<u>I.G.</u>
1	4:0	19	8:6
2	4:3	20	8:9
3	4:6	21	9:0
4	4:9	22	9:3
5	5:0	23	9:6
6	5:3	24	9:9
7	5:6	25	10:0
8	5:9	26	10:3
9	6:0	27	10:6
10	6:3	28	10:9
11	6:6	29	11:0
12	6:9	30	11:3
13	7:0	31	11:6
14	7:3	32	11:9
15	7:6	33	12:0
16	7:9	34	12:3
17	8:0	35	12:6
18	8:3	36	12:9
		37	13:0

QUOCIENTE GRÁFICO; Obtem-se o quociente gráfico (Q.G.) dividindo-se a idade gráfica (I.G.) pela idade cronológica (I.C.).







ESCALA DO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

0;0 - 0;0+29

0;1 - 0;1+29

0;2 - 0;2+29

0;3 - 0;3+29

0;4 - 0;4+29

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

I. Sustenta a cabeça por alguns instantes.

I. Flexiona as pernas

I. Sustenta a cabeça 30 segundos

I. Apoiada nos antebraços sustenta a cabeça e ombros.

I. Apoiada nas mãos sustenta a cabeça e ombros.

A CRIANÇA E O AMBIENTE - ATIVIDADE MANUAL

II. Fecha a mão em reação reflexa quando um dedo é colocado na palma.

II. Fixa a luz demoradamente.

II. Olha o redor quando carregado.

II. Observa pessoas e objetos grandes em movimento a uma distância de 3 a 4 metros.

II. Nota um ambiente novo.

III. Fixa a luz alguns instantes.

III. Segue um objeto com olhos, distância pequena.

III. Segue um objeto com olhos várias vezes (Distâncias pequenas).

III. Segura durante algum tempo um objeto colocado em suas mãos.

III. Agarra um objeto ao tocá-lo com a ponta dos dedos.

IV. A criança suga quando se lhe toca os lábios

IV. A criança suga ao ser colocada em posição alimentar habitual.

IV. Vira a cabeça a procura do som várias vezes.

IV. Passa a mão sobre objetos grandes (bola)

IV. Movimenta um objeto.

V. A criança vira a cabeça quando se lhe toca a face.

V. Vira a cabeça a procura do som uma vez.

V. Procura virando a cabeça a origem do som e fixa os olhos no objeto sonoro

V. Observa este movimento.

VIDA SOCIAL - LINGUAGEM

VI. Tranquiliza-se ao ser mudado de posição.

VI. Tranquiliza-se ao ouvir a voz humana.

V. Balbucia.

VI. Responde ao sorriso.

VI. Estranha a interrupção do contato social.

VI. Presta atenção a quem fala e responde balbuciando.

0;5 - 0;5+29	0;6 - 0;6+29	0;7 - 0;7+29	0;8 - 0;9 + 29	0;10 - 0;11+29
D E S E N V O I V I M E N T O F Í S I C O				
I. Ao se puxar a criança levemente pelas mãos, ela ergue cabeça e ombros.	I. Seta com apoio.	I. Mantem a posição sentada segurando-se com as mãos. II. Arrasta-se.	I. Senta sem apoio. II. Levanta-se para a posição sentada.	I. Levanta-se com auxílio para a posição de pé. II. Anda apoiada.
A T I V I D A D E M A N U A L				
II. Deitada de costas alcança um objeto próximo. III. Vira sem erro para o lado do som.	II. Sentada com apoio alcança um cubo próximo. III. Segura o cubo com oposição do polegar. IV. Movimenta um objeto sobre a mesa.	III. Segura um cubo e alcança um segundo. IV. Movimenta dois brinquedos.	IV. Combina dois cubos batendo um de encontro ao outro.	III. Abre uma caixa. IV. Aproxima um objeto por meio de um barbante.
V I D A S O C I A L - L I N G U A G E M				
IV. Reflete a expressão amável ou zangada. V. Resiste a retirada de um brinquedo. VI. Estranha a retirada de um brinquedo.	V. Imita o bater com a mão na mesa. VI. Estranha pessoas vistas pela primeira vez.	V. Tira um brinquedo do bolso do adulto. VI. Brinca de esconde-esconde.	V. Imita o bater no tambor ou lata com uma vareta. VI. Usa gestos significativos. Ex.: Diz adeus com as mãos.	V. Imita o bater de uma campainha. VI. Obedece a ordens simples em situações habituais.

1;0 - 1;2	1;3 - 1;5	1;6 - 1;11	2;0 - 2;11	3;0 - 3;11
DESENVOLVIMENTO FÍSICO				
I. Fica em pé sem apoio alguns instantes. II. Anda apoiada com uma das mãos e segura na outra um brinquedo	I. Fica em pé sem apoio e apanha um objeto do chão. II. Anda bem livremente.	I. Sobea escada em pé segurando com uma das mãos a mão do adulto.	I. Sobea escada descançando dois pés em cada degrau.	I. Desce a escada descançando dois pés em cada degrau.
ATIVIDADE MANUAL PENSAMENTO				
III. Encaixe e desencaixe de cubos.	III. Sobreposição espontânea de 2 cubos ou caixas.	II. Sobreposição - espontânea de mais de dois cubos ou caixas. III. Rabiscção: linhas descontínuas.	II. Na sobreposição espontânea utiliza 5 a 6 elementos. III. Rabiscção: linhas contínuas em várias direções. IV. Trepca numa cadeira para alcançar um objeto	II. Rabiscção: fase celular. III. Construção espontânea em duas dimensões largura e altura. IV. Nomeia espontaneamente construção livre.
VIDA SOCIAL - LINGUAGEM				
IV. Imita o rolar de uma bola, várias vezes. V. Obedece à ordem de dar alguma coisa. VI. Emprega ao menos duas palavras.	IV. Compreende uma proibição simples. V. Imita o bater em tambor ou caixa com duas varetas. VI. Emprega ao menos 4 palavras.	IV. Responde com gestos certos quando se lhe faz perguntas sobre ao menos cinco partes do corpo humano. V. Associa duas palavras. VI. Pede alimento utilizando palavras convencionais.	V. Enumera pessoas e coisas graficamente representadas. VI. Fala de cousas ausentes.	V. Menciona atividade graficamente representada. VI. Dramatização espontânea individual com brinquedos, bonecas ou automóveis.

4:0 - 4:11	5:0 - 5:11	6:0 - 6:11	7:0 - 7:11	8:0 - 8:11
D E S E N V O L V I M E N T O F Í S I C O				
I. Sobe a escada alterando os pés.	I. Desce a escada alternando os pés.	I. Amarelinha sem pedra	I. Amarelinha com lançamento de pedra.	I. Amarelinha com deslocamento de pedra.
A T I V I D A D E M A N U A L - P E N S A M E N T O				
II. Rabiscação: e primeiras figuras reconhecíveis, que surgem das células.	II. Desenho de figuras desconhecíveis.	II. Construção simétrica em 3 dimensões.	II. Desenho: Prova "A Casa". Mínimo 13 pontos.	II. Desenho: Prova "A Casa". Mínimo 17 pontos.
III. Construção espontânea em 2 dimensões: largura e altura ou largura e profundidade.	III. Construção em 3 dimensões.	III. Desenha relacionando todos os elementos em conjunto único.	III. Dá o número certo de cruzeiros, somando os valores de 3 moedas de Cr\$2,00 e 3 de Cr\$1,00	III. Dá o trôco de Cr\$10,00 ao vender um objeto de Cr\$5,00.
IV. Nomeia espontaneamente desenho livre reconhecível.	IV. Anuncia espontaneamente com antecedência o que irá fazer.	IV. Enumera 13 notas ou moedas de Cr\$ 1,00.	IV. Flutuação: A criança indica os objetos que sempre, ou nunca flutuam.	IV. Flutuação: A criança indica os objetos que só flutuam em determinadas condições.
V I D A S O C I A L - L I N G U A G E M				
V. Completa a História da Poça d'Água.	V. Conta a história da poça d'água depois de ordenar as figuras.	V. Conta a História da Boneca Rasgada.	V. Conta a História da Boneca Rasgada depois de ordenar as figuras.	V. Responde a perguntas morais relativas à História da Boneca.
VI. Dramatização social espontânea sem organização definida. (Imitação paralela: sem divisão de papéis.	VI. Início de atividade socialmente organizadas. Grupo instável de 2 a 3 crianças.	VI. Início de colaboração social. Grupo relativamente estável de 3 a 4 crianças.	VI. Jogo do Pega-Palito. Mantém as regras do jogo auxiliado por 3 admoestações.	VI. Jogo do Pega Palito. Mantém as regras do jogo sem auxílio depois da explicação inicial.

FICHA DE OBSERVAÇÃO

Nome da criança: _____ Sexo: _____

Data do nascimento: _____ Idade cronológica: _____

Estado de saúde e aspecto físico: _____

Número de filhos na família: _____ Número da filiação: _____

Nome do pai: _____ Idade: _____

Profissão: _____ Nacionalidade: _____

Nome da mãe: _____ Idade: _____

Profissão: _____ Nacionalidade: _____

Condição econômica da família: _____

Vida no lar

Regime diário: _____

Vida social: _____

Ambiente, brinquedos e ocupações preferidas: _____

Comportamento da criança durante as provas: _____

Conclusões gerais e indicação de orientação educativa: _____

Rua Voluntários da Pátria, 423
Rio de Janeiro, Brasil,
15 de março 1957.

Prezado Senhor:

Tem o presente trabalho por finalidade proporcionar a pais, educadores e médicos visao geral do desenvolvimento da criança quanto ao comportamento físico, psicológico e social.

O cuidadoso trabalho da Professôra Helena Antipoff, Desenvolvimento Mental da Criança (Sociedade Pestalozzi, Belo Horizonte 1939) serviu de fundamento à escala ora apresentada. De sua relação escolhemos a maioria das provas, acrescentando algumas recolhidas na bibliografia recente e em pesquisas realizadas no Instituto de Educação do D. Federal.

Nossa contribuição às obras já existentes consiste principalmente na organização das provas em dois sentidos: um vertical por idade e outro transversal em escala progressiva para facilitar o estudo comparativo. Por exemplo: deitada de bruços levanta a criança apenas a cabeça ou já engatinha? Determina sua reação livre o nível do seu desenvolvimento. Limita-se a função do adulto a propiciar as atividades típicas à cada idade pelos meios indiretos da situação e do material apropriado. (Vide Pag. 13, 14, 15 e 16).

Depois dos trabalhos de W. Stern, concordam os autores em indicar as idades de modo abreviado, com o emprêgo de um número para ano ou anos; de outro, separado do primeiro, por ponto e vírgula, para indicar meses; e enfim, de um terceiro, separado do segundo pelo sinal + para indicar dias. A abreviação 0;5+25 lê-se, portanto, 0 anos; 5 meses e 25 dias.

A localização de cada uma das provas em idade determinada foi obtida por vários autores em apuração estatística. No entanto encontra-se o nosso trabalho em fase experimental por ser novo o conjunto ora apresentado.

Incluimos para as idades de 6;0, 7;0 e 8;0 provas de situação novas: os jogos da amarelinha, do pega palito e a experiência da flutuação, com a finalidade de enriquecer o estudo do desenvolvimento infantil com manifestações significativas do comportamento. Pedimos aos nossos leitores resposta aos questionários anexos para auxiliar a devida padronização das reações típicas à cada idade. Também é favor enviar para o nosso endereço a duplicata da ficha de registro, bem como sugestões para melhorar o trabalho.

Mães e professoras de escolas maternais e jardins de infância podem recolher na própria vida amostras de comportamento que correspondam às provas em questão. Neste empenho terão oportunidade de notar muitos aspectos da vida infantil que não foram mencionados. Tanto melhor... As provas representam norma esquemática do desenvolvimento, útil à comparação de crianças da mesma idade. O conhecimento de cada um como indivíduo, somente a própria vida poderá trazer. Pela mesma razão será necessário anotar indicações precisas relativas à vida da criança no far do seu comportamento durante as provas. Como resolve a criança os testes? Tem a criança facilidade em estabelecer contatos sociais ou demonstra retraimento?

Desde já agradecemos aos nossos colaboradores a sua contribuição ao melhor conhecimento da criança brasileira.

Atenciosas Saudações
HELOISA MARINHO
Professôra Catedrática do Instituto de Educação D.F.

PROVAS DO DESENVOLVIMENTO INFANTIL
Lista do Material

Indicação das idades
e numeração das provas
em algarismos romanos

1. Uma campainha de mesa com um cabo de 2,5 a 3 cm.	0;1-V	0;3-V
2. Uma argola vermelha de 11 cm. de diâmetro presa a um barbante de 25 cm.	0;2-IV	0;5-III
2a. Material substituto: Um chucalho de cabo.	0;1-III	0;4-III
	0;2-III	0;5-II
	0;3-III	0;10-IV
3. Três cubos vermelhos de madeira de 2,5 a 3 cm de lado.	0;6-II,III,IV	
3a. Material substituto: Três carretéis.	0;7-III,IV	
	0;8-IV	
4. Uma caixa de papelão e respectiva tampa.	0;10-III	
5. Seis cubos ocios de madeira pintados de cores vivas. Dimensões: 4,5,6,7,8,9 cm.	1;0-III	1;6-II
5a. Material substituto: Seis caixas, ou latas de bordos lisos.	1;3-III	2;0-II
6. Uma bola pintada de cores vivas: Dimensões, circunferência 36 cm, peso 100gr.	1;0-IV	
7. Um tambor ou lata fechada pintada de várias cores. Dimensões aproximadas: 15 cm diâmetro, 10 de alto. Duas varêtas.	0;8-V e 1;3-V	
8. Blocos de construção, tamanhos, cores e formas variadas.	3;0-III	5;0-III
	4;0-III	6;0-III
	Provas de desenho	
9. Lapis de côr. Papel lousa tamanho officio.	1;6	Uma côr
	2;0-8;11	6 cores
10. "A CASA" Tabela de avaliação vide pgs. 8e9	7;0-8-II	
11. Brinquedos para jogos dramatizados: Boneca de 20 a 30 cm com respectivo vestuário etc. Pequenos veículos, animais etc. Nota: Não devem ser usados brinquedos de corda.	3;0-VI	4;0-VI
		5;0-VI
		6;0-VI
12. Figuras anexas a esta prova. Nota: Antes de serem utilizadas, as figuras devem ser cortadas em 4 partes pela indicação dos riscos, e guardadas em envelopes separados.		
a. Figuras relativas a atividades infantis apresentação sucessiva uma por uma.	2;0-V e 3;0-V	
b. História da Poça d'Água.	4;0-V e 5;0-V	
c. História da Boneca Rasgada.	6;0-V, 7;0-V e 8;11-V	
13. Dinheiro: 13 moedas ou notas de Cr\$1,00	6;0-IV	
3 moedas ou notas de Cr\$2,00 e		
3 de Cr\$ 1,00.	7;0-8;11-V	

14. Flutuação: 3 objetos que sempre flutuam, 3 que nunca flutuam, e 3 que flutuam em determinadas condições (Vide pg. 7) 7;0-8;11-IV
15. Jôgo do Pega Palito: 12 palitos ou varetas com pontas 7;0-8;11-VI
16. Jôgo da Amarelinha - uma pedra 7;0-8;11-I

ESCALA DO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Normas de observação: O ambiente em que for observada a criança, deve ser calmo e livre de estímulos perturbadores. Para as crianças até - 24 meses de idade as horas da manhã são insubstituíveis. Em qualquer idade deve a criança estar descansada e em bom estado de saúde para - manifestar plenamente sua capacidade.

O melhor meio de estabelecer contato social com a criança é o de atrair sua atenção sobre brinquedos que lhe são interessantes. Por exemplo, cubos ou blocos de construção constituem geralmente boa introdução às provas. Costumamos deixar para o fim as provas de linguagem - quando a criança já estiver familiarizada com o examinador. No entanto, não adotamos esquema rígido de aplicação devendo o observador aproveitar momentos oportunos. As provas sociais 4;0-VI, 5;0-VI, 6;0-VI só poderão ser observadas em situações reais de vida. Pequenas reuniões de crianças empenhadas em atividades livres no lar, ou no jardim de infância proporcionam excelente ocasião para as mesmas. (Pag. 16)

Nas provas de desenvolvimento físico de 0;0-0;5+29 a criança é colocada em decúbito ventral. Brinquedo novo, ou qualquer objeto de cor viva pode ser utilizado para incentivar os movimentos. (Pag. 13)

Nas provas de percepção sensorial de 0;0 a 0;5+29 o observador deve estar colocado atrás da criança, fora de seu campo visual. O objeto, que a criança vai seguir com o olhar deve deslocar-se lentamente de encontro a um fundo neutro. Poderá o observador regular o seu movimento pela capacidade da criança em segui-lo. (Pag. 13)

Nas provas de atividade manual de 0;3 a 0;5 pode o observador poupar tempo começando pela prova mais difícil de apresentar a argola a poucos cms da mão da criança. Se ela alcança o objeto sozinho são consideradas positivas as provas mais fáceis de segurar um objeto tocado com a ponta dos dedos ou colocado na sua mão. Se, ao contrário, a prova mais difícil for negativa, o observador desce aos níveis mais fáceis. (Pags. 13 e 14).

Nas provas de manipulação 0;6-II e 0;7-III a criança está sentada no colo do observador, ou numa cadeira alta, à qual está amarrada por uma faixa para que possa manter o seu equilíbrio. Dos seis aos dez meses apresentam-se à criança 3 cubos consecutivos. De 1;3 a 2;0 utilizam-se simultaneamente os cubos de encaixe (Vide lista dos materiais à pg. 2).

As provas de construção e de desenho (1;6 a 8;11) só serão válidas quando livres. A orientação do adulto que fornece modelos para a cópia, tira o valor intelectual das provas. Aos 7 e aos 8 anos o desenho espontâneo de uma casa é avaliado de acordo com a ficha anexa a estas provas (Vide pgs. 8 e 9).

Nas provas de linguagem em que a criança comenta gravuras (2;0 à 7;0 prova V) deve-se começar pela prova mais difícil. Por exemplo: ao apresentar à criança a História da Poça D'Água o observador começa pela prova de 5 anos, convidando a criança a ordenar as figuras. Em caso de erro, o examinador ordena as figuras em fila da esquerda para a direita. (Pags. 15 e 16).

Se a criança passar a prova de 7 anos de ordenar as figuras e contar a História da Boneca Rasgada, o examinador lhe fará as seguintes perguntas: "A menina morena rasgou uma boneca que não lhe pertencia, o que deverá fazer?" Criança: "Pedir desculpas". Observador: "E a dona da boneca o que deverá fazer?" Criança: "Deve desculpar". Outras respostas aceitáveis: A menina deve concertar a boneca, comprar outra boneca. A dona da boneca não deve fazer nada, deve dizer que tenha mais cuidado. São consideradas negativas respostas que contenham a idéia de agressão ou vingança.

Registro e avaliação das provas

No material anexo encontra o observador ficha de registro que reproduz a numeração das provas. Deverá assinalar com uma cruz as positivas e com menos as negativas. Ao fim de cada coluna coloca-se o total das provas resolvidas.

Cinco provas positivas de uma determinada idade assinalam o limite inferior da capacidade da criança. Todas as provas abaixo desta idade são consideradas positivas. O limite superior é determinado por 4 provas negativas. Todas as provas acima deste limite são consideradas negativas. As observações devem continuar até que sejam conhecidos os dois limites. Nos casos normais a observação abrange em média três séries. Nos casos excepcionais serão necessários no mínimo 5 séries. Para o cálculo da Idade do Desenvolvimento (I.D.), transforma-se em tempo o total das provas positivas utilizando os dados de equivalência assinalados na ficha. Para o cálculo do Quociente do Desenvolvimento (Q.D.) divide-se a Idade do Desenvolvimento pela Idade Cronológica (I.C.) $I.D./I.C.$, e multiplica-se o resultado por 100.

Interpretação das provas: Presta-se a escala ora apresentada a diferenças significativas do desenvolvimento. A compreensão das causas das reações manifestadas durante as provas é indispensável à orientação educativa. Para este fim deverá o examinador consultar a ficha médica e procurar obter informações precisas relativas à vida familiar. (Vide pag. 17)

Transcrevemos a seguir dois exemplos. O primeiro de um menino desnutrido, proveniente de um lar miserável, que acabava de ser entregue a um asilo; o segundo de uma menina com desenvolvimento físico normal; cercada no lar de toda solicitude e carinho necessários ao seu crescimento.

Manifestava-se a debilidade física do menino João não só pela sua magreza como pelo fato de não conseguir aos 3 meses sustentar a cabeça em decúbito ventral. Reagiu a voz humana, mas não respondeu ao sorriso. A criança necessita não somente de tratamento de saúde como de ambiente familiar que lhe possa proporcionar os estímulos necessários ao seu desenvolvimento.

A menina de aspecto sadio é calma e bem humorada. Em decúbito ventral, apoiada nos antebraços, sustenta cabeça e ombros e olha ao redor. Demonstram as provas que seu desenvolvimento é superior à sua idade cronológica.

Exemplo 1			Exemplo 2			
Nome: João Silva			Nome: Maria Pereira			
0;1-	0;2-	0;3-	0;2-	0;3-	0;4-	0;5-
0;1+29	0;2+29	0;3+29	0;2+29	0;3+29	0;4+29	0;5+29
DESENVOLVIMENTO FÍSICO			DESENVOLVIMENTO FÍSICO			
I +	I -	I -	I +	I +	I -	I -
PERCEPCÃO: USO DAS MÃOS			PERCEPCÃO: USO DAS MÃOS			
III +	II +	II -	II +	II +	II +	II -
III +	III +	III +	III +	III +	III +	III -
IV +	IV -	IV -	IV +	IV +	IV +	
V		V -	V	V -	V +	
REACÕES SOCIAIS			REACÕES SOCIAIS			
VI +	V -	VI -	V +	VI -	VI -	IV -
	VI -		VI +			V -
						VI -
Soma das Provas +			Soma das Provas +			
5	2	1	6	4	4	0
Valor em Dias			Valor em Dias			
25	10	5	30	20	20	0

I.C. 0;3+9

I.D. 0;2+10
Q.D. 71

I.C. 0;3+15

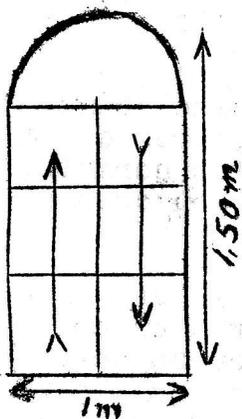
I.D. 0;4+10
Q.D. 124

PROVAS NOVAS PARA AS IDADES DE SEIS A OITO ANOS

Nome da criança: _____ Idade cronológica: _____

AMARELINHA

Finalidade da prova: Medir o equilíbrio e a precisão dos movimentos.



Material: Amarelinha desenhada no chão. (Vide figura).
Uma pedra.

Técnica: Começar pela prova mais fácil e só passar para as mais difíceis em caso de êxito.

Gradação provisória:

6;0-I Amarelinha sem pedra: A criança pula as seis casas num só pé, descansando em meio do percurso os dois pés - no semi-círculo.

7;0-I Amarelinha com lançamento de pedra. Antes de iniciar os pulos a criança lança uma pedra no semi-círculo.

8;0-I O mesmo jogo da idade anterior dificultado na volta pelo deslocamento da pedra com um só pé.

Regra Gerais: (1) Pular num só pé. (2) Não trocar de pés durante os pulos. (3) Não pisar na linha. (4) Lançar e deslocar a pedra à casa certa evitando as linhas.

Questionário: Marcar com o sinal + a presença do item.

1. Consegue pular as 6 casas evitando tôdas as linhas?
2. Utiliza o mesmo pé em todo percurso?
3. Lança a pedra com precisão no semicírculo?
4. Consegue empurrar a pedra com o mesmo pé em que está pulando?
5. Consegue empurrar a pedra com o pé livre?
6. Consegue carregar a pedra no peito do pé?

JOGO DO PEGA PALITO

Finalidade da prova: Medir o respeito a regras de um jogo social.

Material: 12 palitos ou varetas; dois servem de instrumento para pegar os outros dez.

Técnica - O examinador segura os 10 palitos entre o polegar e o indicador e abrindo rapidamente os dedos deixa-os cair sobre a mesa. Depois demonstra como se deve separar um a um cada palito sem mover os demais. Vence o jogador que separar maior número de palitos.

Regra. Em caso de erro a vez passa ao outro jogador. A prova é válida de acordo com a compreensão desta regra. A criança não precisa ganhar o jogo para vencer a prova.

Graduação provisória

7:0-VI - A criança mantém as regras do jogo auxiliada por três admoestações.

8:0-VI - A criança mantém a regra do jogo sem auxílio, depois da explicação inicial.

Questionário:

1. Mantem as regras depois de uma única explicação?
2. Mantem as regras depois de 3 admoestações?
3. Reconhece o erro imediatamente e espera a vez do companheiro jogar?
4. Continua jogando depois de errar?
5. Obedece sem protesto as admoestações do examinador?
6. Procura enganar o parceiro?
7. Procura auxiliar o parceiro por meio de conselhos?

FLUTUAÇÃO

Finalidade da prova: Medir conhecimentos e a capacidade da criança em adquirir novas informações por meio de experiências.

Material - Rolha, carretel, bola de celuloide, prego, bola de gude, moeda, barquinho, tampa metálica com rebordo, vidro de remédio vazio com respectiva tampa, uma vasilha com água.

Técnica

Antes da experiência apresentam-se os nove objetos acima enumerados em ordem mixta, fazendo uma por uma as três perguntas assinaladas no questionário.

Colocando os objetos dentro d'água, deixa-se a criança experimentar. Se a criança não o fizer espontaneamente, o observador causa a submersão do barquinho, da tampa metálica, e do vidro de remédio, que a princípio estavam boiando, enchendo-os de água.

Depois da experiência, repete-se as mesmas perguntas anteriormente feitas, anotando as novas respostas.

Ao fim da prova pergunta-se à criança porque certos objetos boiam e outros não, e porque alguns só boiam às vezes.

Graduação provisória:

7:0-IV - Antes de realizar a experiência, a criança indica os objetos que sempre ou nunca flutuam.

8:0-IV - Por meio de experiências realizadas sem o auxílio do adulto, a criança descobre os objetos que só flutuam em determinadas condições.

Questionário

Sublinhar para cada pergunta os objetos indicados pela criança.

Antes da Experiência :

1. Pergunta : Que objetos boiam sempre?

Respostas: Rolha, carretel, bola de celuloide, prego, bola de gude, moeda, barquinho, tampa, vidro.

2. Pergunta : Que objetos nunca boiam?

Respostas: Pregos; bola de gude, moeda, rolha, carretel, bola de celuloide, barquinho, tampa, vidro.

3. Pergunta : Que objetos ora boiam ora deixam de boiar?

Respostas: Barquinho, tampa, vidro, rolha, carretel, bola de celuloide, prego, bola de gude, moeda.

Depois da Experiência :

1. Pergunta : Que objetos boiam sempre?

Respostas: Rolha, carretel, bola de celuloide, prego, bola de gude, moeda, barquinho, tampa, vidro.

2. Pergunta : Que objetos nunca boiam?

Respostas: Pregos, bola de gude, moeda, rolha, carretel, bola de celuloide, barquinho, tampa, vidro.

3. Pergunta: Que objetos ora boiam ora deixam de boiar?

Respostas: Barquinho, tampa, vidro, rolha, carretel, bola de celuloide, prego, bola de gude, moeda.

Comentários:

A C A S A

Prova de avaliação da Idade Gráfica (I.G.)

Heloisa Marinho.

- I - Prédio - 1) Qualquer área limitada.
- 2) Indicação de solo (por traço sombreado, plantas etc. - que ultrapassem os dois lados da casa)
- 3) Localização adequada da casa em relação ao solo (pousada no solo)
- 4) Dois pavimentos indicados por várias janelas sobrepostas.
- 5) Mais de dois pavimentos indicados por séries de janelas sobrepostas.
- II. Paredes - 6) Uma parede.
- 7) Duas ou mais paredes.
- 8) Sem transparência: o desenho deve ser reconhecível e as paredes sem rabiscos.
- III. Telhado 9) Qualquer indicação de telhado.
- 10) Representação aproximadamente correta das telhas: indicadas por curvas ou linhas aproximadamente paralelas.
- IV. Portas - 11) Uma porta.
- 12) Duas ou mais portas.
- 13) Bandeira das portas ou postigo.
- 14) Trinco ou fechaduras.
- 15) Localização adequada de todas as portas: pousadas na linha que representa o chão.
- V. Janelas - 16) Uma janela.
- 17) Duas ou mais janelas.
- 18) Indicação das folhas: quando abertas.
- 19) Bandeira das janelas.
- 20) Veneçianas, grades, vidraças, cortinas ou vasos com flores.
- 21) Localização adequada de todas as janelas (sem encostar no chão ou no telhado).
- VI- Ambiente externo
- 22) céu, nuvens
- 23) Qualquer indicação de sol.

- 24) Sol sem fisionomia
- 25) Plantas (qualquer vegetação)
- 26) Árvore (com tronco e copa)
- 27) Caminho, rua ou escada
- 28) Cêrca, muro, gradil ou portão
- 29) Pessoa, animal ou veículo

VII. Colorido

- 30) Colorido da superfície respeitando as linhas de con-
tôrno.
- 31) Colorido uniforme.
- 32) Uso lógico das côres.
- 33) Tentativa de sombreado (para dar relêvo ao desenho)

VIII. Perspectiva

- 34) Qualquer indicação de perspectiva (ainda que não mui-
to certa).

IX. Integração lógica

- 35) Ausência de absurdos: quanto à localização, forma, -
proporção etc.
- 36) Figuras relacionadas em conjunto único, incluindo pe-
lo menos dois elementos além da casa propriamente di-
ta.
- 37) Figura reconhecível.

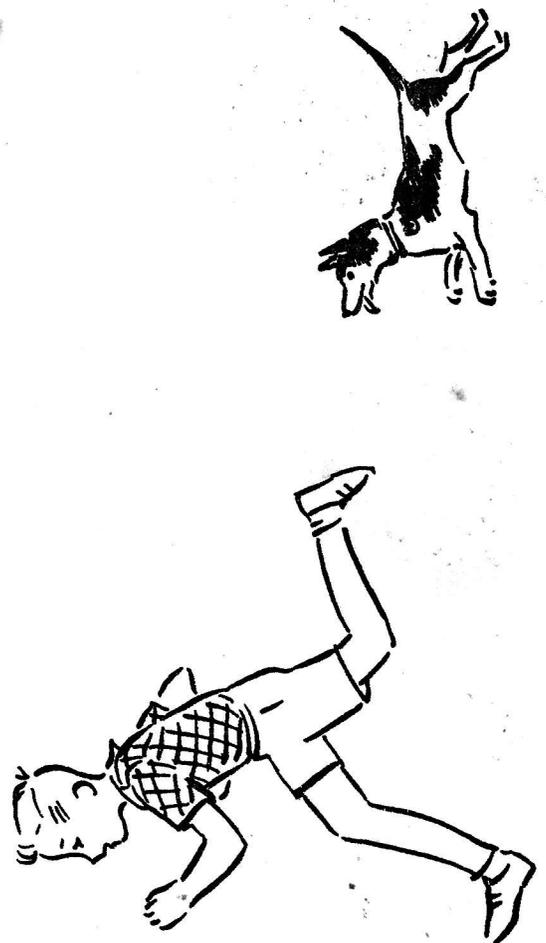
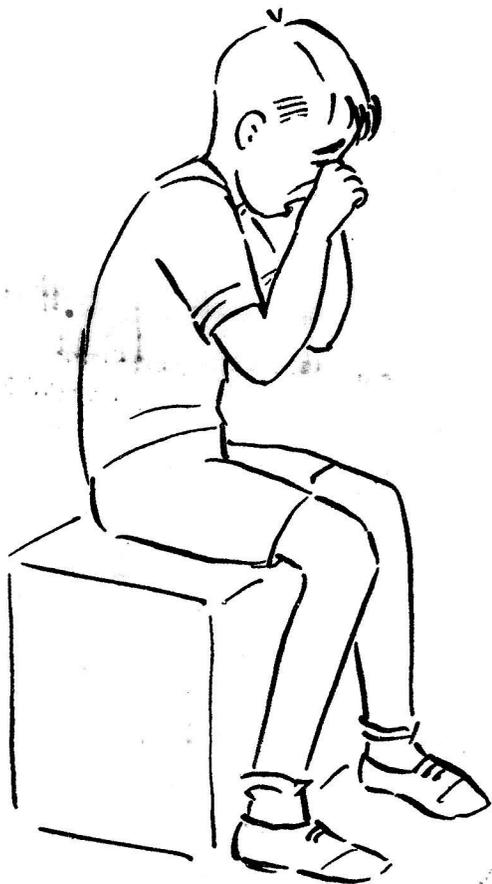
IMC.

Avaliação da Idade Gráfica (I.G.)

Teste da Casa

<u>PONTOS</u>	<u>I.G.</u>	<u>PONTOS</u>	<u>I.G.</u>
1	4:0	19	8:6
2	4:3	20	8:9
3	4:6	21	9:0
4	4:9	22	9:3
5	5:0	23	9:6
6	5:3	24	9:9
7	5:6	25	10:0
8	5:9	26	10:3
9	6:0	27	10:6
10	6:3	28	10:9
11	6:6	29	11:0
12	6:9	30	11:3
13	7:0	31	11:6
14	7:3	32	11:9
15	7:6	33	12:0
16	7:9	34	12:3
17	8:0	35	12:6
18	8:3	36	12:9
		37	13:0

QUOCIENTE GRÁFICO; Obtem-se o quociente gráfico (Q.G.) dividindo-se a idade gráfica (I.G.) pela idade cronológica (I.C.).







ESCALA DO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

0;0 - 0;0+29

0;1 - 0;1+29

0;2 - 0;2+29

0;3 - 0;3+29

0;4 - 0;4+29

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

I. Sustenta a cabeça por alguns instantes.

I. Flexiona as pernas

I. Sustenta a cabeça 30 segundos

I. Apoiada nos antebraços sustenta a cabeça e ombros.

I. Apoiada nas mãos sustenta a cabeça e ombros.

A CRIANÇA E O AMBIENTE - ATIVIDADE MANUAL

II. Fecha a mão em reação reflexa quando um dedo é colocado na palma.

II. Fixa a luz demoradamente.

II. Olha o redor quando carregado.

II. Observa pessoas e objetos grandes em movimento a uma distância de 3 a 4 metros.

II. Nota um ambiente novo.

III. Fixa a luz alguns instantes.

III. Segue um objeto com olhos distância pequena.

III. Segue um objeto com olhos várias vezes (Distâncias pequenas).

III. Segura durante algum tempo um objeto colocado em suas mãos.

III. Agarra um objeto ao tocá-lo com a ponta dos dedos.

IV. A criança suga quando se lhe toca os lábios

IV. A criança suga ao ser colocada em posição alimentar habitual.

IV. Vira a cabeça a procura do som várias vezes.

IV. Passa a mão sobre objetos grandes (bola)

IV. Movimenta um objeto.

V. A criança vira a cabeça quando se lhe toca a face.

V. Vira a cabeça a procura do som uma vez.

V. Procura virando a cabeça a origem do som e fixa os olhos no objeto sonoro

V. Observa este movimento.

VIDA SOCIAL - LINGUAGEM

VI. Tranquiliza-se ao ser mudado de posição.

VI. Tranquiliza-se ao ouvir a voz humana.

V. Balbucia.

VI. Responde ao sorriso.

VI. Estranha a interrupção do contato social.

VI. Presta atenção a quem fala e responde balbuciando.

0;5 - 0;5+29	0;6 - 0;6+29	0;7 - 0;7+29	0;8 - 0;9 + 29	0;10 - 0;11+29
D E S E N V O I V I M E N T O F Í S I C O				
I. Ao se puxar a criança levemente pelas mãos, ela ergue cabeça e ombros.	I. Seta com apoio.	I. Mantem a posição sentada segurando-se com as mãos. II. Arrasta-se.	I. Senta sem apoio. II. Levanta-se para a posição sentada.	I. Levanta-se com auxílio para a posição de pé. II. Anda apoiada.
A T I V I D A D E M A N U A L				
II. Deitada de costas alcança um objeto próximo. III. Vira sem erro para o lado do som.	II. Sentada com apoio alcança um cubo próximo. III. Segura o cubo com oposição do polegar. IV. Movimenta um objeto sobre a mesa.	III. Segura um cubo e alcança um segundo. IV. Movimenta dois brinquedos.	IV. Combina dois cubos batendo um de encontro ao outro.	III. Abre uma caixa. IV. Aproxima um objeto por meio de um barbante.
V I D A S O C I A L - L I N G U A G E M				
IV. Reflete a expressão amável ou zangada. V. Resiste a retirada de um brinquedo. VI. Estranha a retirada de um brinquedo.	V. Imita o bater com a mão na mesa. VI. Estranha pessoas vistas pela primeira vez.	V. Tira um brinquedo do bolso do adulto. VI. Brinca de esconde-esconde.	V. Imita o bater no tambor ou lata com uma vareta. VI. Usa gestos significativos. Ex.: Diz adeus com as mãos.	V. Imita o bater de uma campainha. VI. Obedece a ordens simples em situações habituais.

1;0 - 1;2	1;3 - 1;5	1;6 - 1;11	2;0 - 2;11	3;0 - 3;11
DESENVOLVIMENTO FÍSICO				
I. Fica em pé sem apoio alguns instantes. II. Anda apoiada com uma das mãos e segura na outra um brinquedo	I. Fica em pé sem apoio e apanha um objeto do chão. II. Anda bem livremente.	I. Sobes a escada em pé segurando com uma das mãos a mão do adulto.	I. Sobes a escada descansando dois pés em cada degrau.	I. Desce a escada descansando dois pés em cada degrau.
ATIVIDADE MANUAL PENSAMENTO				
III. Encaixe e desencaixe de cubos.	III. Sobreposição espontânea de 2 cubos ou caixas.	II. Sobreposição - espontânea de mais de dois cubos ou caixas. III. Rabiscção: linhas descontínuas.	II. Na sobreposição espontânea utiliza 5 a 6 elementos. III. Rabiscção: linhas contínuas em várias direções. IV. Trepas numa cadeira para alcançar um objeto	II. Rabiscção: fase celular. III. Construção espontânea em duas dimensões largura e altura. IV. Nomeia espontaneamente construção livre.
VIDA SOCIAL - LINGUAGEM				
IV. Imita o rolar de uma bola, várias vezes. V. Obedece à ordem de dar alguma coisa. VI. Emprega ao menos duas palavras.	IV. Compreende uma proibição simples. V. Imita o bater em tambor ou caixa com duas varetas. VI. Emprega ao menos 4 palavras.	IV. Responde com gestos certos quando se lhe faz perguntas sobre ao menos cinco partes do corpo humano. V. Associa duas palavras. VI. Pede alimento utilizando palavras convencionais.	V. Enumera pessoas e coisas graficamente representadas. VI. Fala de coisas ausentes.	V. Menciona atividade graficamente representada. VI. Dramatização espontânea individual com brinquedos, bonecas ou automóveis.

4:0 - 4:11	5:0 - 5:11	6:0 - 6:11	7:0 - 7:11	8:0 - 8:11
D E S E N V O L V I M E N T O F Í S I C O				
I. Sob a escada alterando os pés.	I. Desce a escada alternando os pés.	I. Amarelinha sem pedra	I. Amarelinha com lançamento de pedra.	I. Amarelinha com deslocamento de pedra.
A T I V I D A D E M A N U A L - P E N S A M E N T O				
II. Rabiscação: e primeiras figuras reconhecíveis, que surgem das células.	II. Desenho de figuras desconhecíveis.	II. Construção simétrica em 3 dimensões.	II. Desenho: Prova "A Casa". Mínimo 13 pontos.	II. Desenho; Prova "A Casa". Mínimo 17 pontos.
III. Construção espontânea em 2 dimensões: largura e altura ou largura e profundidade.	III. Construção em 3 dimensões.	III. Desenha relacionando todos os elementos em conjunto único.	III. Dá o número certo de cruzeiros, somando os valores de 3 moedas de Cr\$2,00 e 3 de Cr\$1,00	III. Dá o troco de Cr\$10,00 ao vender um objeto de Cr\$5,00.
IV. Nomeia espontaneamente desenho livre reconhecível.	IV. Anuncia espontaneamente com antecedência o que irá fazer.	IV. Enumera 13 notas ou moedas de Cr\$ 1,00.	IV. Flutuação: A criança indica os objetos que sempre, ou nunca flutuam.	IV. Flutuação: A criança indica os objetos que só flutuam em determinadas condições.
V I D A S O C I A L - L I N G U A G E M				
V. Completa a História da Poça d'Água.	V. Conta a história da poça d'água depois de ordenar as figuras.	V. Conta a História da Boneca Rasgada.	V. Conta a História da Boneca Rasgada depois de ordenar as figuras.	V. Responde a perguntas morais relativas à História da Boneca.
VI. Dramatização social espontânea sem organização definida. (Imitação paralela: sem divisão de papéis.	VI. Início de atividade socialmente organizadas. Grupo instável de 2 a 3 crianças.	VI. Início de colaboração social. Grupo relativamente estável de 3 a 4 crianças.	VI. Jogo do Pega-Palito. Mantem as regras do jogo auxiliado por 3 admoestações.	VI. Jogo do Pega Palito. Mantem as regras do jogo sem auxílio depois da explicação inicial.

FICHA DE OBSERVAÇÃO

Nome da criança: _____ Sexo: _____

Data do nascimento: _____ Idade cronológica: _____

Estado de saúde e aspecto físico: _____

Número de filhos na família: _____ Número da filiação: _____

Nome do pai: _____ Idade: _____

Profissão: _____ Nacionalidade: _____

Nome da mãe: _____ Idade: _____

Profissão: _____ Nacionalidade: _____

Condição econômica da família: _____

Vida no lar

Regime diário: _____

Vida social: _____

Ambiente, brinquedos e ocupações preferidas: _____

Comportamento da criança durante as provas: _____

Conclusões gerais e indicação de orientação educativa: _____

