

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional
Programa de Pós-graduação em Estudos da Ocupação

Amanda Aguiar Valverde Meloni

**TRADUÇÃO E ADAPTAÇÃO CULTURAL DO PRETEND PLAY ENJOYMENT
DEVELOPMENTAL CHECKLIST (PPE-DC) 2nd EDITION PARA O USO NO
BRASIL**

Belo Horizonte

2025

Amanda Aguiar Valverde Meloni

**TRADUÇÃO E ADAPTAÇÃO CULTURAL DO PRETEND PLAY ENJOYMENT
DEVELOPMENTAL CHECKLIST (PPE-DC) 2nd EDITION PARA O USO NO
BRASIL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Ocupação da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Estudos da Ocupação.

Orientadora: Profa. Dra. Alessandra Cavalcanti A. Souza

Coorientadora: Profa. Dra. Profa Dra Luzia Iara Pfeifer

Belo Horizonte
2025

M528t Meloni, Amanda Aguiar Valverde
2025 Tradução e adaptação cultural do Pretend Play Enjoyment Developmental Checklist (PPE-DC) 2nd edition para o uso no Brasil [recurso eletrônico] / Amanda Aguiar Valverde Meloni. – 2025.
1 recurso online (122 f. : il.) : pdf.

Orientadora: Alessandra Cavalcanti de Albuquerque e Souza
Coorientadora: Luzia Iara Pfeifer

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional.



Inclui bibliografia.

1. Estudo de validação – Teses. 2. Crianças – Teses. 3. Brincadeiras – Teses. I. Souza, Alessandra Cavalcanti de Albuquerque e. II. Pfeifer, Luzia Iara. III. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional. IV. Título.

CDU: 615.851.3

Ficha catalográfica elaborada pela bibliotecária Sheila Margareth Teixeira Adão, CRB 6: n° 2106, da Biblioteca da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG.

ATA DE APROVAÇÃO

	<p style="text-align: center;">UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA OCUPAÇÃO</p>	
---	---	---

ATA DA DEFESA DA DISSERTAÇÃO DA ALUNA **AMANDA AGUIAR VALVERDE MELONI**

Realizou-se, no dia 10 de outubro de 2025, às 14:00 horas, <https://meet.google.com/nrv-ygmu-yqj>, da Universidade Federal de Minas Gerais, a defesa de dissertação, intitulada *TRADUÇÃO E ADAPTAÇÃO CULTURAL DO PRETEND PLAY ENJOYMENT DEVELOPMENTAL CHECKLIST (PPE-DC) 2ND EDITION PARA O USO NO BRASIL*, apresentada por AMANDA AGUIAR VALVERDE MELONI, número de registro 2023706593, graduada no curso de TERAPIA OCUPACIONAL, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em ESTUDOS DA OCUPAÇÃO, à seguinte Comissão Examinadora: Prof(a). Alessandra Cavalcanti de Albuquerque e Souza - Orientadora (UFTM), Prof(a). Luzia Iara Pfeifer (USP RIBEIRÃO PRETO), Prof(a). Maíra Ferreira do Amaral (UFTM), Prof(a). Vanessa Madaschi (Universidade Presbiteriana Mackenzie).

A Comissão considerou a dissertação:

Aprovada


Reprovada

A versão final da dissertação, devidamente corrigida, deverá ser entregue até 60 dias após sua defesa.


Finalizados os trabalhos, lavrei a presente ata que, lida e aprovada, vai assinada por mim e pelos membros da Comissão.

Belo Horizonte, 10 de outubro de 2025.

Prof(a). Alessandra Cavalcanti de Albuquerque e Souza (Doutora)  Documento assinado digitalmente
ALESSANDRA CAVALCANTI DE ALBUQUERQUE E SOUZA
Data: 14/11/2025 05:15:45-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Prof(a). Luzia Iara Pfeifer (Doutora)  Documento assinado digitalmente
LUZIA IARA PFEIFER
Data: 13/11/2025 17:22:22-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Prof(a). Maíra Ferreira do Amaral (Doutora)  Documento assinado digitalmente
MAIRA FERREIRA DO AMARAL
Data: 25/10/2025 15:47:09-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Prof(a). Vanessa Madaschi (Doutora)  Documento assinado digitalmente
VANESSA MADASCHI
Data: 29/10/2025 18:41:38-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por sua bondade eterna, por me dar a oportunidade de chegar até onde cheguei. Obrigada Pai por nunca largar a minha mão nos momentos em que eu mais precisei do Seu amor. Obrigada por me dar saúde, paciência, mansidão, sabedoria, paz e bênçãos recebidas. Essas são minhas palavras de agradecimento a Ti, meu querido Senhor e Salvador.

A Profa. Dra. Alessandra Cavalcanti A. Souza agradeço profundamente pela orientação, pela parceria e pelo incentivo em cada etapa desta jornada. Sua dedicação, sensibilidade e compromisso com a minha formação foram fundamentais para o meu crescimento acadêmico e pessoal. Sou imensamente grata por ter me abraçado e me acolhido nos momentos mais desafiadores, oferecendo não apenas conhecimento, mas também apoio, confiança e humanidade.

A Profa. Dra. Luzia Iara Pfeifer pela oportunidade de ser sua orientanda, pela confiança depositada em meu trabalho e pela constante disponibilidade ao longo do processo de construção desta pesquisa. Levo comigo profunda admiração por sua trajetória e por todas as contribuições científicas, principalmente, no brincar.

A pesquisadora e autora do PPE-DC, PhD Karen Stagnitti, agradeço por permitir a realização dessa pesquisa, por toda parceria e pelas trocas ao longo destes dois anos. Agradeço também à sua filha, Jessica Stagnitti, pela coparticipação no processo.

A Profa. Dra. Ana Amélia Cardoso agradeço pelo incentivo em participar do programa de pós-graduação e por ter feito ponte com a autora do instrumento.

Ao meu esposo Josué agradeço imensamente pelo suporte, incentivo, empatia, unidade e amor de todos os dias. Dividir a vida com você é um presente de Deus. Obrigada por vibrar com as minhas conquistas e por ter orgulho de quem sou. Obrigada por me abraçar nos dias em que o mundo parecia desabar sobre mim, por orar por mim e por me ensinar todos os dias sobre a bondade do nosso Deus. Sua vida reflete a Jesus.

A minha mãe agradeço por toda dedicação à minha vida. Obrigada por me auxiliar em todos os meus projetos de vida, sempre fazendo possível e o impossível. Que Deus na sua infinita bondade, possa retribuir infinitamente mais.

Ao meu pai, agradeço pelas palavras de incentivo e por todos os momentos de aprendizado. Pelos dias de lazer em seu sítio, onde pude me desligar um pouco da rotina agitada e desfrutar da natureza.

Aos meus irmãos, cunhados, sobrinhos, sogros, obrigada por ser família e por me acolher em todos os momentos. Obrigada por cada palavra de incentivo e por vibrarem diante das minhas conquistas.

Agradeço aos meus colegas de turma pelos diálogos, compartilhamentos e parceria ao longo do curso. Com vocês a caminhada se tornou mais leve e eu pude experimentar bons momentos carregados de afeto e de empatia.

Agradeço as minhas amigas e aos meus amigos por todo apoio e compreensão ao longo dessa jornada de me tornar mestre, por serem compreensivos nas ausências e tornar leve a caminhada.

Ao Corpo de Cristo agradeço pela comunhão, incentivo, conselhos e alegria em ver conquistar o título de mestre.

“Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo;” (Carlos Drummond de Andrade).

RESUMO

Introdução: Alterações na brincadeira de faz de conta podem levar a dificuldades de aprendizagem, restrições na participação social e na interação das crianças e a forma mais eficaz de identificar tais déficits cognitivos, motores e sociais é fazendo uma análise de como as crianças brincam. Assim, torna-se necessário utilizar instrumentos que avaliem de maneira específica este tipo de brincadeira. Há um instrumento australiano que avalia a brincadeira faz de conta, porém ele não está adaptado para utilização junto à população brasileira. Tal instrumento é o *Pretend Play Enjoyment Developmental Checklist (PPE-DC) 2nd Edition*, publicado em 2016 com atualização em 2024, pela pesquisadora e terapeuta ocupacional australiana Karen Stagnitti. **Objetivo:** Realizar as etapas iniciais de tradução e adaptação cultural do instrumento *Pretend Play Enjoyment Developmental Checklist 2nd Edition* para o português brasileiro. **Metodologia:** Trata-se de estudo metodológico, com delineamento transversal, voltado para a tradução e adaptação cultural. O processo deste estudo foi realizado a partir da adaptação das etapas propostas por Beaton, Guillermin e Ferraz (2000) e Coster e Mancini (2015), por considerar que estas referências abordam a tradução e adaptação cultural de instrumentos autorrespondidos pelos participantes. **Resultados:** Na tradução e síntese das traduções, das 47 sentenças traduzidas foram modificadas 17 sentenças (36,17%) e as demais 30 sentenças (63,83%) já haviam sido traduzidas de maneira consensual. Na terceira etapa, dos 47 blocos de sentenças analisados, 29 (61,70%) não receberam sugestões de alterações pelas especialistas (E). Somente 18 (38,30%) blocos de sentenças receberam sugestões para melhoria da redação. Na quarta etapa, dos 47 blocos de sentenças examinados, apenas 3 (6,38%), apresentaram tradução com necessidade de ajuste. **Considerações finais:** Neste estudo as etapas concluídas visaram o desenvolvimento de uma versão traduzida e culturalmente adaptada do instrumento para o português brasileiro. Ao finalizar o processo de tradução e adaptação cultural do PPE-DC, serão necessárias avaliações adicionais para assegurar a validade psicométrica do instrumento.

Palavras-chave: Tradução. Adaptação Cultural. Brincadeira de Faz de Conta. Avaliação do Brincar.

ABSTRACT

Introduction: Changes in pretend play can lead to learning difficulties, restrictions on children's social participation and interaction. The most effective way to identify such cognitive, motor, and social deficits is by analyzing how children play. Therefore, it is necessary to use instruments that specifically assess this type of play. There is an Australian instrument that assesses pretend play, but it is not adapted for use in the Brazilian population. This instrument is the Pretend Play Enjoyment Developmental Checklist (PPE-DC) 2nd Edition, published in 2016 and updated in 2024 by Australian researcher and occupational therapist Karen Stagnitti. **Objective:** To carry out the initial stages of translation and cultural adaptation of the Pretend Play Enjoyment Developmental Checklist 2nd Edition into Brazilian Portuguese. **Methodology:** This is a methodological study with a cross-sectional design, focused on translation and cultural adaptation. The process of this study was carried out based on the adaptation of the steps proposed by Beaton, Guillermin and Ferraz (2000) and Coster and Mancini (2015), considering that these references address the translation and cultural adaptation of instruments self-administered by participants. **Results:** In the translation and synthesis of translations, of the 47 translated sentences, 17 sentences (36.17%) were modified, and the remaining 30 sentences (63.83%) had already been translated consensually. In the third stage, of the 47 blocks of sentences analyzed, 29 (61.70%) received no suggestions for changes from the experts (E). Only 18 (38.30%) blocks of sentences received suggestions for improvement. In the fourth stage, of the 47 blocks of sentences examined, only 3 (6.38%) presented translations requiring adjustment. **Final considerations:** In this study, the completed stages aimed to develop a translated and culturally adapted version of the instrument for Brazilian Portuguese. Upon completion of the translation and cultural adaptation process of the PPE-DC, additional assessments will be necessary to ensure the psychometric validity of the instrument.

Keywords: Translating. Cross-Cultural Adaptation. Pretend Play. Play Assessment.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Primeira etapa: Tradução direta	25
Figura 2 – Segunda etapa: Síntese das traduções	25
Figura 3 – Terceira etapa: Comitê de especialistas	26
Figura 4 – Quarta etapa: Tradução reversa	26
Quadro 1: Resultados da primeira etapa (Tradução direta) e segunda etapa (Síntese das traduções)	31
Quadro 2: Sugestões de modificações dadas pelo comitê de especialistas	37

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Informações descritivas sobre as participantes do comitê de especialistas	37
---	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CAAE	Certificado de Apresentação de Apreciação Ética
CAC	Comitê de Adaptação Cultural
CEP	Comitê de Ética em Pesquisa
ChIPPA	Child-Initiated Pretend Play Assessment
CNS	Conselho Nacional de Saúde
E	Especialistas
EEFFTO	Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional
ELPKr	Escala Lúdica Pré-escolar de Knox revisada
PPE-DC	Enjoyment Developmental Checklist
PPGEO	Programa de Pós-Graduação em Estudos da Ocupação
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
ToP	Test of Playfulness
UFMG	Universidade Federal de Minas Gerais
UFTM	Universidade Federal do Triângulo Mineiro

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	15
1.1	Apresentação geral do problema.....	15
1.2	Fundamentação teórica e justificativa.....	17
1.3	Pretend Play Enjoyment Developmental Checklist.....	20
2	OBJETIVOS	23
2.1	Objetivo geral.....	23
2.2	Objetivos específicos.....	23
3	METODOLOGIA	24
3.1	Desenho do estudo e aspectos éticos	24
3.2	Participantes	24
3.3	Instrumentos	27
3.4	Procedimentos e análise de dados	28
4	RESULTADOS	31
5	DISCUSSÃO	46
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	50
	REFERÊNCIAS	51
	APÊNDICE	55
	ANEXOS	106

PREFÁCIO

O formato desta dissertação segue a Resolução nº 02/2021 do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Ocupação (PPGEO) da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional (EEFFTO) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) que estabelece os critérios para a defesa de dissertação convencional. A dissertação é composta por seis partes: A primeira parte é constituída pela introdução com a apresentação geral do problema, fundamentação teórica e justificativa. A segunda parte contém os objetivos. Na terceira parte está a metodologia. A quarta parte é constituída pelos resultados do estudo. A quinta parte contém a discussão. A sexta parte é composta pelas considerações finais, referências bibliográficas, apêndice e anexos. A formatação desta dissertação segue as regras estabelecidas pela Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT).

1 INTRODUÇÃO

1.1 Apresentação geral do problema

A maneira como as crianças brincam nos dá uma ideia de como elas processam seu mundo (Stagnitti, 2017). O ato de brincar é amplo na experiência humana, rico, variado e, ao longo do tempo e do espaço, vai se diversificando, sendo considerado universal e essencial para o funcionamento saudável do cérebro da criança (Eberle, 2014; Santos *et al.*, 2018; Nijhof *et al.*, 2018). Além de ser uma ocupação altamente gratificante, o brincar é de vital importância no desenvolvimento infantil, é prioritário (Pfeifer; Sant'Anna, 2022) e está presente em todas as culturas (Nijhof *et al.*, 2018).

Enquanto brincam as crianças estão estimulando seus sentidos, ativando seus músculos, ajustando comportamentos diante de emoções variadas, desenvolvendo o faz de conta, experimentando diferentes papéis sociais, vivenciando outros pontos de vista e, ainda, produzindo novas habilidades de compreensão enquanto ser social (Papalia *et al.*, 2006). O estudo de Gariépy e Howe (2003) acrescenta que enquanto as crianças brincam, elas conseguem escapar da realidade o que proporciona expressão de sentimentos e alívio da ansiedade.

Autoras, como Pfeifer e Sant'Anna (2022), alegam que o engajamento ocupacional no brincar pode ser diretamente influenciado por valores, crenças e espiritualidade da família e pode ser influenciado pelas funções e estruturas do corpo, de modo que crianças mais ágeis brincam com mais facilidade de determinadas brincadeiras, enquanto crianças com alguma deficiência podem sofrer limitação ou privação.

O brincar traz vida à criança (Lynch; Moore, 2016), por este motivo é de fundamental importância que profissionais atuantes no desenvolvimento infantil incluam em seu processo terapêutico a avaliação do brincar, a fim de ter clareza sobre a competência de cada criança nesta ocupação (Lucisano *et al.*, 2022).

Na prática clínica do terapeuta ocupacional pediátrico, o uso e o desenvolvimento de ferramentas que avaliam o brincar são importantes para apoiar intervenções com crianças estejam em situações de risco de privação do brincar e para criar oportunidades nesta ocupação, pois é sabido que a restrição de experiências e de vivências no brincar podem ocasionar atrasos no desenvolvimento (Pfeifer; Sant'Anna, 2022).

Terapeutas ocupacionais entendem que as identidades humanas são constituídas com base no que as pessoas fazem desde a infância (Folha e Della Barba, 2020). Produções científicas evidenciam que, para a Terapia Ocupacional, o brincar, além de ser importante para o desenvolvimento infantil, tem sido considerado um comportamento complexo, embora pareça ser simples (Stagnitti; Unsworth, 2000; Santos *et al.*, 2018).

Estudiosos como Gaskill e Perry (2014) afirmam que à medida que as crianças vão se desenvolvendo, as brincadeiras vão se alterando, o que corrobora com as evidências sobre a brincadeira de faz de conta ser considerada a forma de brincar mais desafiadora, mais complexa e mais madura para crianças em idade pré-escolar (Pfeifer; Sant'Anna; Lucisano, 2022).

Desta forma, sabendo que o faz de conta é uma atividade altamente complexa (Pfeifer; Sant'Anna, 2022) e que o brincar é considerado a principal ocupação na infância e é uma atividade essencialmente escolhida pelas crianças (Lucisano, 2021), recorrer às brincadeiras em contextos clínicos tornou-se cada vez mais comum, seja utilizando-as “como meio” para o desenvolvimento de componentes ou “como fim”, isto é, como meta a ser alcançada. Estudos comprovam que o uso de brincadeiras é eficaz tanto no favorecimento do desenvolvimento cognitivo e motor de crianças com desenvolvimento típico quanto no tratamento de crianças neurodivergentes (Santos *et al.*, 2018; Stagnitti; Unsworth, 2000; Nijhof *et al.*, 2018; Davidson; Stagnitti, 2021).

Conseqüentemente, instrumentos padronizados são essenciais na rotina de profissionais atuantes na prática clínica e dos profissionais da academia (Mazak *et al.*, 2021). No contexto clínico em geral, o processo avaliativo envolve conhecer o histórico ocupacional da criança, entender a rotina e composição familiar, selecionar instrumentos específicos e aplicá-los, analisar os resultados, elaborar plano de tratamento e documentar todo o processo. Neste momento, a utilização de instrumentos padronizados torna-se indispensável, pois são eles que facilitam o rastreamento das demandas de intervenção, ajudam a monitorar a evolução no processo terapêutico, favorecem a identificação do método de intervenção mais apropriado para cada criança, corroboram com a confiabilidade das intervenções (Mancini *et al.*, 2020), possibilitam o uso de linguagem comum entre os profissionais e facilitam a comunicação entre equipe e família (Lucisano *et al.*, 2017). Já no contexto científico, instrumentos adaptados à cultura local,

contribui com a produção de conhecimento específico (Chaves *et al.*, 2010) que reverbera nas condutas clínicas.

Todavia, ainda que exista uma extensa literatura que reforce a importância do brincar a partir da perspectiva ocupacional, as ferramentas de avaliação sobre o brincar e mais especificamente sobre a brincadeira de faz de conta ainda são limitadas (Lynch *et al.*, 2018; Serrada-Tejeda *et al.*, 2021). Portanto, é necessário ter avaliações que considerem o brincar valorizando sua real importância enquanto ocupação significativa da infância.

Alguns países contam com instrumentos que cumprem esta proposta e a oportunidade de recorrer à tradução e à adaptação cultural destes instrumentos torna-se uma alternativa exequível para o uso de instrumentos validados no Brasil.

1.2 Fundamentação teórica e justificativa

O brincar é objeto de discussão em diferentes estudos da Antropologia, Filosofia, Psicologia, Terapia Ocupacional e demais profissões da saúde e da educação. Autores como Lev Vygotsky, Jean Piaget, John Dewey e Maria Montessori foram pioneiros nos estudos e reflexões a respeito do brincar contribuindo significativamente com suas produções científicas. Já na perspectiva da Terapia Ocupacional, este tema foi objeto de estudo principalmente das autoras Nancy Takata, Linda Florey, Anita Bundy, Márcia Rezende, Francine Ferland, Karen Stagnitti, Maria Madalena Moraes Sant'Anna e Luzia Iara Pfeifer.

As autoras Pfeifer e Stagnitti (2020) conceituam o brincar como intrinsecamente motivador, prazeroso, flexível, espontâneo, voluntário, livremente escolhido pela criança e autodirigido em um processo de tentativa e erro no qual a criança aprende novas atividades dentro do seu ambiente natural. As pesquisadoras reforçam, ainda, que o brincar facilita o desenvolvimento dos aspectos físicos, cognitivos, emocionais e sociais da criança contribuindo para o aperfeiçoamento das habilidades motoras.

Os autores Santos *et al.* (2018) descrevem que as crianças atuam em situações diversas por meio do brincar, podendo estar acompanhadas de outras crianças, de adultos ou de forma solitária e, em muitos casos, como forma de enriquecer o enredo que constroem utilizam

brinquedos ou objetos disponíveis no ambiente. Eberle (2014) afirma que durante o brincar, a brincadeira pode assumir a forma ativa ou passiva, podendo ser muito interessante ou pouco interessante, ou seja, o autor traz um conhecimento tanto sob a perspectiva do ator quanto do espectador.

No que se refere à classificação, a autora Stagnitti (2010) menciona que o brincar pode ser classificado em seis tipos de brincadeiras, sendo: motora grossa, motora fina, sensorial, perceptiva visual, auditiva e faz de conta. A brincadeira motora grossa ocorre quando as crianças usam o corpo todo (grandes músculos) para brincar de saltar, correr, rolar, pular, escalar e jogar bola (Stagnitti, 2010); a brincadeira motora fina acontece quando as crianças brincam usando os pequenos músculos para fazer atividades com as mãos como desenhar, recortar, virar a página, encaixar e colorir (Stagnitti, 2010), enquanto brincadeira sensorial ocorre quando texturas estão presentes, por exemplo, areia, água, lama, grama, cremes, tintas, espumas e massinhas ou quando as crianças usam o balanço, se enrolam em um cobertor, ou seja, a brincadeira sensorial envolve os sentidos - tátil, proprioceptivo, auditivo, gustativo e olfativo (Stagnitti, 2010). Por sua vez, a brincadeira perceptiva visual abrange o uso de jogos de combinação de formas, jogos de cartas e labirintos (Stagnitti, 2010). A brincadeira auditiva dá-se quando há rimas, parlendas, trava-línguas, piadas e sons das palavras (Stagnitti, 2010). Já a brincadeira de faz de conta pode envolver todas as habilidades citadas nas brincadeiras anteriores (Pfeifer; Stagnitti, 2020).

Na literatura, a brincadeira de faz de conta pode ser também denominada como “brincar de faz de conta”, “jogo simbólico”, “brincadeira dramática”, “brincadeira imaginária”, “brincadeira representativa”, “brincadeira de fantasia” e pode ser ilustrado com uma criança brincando como se algo estivesse acontecendo, mas não é literal e não precisa ter um significado lógico em sua atuação (Pfeifer; Stagnitti, 2020).

O brincar de faz de conta pode ser classificado em “brincadeiras simbólicas” e “brincadeiras imaginativas convencionais”. O brincar imaginativo convencional ocorre quando as crianças brincam de casinha, quando se arrumam como os seus personagens favoritos e quando criam cenas referindo-se a objetos semelhantes aos usuais (casinha de boneca, carrinhos, bichões de pelúcia, etc.) (Pfeifer; Stagnitti, 2020; Lucisano *et al.*, 2022; Santos *et al.*, 2018). O brincar simbólico acontece quando a criança usa da substituição de um objeto para representar outro, caixas, varinhas, papéis, etc. por exemplo: uma régua vira um avião e a pista de aterrissagem é

uma caixa de papelão. A brincadeira simbólica tem sido relacionada ao desenvolvimento da linguagem e é fortemente utilizada em avaliações clínicas de linguagem e outros transtornos do desenvolvimento (Smith; Jones, 2011). Para exemplificar a ligação entre substituições de objetos e o desenvolvimento da linguagem as autoras citam uma “cena” onde o uso de um pote na cabeça da criança e a palavra chapéu “representam” um chapéu real durante a brincadeira. As pesquisadoras, Smith e Jones, ressaltam ainda que a forma do objeto a ser substituído geralmente tem semelhança à forma do objeto substituído, ou seja, uma “banana” pode virar um “celular”.

Já nas brincadeiras imaginativas convencionais os brinquedos são convencionais e não representam outra coisa, por exemplo: a criança posiciona a boneca sentada no sofá de frente para a televisão e faz de conta que a boneca está assistindo. Ou seja, os brinquedos usados em brincadeiras imaginativas convencionais são comercialmente ofertados e não criados na imaginação.

A brincadeira de faz de conta tem auxiliado na compreensão da cultura, flexibilidade de pensamento, adaptação, aprendizado, resolução de problemas e integração de informações do ambiente de crianças em idade pré-escolar (Lucisano *et al.*, 2017). Portanto, crianças que apresentam alterações nas brincadeiras de faz de conta podem apresentar dificuldades de aprendizagem e limitações na participação social. Estudos enfatizam que a forma mais eficaz de identificar tais déficits cognitivos, motores e sociais é analisando a forma como elas brincam, ou seja, tornando-se imprescindível utilizar instrumentos que avaliem de maneira específica este tipo de brincadeira (Stagnitti; Unsworth; Rodger, 2000; Sant’anna; Blascovi-Assis; Magalhães, 2008) e que estejam adaptados à cultura local.

Até o ano de 2023, cinco instrumentos de avaliação do brincar foram submetidos ao processo de tradução e adaptação cultural para o contexto brasileiro, sendo eles: Escala Lúdica Pré-escolar de Knox revisada - ELPKr (Knox, 2000; Sposito *et al.*, 2025), Avaliação do Modelo Lúdico (Ferland, 2003; Sant’Anna, 2008), Avaliação do Brincar de Faz de Conta Iniciado pela Criança, originalmente conhecida por Child-Initiated Pretend Play Assessment - ChIPPA (Stagnitti, 2007 e 2019; Pfeifer *et al.*, 2011), Test of Playfulness - ToP (Bundy, 1997 e 2008; Rodriguez, 2023) e o Play Skill Assessment™ (Soares, 2023). Entre os instrumentos citados anteriormente, somente a ELPKr e a ChIPPA englobam a brincadeira de faz de conta em seu repertório. Todavia, a ELPKr considera apenas a avaliação do simbolismo sendo destinada a

crianças com idade de 0 a 6 anos (Knox, 2002) e a ChIPPA avalia como as crianças estão desenvolvendo suas habilidades de elaborar, iniciar e organizar a brincadeira de faz de conta por conta própria sendo destinada à crianças de 3 a 7 anos de idade (Pfeifer *et al.*, 2011; Stagnitti, 2019). Além disso, a ChIPPA exige kit de aplicação, o que eleva o custo.

1.3 *Pretend Play Enjoyment Developmental Checklist*

No cenário internacional, foi identificado um instrumento australiano para avaliação da brincadeira de faz de conta; contudo, este ainda não foi traduzido nem adaptado para a utilização na população brasileira. O instrumento em questão é denominado “*Pretend Play Enjoyment Developmental Checklist*” (PPE-DC), publicado originalmente em 2016 pela terapeuta ocupacional e pesquisadora australiana Karen Stagnitti. Em 2024, foi lançada a segunda edição do instrumento, que incorporou atualizações nos gráficos, maior clareza na descrição das brincadeiras e habilidades lúdicas, redução do foco na faixa etária, aprimoramento na interpretação das escalas, além de ajustes na linguagem e na formatação atualizada (Stagnitti, 2024).

O PPE-DC é uma avaliação padronizada da brincadeira de faz de conta que contempla itens que são capazes de avaliar as habilidades da brincadeira de faz de conta, o prazer de brincar e o senso de identidade da criança durante a brincadeira, ou seja, sua auto representação observada durante a brincadeira (Stagnitti, 2017; Dadson *et al.*, 2020). O teste foi projetado para ser utilizado por terapeutas ocupacionais, fonoaudiólogos, psicólogos, assistentes sociais e demais profissionais que trabalhem com intervenção precoce, podendo ser aplicado em ambiente doméstico, hospitalar ou clínico (Stagnitti, 2024).

O instrumento é composto por um manual de administração, um folheto de pontuação destinado a profissionais, e outro voltado a pais ou responsáveis. O instrumento não exige a utilização de um kit específico de recursos lúdicos para sua aplicação, permitindo flexibilidade na seleção dos materiais de acordo com a faixa etária da criança. A avaliação pode ser conduzida de forma individual ou em grupo, com duração estimada entre 15 a 30 minutos, abrangendo crianças de 12 meses a 5 anos e 11 meses de idade (Stagnitti, 2017). O PPE-DC é um teste observacional, o que significa que não há interferência direta do aplicador durante a administração e criança precisa agir espontaneamente. Assim, os materiais lúdicos utilizados podem ser previamente escolhidos e de maneira adequada às características da criança avaliada (Stagnitti, 2024).

O PPE-DC oferece uma estrutura sistematizada para observação da brincadeira de faz de conta, atribuindo um equivalente de idade a diferentes habilidades lúdicas. As categorias avaliadas incluem: roteiros de brincadeiras, sequência de ações lúdicas, substituição de objetos, brincadeiras de boneco(a)/pelúcia, encenação, interação social, alegria na brincadeira e autorrepresentação. Entre as habilidades, os “roteiros de brincadeiras” referem-se às histórias que as crianças produzem durante a brincadeira (Stagnitti, 2024). A autora destaca que a linguagem narrativa apresenta uma forte ligação com a capacidade da criança de criar roteiros que integram experiências de vida e de fantasia durante a brincadeira de faz de conta. A “sequência de ações lúdicas” se refere à capacidade da criança de criar sequências organizadas em ordem lógica durante a brincadeira. Isso implica na combinação de diferentes ações em uma ordem crescente, refletindo um raciocínio sequencial. De acordo com Stagnitti (2024), quanto mais extensa, lógicas e encadeadas forem essas sequências, maior será o nível de complexidade da brincadeira da criança (Stagnitti, 2024).

A “substituição de objetos” consiste na habilidade da criança de atribuir a um objeto uma função simbólica distinta daquela para a qual ele foi originalmente destinado; por exemplo, o lápis vira um avião. Karen Stagnitti (2024) classifica esta habilidade como uma brincadeira cognitiva, ressaltando sua relação com o desenvolvimento da linguagem e da competência social. Já as “brincadeiras de boneco(a)/pelúcia” referem-se à capacidade da criança de dar vida a bonecos, bonecas, pelúcias ou fantoches, atribuindo-lhes significado, pensamentos e ações. Por meio deste tipo de brincadeira é possível observar se a criança consegue projetar e representar intenções em personagens externos a si (Stagnitti, 2024).

Durante a dimensão “encenação”, a criança assume intencionalmente o papel de uma personagem ou de outra pessoa no contexto da brincadeira. Essa habilidade é considerada uma das mais complexas no domínio da brincadeira de faz de conta, pois exige uma compreensão refinada dos aspectos simbólicos e sociais associados à figura representada (Stagnitti, 2024). Quanto a “interação social” Stagnitti (2024) destaca que, à medida que a brincadeira se torna mais complexa, ela também pode se tornar mais social. O *Pretend Play Enjoyment Developmental Checklist* (PPE-DC) contempla tanto brincadeiras de faz de conta realizadas de forma solitária quanto aquelas de natureza social. O PPE-DC é capaz de avaliar ambas - sendo que nesta última a criança é requisitada a ser mais cooperativa e negociar com os outros participantes. A categoria “alegria na brincadeira” tem como foco a avaliação do nível de

envolvimento emocional da criança, mensurando o quanto ela se diverte e se envolve emocionalmente na brincadeira.

Já a dimensão “auto representação” busca descrever o senso emergente de identidade da criança por meio da brincadeira (Stagnitti, 2024). Essa avaliação se baseia na forma como a criança representa a si mesma e suas experiências no enredo lúdico. Segundo Stagnitti (2024), essa dimensão foi influenciada pelos estudos de Susan Harter sendo uma nova área de pensamento a ser muito conhecida nas próximas décadas.

A composição das áreas avaliadas pelo PPE-DC permite obter informações sobre o impacto na linguagem, na narrativa, na competência social, na resolução de problemas e no desenvolvimento do sentido da narrativa autobiográfica da criança. Além disto, sob a perspectiva da prática clínica, o profissional que aplica e interpreta o PPE-DC tem acesso a informações relevantes sobre a facilidade de engajamento da criança na construção da habilidade lúdica durante a terapia, bem como sobre sua capacidade de envolver-se e usufruir das brincadeiras de faz de conta com referência ao seu senso de identidade (Stagnitti, 2024). Isso contribui para suprir uma lacuna existente quanto à escassez de instrumentos que avaliem o brincar sob uma perspectiva ocupacional (Serrada-Tejeda *et al.*, 2021).

Diante do exposto, ao comparar o PPE-DC com a ChIPPA - instrumento já adaptado para o Brasil, - torna-se evidente que o formato de administração do PPE-DC apresenta-se mais simples e economicamente mais acessível, favorecendo sua adoção por profissionais da área pediátrica. Contudo, para que a população brasileira possa de fato ser beneficiada com o uso do PPE-DC é necessário realizar sua tradução e adaptação cultural.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo geral

O objetivo geral deste estudo foi realizar as etapas iniciais de tradução e adaptação cultural do instrumento *Pretend Play Enjoyment Developmental Checklist* 2nd Edition para o português brasileiro.

2.2 Objetivos específicos

- ✓ Realizar a tradução do PPE-DC para o português brasileiro.
- ✓ Realizar a adaptação cultural do PPE-DC para o contexto brasileiro.
- ✓ Realizar a equivalência semântica, idiomática, experiencial e conceitual do PPE-DC.
- ✓ Identificar e corrigir eventuais divergências entre a tradução inicial e a versão pré-final do instrumento.

3 METODOLOGIA

3.1 Desenho do estudo e aspectos éticos

Trata-se de estudo metodológico, com delineamento transversal, voltado para a tradução e adaptação cultural do instrumento *Pretend Play Enjoyment Developmental Checklist 2nd Edition*. Todo o processo foi previamente autorizado pela autora do PPE-DC 2nd - a terapeuta ocupacional australiana Karen Stagnitti (Anexo A). O processo deste estudo foi realizado a partir da adaptação das etapas propostas por Beaton, Guillermin e Ferraz (2000) e Coster e Mancini (2015), por considerar que estas referências abordam a tradução e adaptação cultural de instrumentos autorrespondidos pelos participantes.

O estudo foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM) e aprovado por meio do Certificado de Apresentação de Apreciação Ética (CAAE) de número 81717624.6.0000.5154 (Anexo B).

O processo de tradução e adaptação cultural deste estudo incluiu a tradução, tradução reversa e avaliação pelo comitê de especialistas, considerando a importância da equivalência semântica, idiomática, experiencial e conceitual dos trechos traduzidos (Beaton; Guillemin; Ferraz, 2000).

Coster e Mancini (2015) descrevem que a etapa do comitê de especialistas é subdividida em dois passos, sendo eles: comitê de especialistas e entrevista cognitiva. Entretanto este estudo englobou até a etapa da apreciação do comitê, onde a versão traduzida foi revisada por potenciais usuários do instrumento, que não participaram da tradução.

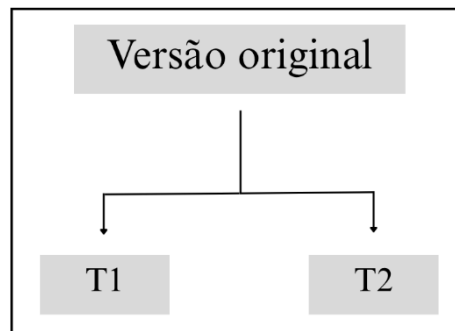
Com base nas avaliações do comitê de especialistas, as pesquisadoras reuniram-se para estabelecer o consenso sobre quais termos deveriam ser mantidos na versão final do PPE-DC. Esta versão revisada será posteriormente submetida, em outro estudo, à etapa de entrevistas cognitivas, visando testar a compreensão da versão traduzida junto ao público-alvo. A condução desse novo estudo buscará assegurar que a versão original seus respectivos parâmetros psicométricos. Dessa forma, pretende-se assegurar que a versão adaptada culturalmente seja válida, confiável e apropriada para a população-alvo.

3.2 Participantes

O estudo foi organizado em quatro das seis etapas propostas por Beaton, Guillermin e Ferraz (2000) envolvendo a participação de diferentes pessoas e em consonância com os critérios de inclusão específicos para a composição adequada dos participantes em cada etapa.

Na primeira etapa, denominada “tradução direta”, participaram duas terapeutas ocupacionais bilíngues, atuantes na área da infância, com o português brasileiro como língua materna e fluência na língua inglesa (Figura 1). As tradutoras demonstraram familiaridade com os termos técnicos do instrumento quanto com o processo de tradução e adaptação cultural de instrumentos voltados para o desenvolvimento infantil.

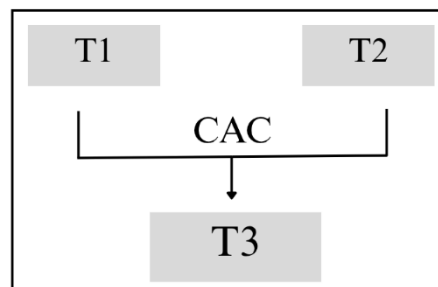
Figura 1 – Primeira etapa: Tradução direta.



Fonte: elaboração própria, 2025.

Na segunda etapa, denominada “síntese das traduções” (T3), participaram os tradutores envolvidos na primeira etapa, juntamente com toda a equipe de pesquisadores envolvida no processo de tradução do PPE-DC para o português brasileiro, composta por três terapeutas ocupacionais e duas assistentes formando o “Comitê de Adaptação Cultural” (CAC).

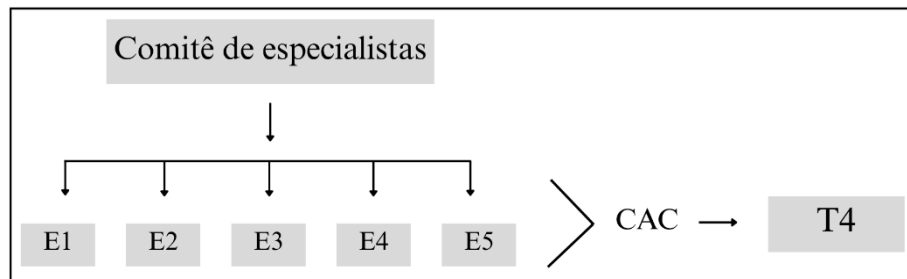
Figura 2 – Segunda etapa: Síntese das traduções.



Fonte: elaboração própria, 2025.

Na terceira etapa, denominada “comitê de especialistas”, participaram cinco terapeutas ocupacionais brasileiras (E1, E2, E3, E4 e E5), distintas daquelas que integraram o CAC (Figura 3). As profissionais selecionadas apresentam notório saber na área de avaliação contemplada pelo instrumento, apropriação do idioma de origem, além de experiência consolidada e destaque técnico-científico no campo do desenvolvimento infantil e/ou condução de estudos metodológicos.

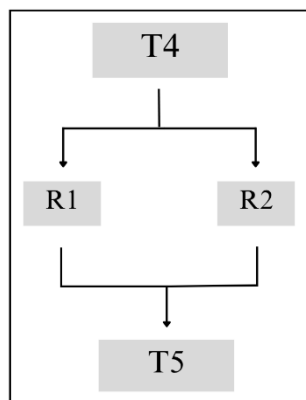
Figura 3 – Terceira etapa: Comitê de especialistas.



Fonte: elaboração própria, 2025.

Na quarta etapa, denominada “Tradução reversa”, foram contratados dois tradutores profissionais bilíngues e independentes. Um deles (R1) possui o inglês como língua nativa, enquanto o outro (R2) possui vasta experiência com o inglês, sendo que ambos são fluentes no português brasileiro. Estes tradutores foram selecionados por não terem participado da primeira etapa – de tradução direta, visando eliminar possíveis vieses conforme recomendação de Beaton, Guillemin e Ferraz (2000). O contato com os tradutores foi realizado por e-mail e pelo aplicativo WhatsApp®, por meio dos quais foi enviado uma tabela em formato Word® contendo o material a ser traduzido (T4) (Figura 4).

Figura 4 – Quarta etapa: Tradução reversa.



Fonte: elaboração própria, 2025.

3.3 Instrumentos

3.3.1 *Pretend Play Enjoyment Developmental Checklist*

A PPE-DC 2nd Edition é um instrumento de avaliação padronizado baseado em critérios da capacidade de brincar de uma criança. Ela fornece uma estrutura para observar brincadeiras de faz de conta de crianças de 12 meses a 05 anos e 11 meses e leva aproximadamente 30 minutos para ser administrada. Observações também podem ser feitas para crianças de 06 a 12 meses para brincadeiras manipulativas e exploratórias. O PPE-DC foi projetado para ser utilizado por terapeutas ocupacionais, fonoaudiólogos, psicólogos, profissionais que trabalham com intervenção precoce e assistentes sociais. Um folheto de pontuação para pais ou responsáveis também está disponível como parte desta avaliação. O PPE-DC fornece uma estrutura para observar as brincadeiras de faz de conta e fornece um equivalente de idade nas seguintes habilidades lúdicas: roteiros de brincadeiras, sequência de ações lúdicas, substituição de objetos, brincadeiras de boneca/pelúcia, dramatização e interação social. O instrumento inclui uma escala de 06 pontos para ser usada na observação do prazer de uma criança ao brincar e uma descrição do desenvolvimento da auto-representação em relação ao brincar.

3.3.2 *Formulário*

Um formulário, elaborado pelas pesquisadoras, por meio da plataforma Google Forms, foi utilizado para a avaliação da versão síntese das traduções (T4) - etapa do comitê de especialistas. O formulário continha dois campos distintos: o primeiro composto por questões de múltipla escolha, com as opções “A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)” e “A tradução está inadequada”; e o segundo, por um campo de resposta aberta, destinado ao registro de sugestões de modificações nas traduções apresentadas. Ao todo, o formulário continha quarenta perguntas, cada uma voltada à análise da adequação ou inadequação dos itens em comparação com os respectivos itens da versão original do instrumento. Além disto, o formulário contava com o TCLE conforme é sugerido pelas diretrizes éticas previstas na Resolução nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde (CNS) e Norma Operacional 001/2013.

O formulário foi construído com base nos critérios estruturados por Beaton, Guillermin e Ferraz (2000), sendo eles:

- ✓ Semântico: As palavras têm o mesmo significado? Alguns dos itens podem ter múltiplos significados? Houve dificuldade gramatical na tradução?
- ✓ Idiomático: Algumas expressões coloquiais precisaram ser reformuladas na tradução? Se sim, quais?
- ✓ Experiencial: Os itens representam a realidade cultural do Brasil?
- ✓ Conceitual: Algumas palavras apresentam diferenças conceituais significativas entre culturas?

Este formulário permitiu a obtenção de informações para a validade de face da tradução e captura das sugestões dos profissionais participantes de como o conteúdo do instrumento adaptado poderia apresentar-se mais adequado ao considerar a equivalências do instrumento original.

3.4 Procedimentos e análise de dados

Na primeira etapa, denominada “tradução direta”, conforme a proposta de Beaton, Guillermin e Ferraz (2000), foi utilizado o software *Excel for Windows*TM para documentar o processo de tradução do instrumento original (em inglês). Para isso, foi elaborada uma planilha contendo, de forma detalhada, cada sentença do instrumento original, inserida individualmente em linhas separadas, a fim de facilitar a visualização e a organização dos dados. Após a finalização dessa planilha inicial, o documento foi encaminhado individualmente a duas tradutoras independentes (T1 e T2), responsáveis por traduzir o conteúdo do idioma de origem para o idioma-alvo. As tradutoras realizaram o trabalho de forma autônoma, resultando em duas versões independentes em língua portuguesa.

Na segunda etapa - “síntese das traduções”, as pesquisadoras participantes deste estudo, integrantes do CAC, compararam as duas versões traduzidas (T1 e T2). Todas as divergências identificadas foram analisadas tendo como parâmetro a versão original em inglês. Nesta fase, foram corrigidos termos ou expressões que não apresentavam equivalência cultural, semântica e experiencial adequada, respeitando o conteúdo do protocolo original. O processo foi conduzido por meio de reunião online, com a participação simultânea de todas as pesquisadoras, utilizando novamente o *Excel for Windows*TM como ferramenta de apoio. A planilha utilizada continha quatro colunas: a primeira com trechos originais em inglês; a segunda com a tradução

realizada por T1; a terceira com a tradução realizada por T2, e a quarta destinada ao registro da versão consensual entre as tradutoras. As pesquisadoras revisaram e discutiram cada trecho, buscando a harmonização das versões traduzidas em uma única versão consolidada. Como resultado, as versões T1 e T2 foram unificadas, originando a versão T3. Ao final desta etapa, foi elaborado um novo documento contendo as descrições dos problemas identificados nas traduções independentes, bem como os encaminhamentos adotados pelas pesquisadoras para a construção da versão T3.

Na terceira etapa, denominada “comitê de especialistas”, cinco terapeutas ocupacionais com expertise na área avaliada pelo instrumento foram convidadas individualmente para compor o comitê e participar do estudo. O convite foi enviado por e-mail, contendo uma descrição detalhada dos objetivos da pesquisa e das atividades requeridas em caso de aceite.

O comitê analisou, de forma independente, item por item da versão T3 em relação ao instrumento original em inglês. Após a confirmação de participação, foi encaminhado, também via e-mail, um link que direcionava para um formulário elaborado no Google Forms®, que incluía o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). A leitura e a aceitação do TCLE eram requisitos obrigatórios para liberar o acesso ao formulário de avaliação da tradução.

Cada trecho do instrumento foi apresentado em sua versão original e na versão traduzida. As avaliadoras dispunham de duas opções de resposta fechada - “A tradução está adequada” e “A tradução está inadequada” -, sendo possível selecionar apenas uma. Além disso, havia um campo para resposta aberta, no qual as especialistas podiam sugerir reescritas ou modificações na tradução analisada.

Após o envio das avaliações por parte das especialistas, a equipe de pesquisadoras que compõe o CAC reuniu-se virtualmente para discutir as ponderações recebidas. Todas as sugestões de ajustes foram registradas em planilha do *Microsoft Excel*®, com o objetivo de deliberar sobre o aceite ou rejeição de cada sugestão. Como resultado desse processo, foi elaborada a versão T4 que, em seguida, foi submetida à tradução reversa.

Neste momento da pesquisa foi realizada uma adaptação em relação à sequência metodológica proposta Beaton, Guillermin e Ferraz (2000): a etapa de avaliação pelo “Comitê de

especialistas” foi antecipada em relação à etapa de “Tradução reversa”, com o intuito de minimizar possíveis reavaliações por parte do comitê de especialistas.

Na quarta etapa, denominada “tradução reversa”, foi verificada a consistência da versão traduzida por meio da identificação de possíveis falhas gramaticais, conceituais ou de digitação (Beaton, Guillemin & Ferraz, 2000). A versão T4 foi então traduzida do português para o inglês, com o objetivo de avaliar se seu conteúdo refletia fielmente o instrumento original, caracterizando uma forma de validação da equivalência entre as versões.

Para essa etapa, foram contratados dois tradutores independentes (R1 e R2), que não possuíam conhecimento prévio do instrumento original (PPE-DC), tampouco familiaridade com o construto “brincadeira de faz de conta” ou com a área da saúde — uma estratégia adotada para reduzir possíveis vieses, conforme recomendado por Beaton, Guillemin e Ferraz (2000). As traduções resultaram em duas novas versões (TR1 e TR2), que foram posteriormente comparadas, analisadas e sintetizadas em uma única versão (T5) pelo CAC (Tabela 4). Com isso, todas as etapas que compõem o processo de adaptação cultural e elaboração da pré-versão do instrumento foram concluídas.

A versão T5 foi então encaminhada, por e-mail, à autora do instrumento original, Karen Stagnitti, para análise. Como retorno, a autora não sugeriu modificações no conteúdo, mas forneceu informações complementares sobre 16 itens, com o intuito de esclarecer possíveis dúvidas quanto ao significado original das sentenças.

4 RESULTADOS

Durante o processo da primeira e da segunda etapa, denominadas respectivamente “tradução direta” e “síntese das traduções”, as discordâncias nas versões T1 e T2 ponderadas pelas pesquisadoras geraram a versão T3 (Quadro 1). Das 47 sentenças traduzidas foram modificadas 17 sentenças (36,17%), ou seja, as demais 30 sentenças (63,83%) já haviam sido traduzidas de maneira consensual entre as tradutoras mesmo trabalhando de maneira independente.

Quadro 1: Resultados da primeira etapa (Tradução direta) e segunda etapa (Síntese das traduções), com destaque para as sentenças modificadas.

Frase original	T1	T2	Versão T3
Rating Description	Avaliação Descrição	Pontuação Descrição	Pontuação Descrição
0 - Play does not appear to be enjoyable. No eye gaze noted towards objects. Posture is closed and away from the objects and play partners. No satisfaction or delight demonstrated in play.	0 - Brincar não parece ser divertido. Nenhum olhar em direção aos objetos observado. Postura fechada e afastada dos objetos e parceiros de brincadeira. Nenhuma satisfação ou prazer demonstrados no brincar .	0 - O brincar não parece ser divertido. Nenhum olhar observado em direção aos objetos. A postura é fechada e afastada dos objetos e parceiros de brincadeira. Nenhuma satisfação ou prazer é demonstrada no brincar .	0 - A brincadeira não parece ser divertida. Nenhum olhar em direção aos objetos é observado. A postura é fechada e afastada dos objetos e parceiros de brincadeira. Nenhuma satisfação ou prazer é demonstrada durante a brincadeira
1 - Play is a task, there appears to be no joy or curiosity in the play. Posture shifts to brief interactions of facing objects and/or play partner. Eye gaze towards play objects is noted, even if brief. Engagement in play appears to be motivated by duty rather than pleasure.	1 - Brincar é uma tarefa, parece não haver alegria ou curiosidade no brincar. Postura muda para interações breves entre objetos e/ou parceiro voltados para o brincar. Olhar fixo em direção aos objetos de brincar é observado, mesmo que breve. O engajamento no brincar parece ser motivado pelo dever e não pelo prazer.	1 - Brincar é uma tarefa, não parece haver diversão ou curiosidade no brincar. A postura muda para breves interações de encarar objetos e/ou parceiro de brincadeira. É notado olhar em direção aos objetos de brincar , mesmo que breve. O envolvimento no brincar parece ser motivado pelo dever e não pelo prazer.	1 - A brincadeira é uma tarefa obrigatória , não parece haver diversão ou curiosidade no brincar. A postura muda para breves interações com objetos e/ou parceiro de brincadeira. É observado olhar em direção aos objetos da brincadeira , mesmo que breve. O envolvimento na brincadeira parece ser motivado pelo dever e não pelo prazer.
2- Play is a copied or a practiced series of actions. Interest is shown in play if it is in a familiar routine or reflects a strong interest. The routine may calm the child. The child may be open to a play partner in the routine. The play may appear to be a compulsion, child led with focussed attention	2- Brincar é uma série de ações copiadas ou praticadas. O interesse é demonstrado no brincar se for uma rotina familiar ou se refletir um forte interesse. A rotina pode acalmar a criança. A criança pode estar aberta a um parceiro para brincar na rotina. O brincar pode parecer uma compulsão, conduzida	2 - O brincar é copiado ou uma série de ações praticadas. Interesse é mostrado no brincar se ele está em uma rotina familiar ou reflete um forte interesse. A rotina pode acalmar a criança. A criança pode estar aberta para um parceiro de brincar na rotina. O brincar pode parecer ser uma compulsão, criança	2- A brincadeira é uma série de ações copiadas ou praticadas/ repetidas . O interesse é demonstrado na brincadeira se for uma rotina familiar ou se refletir um forte interesse. A rotina pode acalmar a criança. A criança pode estar aberta a um parceiro de brincadeira na rotina. A

<p>and posture towards the objects/play partner supporting the routine. The play routine is always the same, there is little variation.</p>	<p>pela criança com atenção concentrada e postura em relação aos objetos/parceiro de brincar que apoiam a rotina. A rotina de brincar é sempre a mesma, há pouca variação.</p>	<p>conduzida com atenção focada e postura em relação aos objetos/parceiro de brincar que apoia a rotina. A rotina de brincar é sempre a mesma, há pouca variação.</p>	<p>brincadeira pode parecer uma compulsão, conduzida pela criança com atenção e postura concentradas no objetos/parceiro da brincadeira que apoiam a rotina. A rotina da brincadeira é sempre a mesma, há pouca variação.</p>
<p>3 - The child demonstrates slight interest in the play with fleeting moments of joy noted. Brief shared attention noted in play with a play partner. Eye gaze towards objects/ play partner sustained for moments of interest. The child moves between postures of away from objects/play partner to towards and at right angles.</p>	<p>3 - A criança demonstra breve interesse no brincar com momentos transitórios de alegria observados. Breve atenção compartilhada observada no brincar com um parceiro de brincadeira. Olhar fixo para objetos/parceiro de brincar sustentado em momentos de interesse. A criança se move entre posturas de longe para perto e em ângulos retos de objetos/parceiro de brincar.</p>	<p>3 - A criança demonstra leve interesse no brincar com momentos fugazes de alegria notados. É notada breve atenção compartilhada no brincar com um parceiro. Olhar direcionado para objetos/parceiro de brincar sustentado por momentos de interesse. A criança se move entre posturas de longe dos objetos/parceiro de brincadeira para perto e em ângulos retos.</p>	<p>3 - A criança demonstra breve interesse na brincadeira com momentos transitórios de alegria. É observada breve atenção compartilhada com um parceiro de brincadeira. O olhar direcionado para objetos/parceiro de brincadeira é sustentado em momentos de interesse. A criança se move entre posturas de longe dos objetos/parceiro de brincadeira para perto e em linhas retas.</p>
<p>4 - There is some curiosity and excitement in the play. The child spends more time in postures towards and at right angles to the objects/ play partner, however this is sporadic, matched with shorter periods of duty noted within the play as well. Eye gaze towards objects/play partner remains sustained for periods of joy in the play.</p>	<p>4 - Há alguma curiosidade e entusiasmo no brincar. A criança passa mais tempo em posturas voltadas e perpendiculares aos objetos/parceiro de brincar, porém isso é esporádico, e combinado com períodos mais curtos observados também no brincar. O olhar fixo em direção aos objetos/parceiro de brincar permanece sustentado por períodos de alegria no brincar.</p>	<p>4 - Existe alguma curiosidade e excitação no brincar. A criança passa mais tempo em posturas em direção e em ângulo reto com os objetos/parceiro de brincar, porém isso é esporádico, acompanhado de períodos mais curtos de obrigação observados também no brincar. O olhar em direção aos objetos/parceiro de brincar permanece sustentado por períodos de alegria no brincar.</p>	<p>4 - Há alguma curiosidade e entusiasmo na brincadeira. A criança passa mais tempo em posturas direcionadas aos objetos/parceiro da brincadeira, porém isso é esporádico, e combinado com períodos mais curtos de "ações obrigatórias" observados na brincadeira. O olhar em direção aos objetos/parceiro permanece sustentado por períodos de alegria durante a brincadeira.</p>
<p>5 - Play is pleasurable. There appears an appreciation for play with slight periods of disengagement noted. Disengagement is noted by shifts in eye gaze and communication away from the play however posture is still directed towards and at right angles to the objects/play</p>	<p>5 - Brincar é prazeroso. Parece haver uma apreciação pelo brincar, com ligeiros períodos de não engajamento observados. O não engajamento é notado por mudanças no olhar e na comunicação fora de brincar, no entanto, a postura ainda é direcionada e em ângulo</p>	<p>5 - O brincar é prazeroso. Parece haver uma apreciação pelo brincar, com ligeiros períodos de desengajamento observados. O desengajamento é notado por mudanças no olhar e na comunicação fora de brincar, no entanto, a postura ainda é direcionada e em ângulo</p>	<p>5 - A brincadeira é prazerosa. Parece haver uma apreciação pela brincadeira, com breves períodos de desengajamento observados. O desengajamento é notado por mudanças no olhar e na comunicação fora da brincadeira, no entanto, a postura ainda é</p>

partner. Creativity and spontaneity emerge as indicators of emotional enjoyment. The child may sing, hum and/or smile as they play.	reto em relação aos objetos/parceiro de brincar . A criatividade e a espontaneidade surgem como indicadores de prazer emocional. A criança pode cantar, cantarolar e/ou sorrir enquanto brinca.	reto em relação aos objetos/parceiro de brincar . A criatividade e a espontaneidade surgem como indicadores de prazer emocional. A criança pode cantar, cantarolar e/ou sorrir enquanto brinca.	direcionada aos objetos/parceiro de brincadeira . A criatividade e a espontaneidade surgem como indicadores de prazer emocional. A criança pode cantar, cantarolar e/ou sorrir enquanto brinca.
6 - Play is full of joy. The child is fully immersed in the play demonstrating interest, discovery, delight, mastery and ease within the play. The child's eyes sparkle with sustained attention towards the objects/play partner. The child transitions smoothly between open postures within play, communicating wonderment. Poise and composure is noted within the play. Some children may indicate that they want to keep playing as they are engrossed in the play.	6 - Brincar é cheio de alegria. A criança fica totalmente imersa na brincadeira demonstrando interesse, descoberta, prazer, domínio e facilidade dentro do brincar. Os olhos da criança brilham com atenção sustentada aos objetos/parceiro de brincar . A criança transita suavemente entre posturas abertas durante a brincadeira, comunicando espanto . Equilíbrio e calma são observados no brincar. Algumas crianças podem indicar que desejam continuar brincando enquanto estão envolvidas na brincadeira.	6 - O brincar é cheio de alegria. A criança fica totalmente imersa no brincar demonstrando interesse, descoberta, prazer, domínio e facilidade dentro dele. Os olhos da criança brilham com atenção sustentada aos objetos/parceiro de brincar . A criança transita suavemente entre posturas abertas durante a brincadeira, comunicando admiração . Equilíbrio e calma são notados durante o brincar. Algumas crianças podem indicar que desejam continuar brincando enquanto estão envolvidas no brincar .	6 - A brincadeira é cheia de alegria. A criança fica totalmente imersa na brincadeira demonstrando interesse, descoberta, prazer, domínio e facilidade dentro dela. Os olhos da criança brilham com atenção sustentada aos objetos/parceiro de brincadeira . A criança transita suavemente entre posturas abertas durante a brincadeira, comunicando encantamento . Equilíbrio e calma são observados durante o brincar. Algumas crianças podem indicar que desejam continuar brincando enquanto estão envolvidas na brincadeira .
Child can incorporate body scripts in play.	A criança pode incorporar roteiros corporais no brincar .	A criança pode incorporar scripts corporais no brincar .	A criança pode incorporar roteiros corporais na brincadeira .
Child shows no evidence of play scenes that reflect the child's own life.	A criança não apresenta evidências de cenas de brincar que refletem sua própria vida.	A criança não demonstra evidência de brincar com cenas que refletem sua própria vida.	A criança não apresenta evidências de cenas nas brincadeiras que refletem sua própria vida.
The child doesn't anticipate events in play or an adult's reaction in play. Child throws toys in frustration if they can't move the toy how they want it. The child demonstrates challenges in coping with change. For example, child gives up easily, overreacts to accidents, has inappropriate behavioural reactions to	A criança não antecipa os eventos do brincar ou a reação de um adulto na brincadeira. A criança arremessa brinquedos frustrada se não consegue movê-los como deseja. A criança demonstra desafios em lidar com a mudança. Por exemplo, a criança se abaixa facilmente, reage exageradamente a acidentes, tem reações comportamentais	A criança não antecipa eventos no brincar ou uma reação do adulto durante o brincar . A criança joga os brinquedos em frustração se não consegue mover o brinquedo da maneira que ela queria. A criança demonstra desafios ao lidar com mudanças. Por exemplo, a criança desiste facilmente, tem reações exageradas a acidentes, tem reações	A criança não antecipa acontecimentos ou a reação de um adulto durante a brincadeira . A criança joga os brinquedos com frustração se não consegue movê-los da maneira que ela queria. A criança demonstra difficuldade para lidar com mudanças. Por exemplo, a criança desiste facilmente, tem reações exageradas a acidentes, tem reações

stress or change. The child has reduced understanding of narrative sequencing or organisation in the play and so cannot anticipate what will happen next.	inadequadas ao estresse ou à mudança. A criança tem uma compreensão reduzida da sequência narrativa ou da organização do brincar e, portanto, não consegue prever o que acontecerá a seguir.	comportamentais inadequadas a estresse ou à mudança. A criança tem entendimento reduzido de sequenciamento narrativo ou organização no brincar e não consegue antecipar o que vai acontecer em seguida.	comportamentais inapropriadas a estresse ou mudança. A criança tem entendimento reduzido de sequenciamento narrativo ou organização no brincar e não consegue antecipar o que vai acontecer em seguida.
NOTES FROM PLAY OBSERVATION	NOTAS DA OBSERVAÇÃO DO BRINCAR	NOTAS SOBRE OBSERVAÇÃO DO BRINCAR	Anotações sobre a observação da brincadeira
SEQUENCES OF PLAY ACTIONS Repetitive actions /Practice routines Single repetitive pretend play actions Repetitions actions with more than one recipient Simple logical actions that combine two or more different actions / Actions are intentional Detailed logical actions, ordered sequences In logical order Multiple play actions Play strategy where child pre-plans what they want to play A planned storyline with problems embedded / Plays 2-3 days on same play scene Highly organised, complex play / Child can play for 2-3 weeks on same play scene	SEQUÊNCIAS DE AÇÕES DE BRINCAR Ações repetitivas/rotinas práticas Ações de brincar de simulação repetitivas simples Repetições de ações com mais de um recipiente Ações lógicas simples que combinam duas ou mais ações/ações diferentes são intencionais Ações lógicas detalhadas, sequências ordenadas em ordem lógica Múltiplas ações de brincar Estratégia de brincar onde a criança planeja previamente o que quer brincar Um enredo planejado com problemas incorporados / Joga de 2 a 3 dias na mesma cena de brincar Brincar complexo e altamente organizado / A criança pode brincar por 2 a 3 semanas no mesmo cenário de brincadeira	Sequências de ações de brincar Ações repetitivas / Rotinas práticas Ações únicas e repetitivas de brincar de faz de conta Ações de repetição com mais de um destinatário Ações lógicas simples que combinam duas ou mais ações diferentes / Ações são intencionais Ações lógicas detalhadas, sequências ordenadas em ordem lógica Múltiplas ações de brincar Estratégia de brincar onde a criança planeja antes o que quer brincar Um roteiro planejado com problemas incluídos / Brinca 2 – 3 dias na mesma cena de brincar Brincar altamente complexo e organizado / Criança pode brincar por 2-3 semanas na mesma cena de brincar	Sequências de ações na brincadeira Ações repetitivas / Rotinas práticas Ações únicas e repetitivas de brincar de faz de conta Ações de repetição com mais de um participante Ações lógicas simples que combinam duas ou mais ações diferentes / Ações são intencionais Ações lógicas detalhadas, sequências organizadas em ordem lógica Múltiplas ações de brincar Estratégia de brincadeira em que a criança planeja antes o que quer brincar Um roteiro planejado com problemas incluídos / Brinca 2 – 3 dias no mesmo cenário de brincadeira Brincadeira muito complexa e organizada / A criança pode brincar por 2 a 3 semanas no mesmo cenário de brincadeira
OBJECT SUBSTITUTION Real life objects are used / Manipulation and exploration Functional use / Real objects Uses object with similar physical features to “real” object Uses one object for 2 things	SUBSTITUIÇÃO DE OBJETO Objetos da vida real são usados / Manipulação e exploração Uso funcional / objetos reais Usa objeto com características físicas semelhantes a objetos “reais” Usa um objeto para 2	Substituição de objetos Objetos da vida real são usados / Manipulação e exploração Uso funcional / Objetos reais Usa objeto com características físicas semelhantes ao objeto real Usa um objeto para duas coisas	SUBSTITUIÇÃO DE OBJETO Objetos da vida real são usados / Manipulação e exploração Uso funcional / objetos reais Usa objeto com características físicas semelhantes ao objeto “real” Usa um objeto para 2

<p>One object can be several things. Imaginary transformations eg. Imaginary cake on plate, imaginary characters Uses blocks to build a wall, or train, or other object Child uses body parts and has greater appreciation for imaginary situations or characters Objects with their own distinct function used in substitution No physical resemblance required Language is used to embellish function and description of objects</p>	<p>coisas Um objeto pode ser várias coisas. Transformações imaginárias, por exemplo, bolo imaginário no prato, personagens imaginários Usa blocos para construir um muro, um trem ou outro objeto A criança usa partes do corpo e tem maior apreço por situações ou personagens imaginários Objetos com função própria e distinta usados em substituição Não é necessária semelhança física A linguagem é usada para embelezar a função e a descrição dos objetos</p>	<p>Um objeto pode ser várias coisas. Transformações imaginárias, por exemplo, bolo imaginário em um prato, personagens imaginários Usa blocos para construir uma parede, ou trem, ou outro objeto Criança usa partes do corpo e tem maior a-por situações ou personagens imaginários Objetos com sua própria função distinta usados em substituição / Nenhuma semelhança física necessária Linguagem é usada para embelezar a função e a descrição dos objetos</p>	<p>coisas Um objeto pode ser várias coisas. Transformações imaginárias, por exemplo, bolo imaginário em um prato, personagens imaginários Usa blocos para construir uma parede, um trem ou outro objeto A criança usa partes do corpo e tem maior admiração por situações ou personagens imaginários Objetos com função própria usados em substituição/ Não é necessária semelhança física A linguagem é usada para embelezar a função e a descrição dos objetos</p>
<p>TOY CHARACTER PLAY Manipulates a toy character Orients toy character to correct position Feeds toy character with empty spoon / Sits toy character on chair / 21-23 months: toy character may be “alive” The toy character does things by itself / Toy character is “alive” Toy character wakes up / Abstract toy character eg. peg dolls interacts with imaginary characters Toy character's house or larger play scene used Toy character has a character: good, bad, naughty etc Toy character has its own character Toy character has its own life</p>	<p>BRINCAR COM PERSONAGEM DE BRINQUEDO Manipula um <u>personagem de brinquedo</u> <u>Orienta o personagem de brinquedo</u> para a posição correta Alimenta o <u>personagem de brinquedo</u> com a colher vazia / Senta o <u>personagem de brinquedo</u> na cadeira / 21-23 meses: o <u>personagem de brinquedo</u> pode estar “vivo” O <u>personagem de brinquedo</u> faz as coisas sozinho / O <u>personagem de brinquedo</u> está “vivo” <u>Personagem de brinquedo</u> acorda / <u>Personagem de brinquedo</u> abstrato, por exemplo: bonecos (peg) interage com personagens imaginários <u>Casa do personagem de brinquedo</u> ou <u>usa cenário grande para brincar</u> <u>Personagem de brinquedo</u> tem características: bom, mau, travesso etc.</p>	<p><u>Brincar com personagem de brinquedo</u> Manipula um <u>personagem de brinquedo</u> Coloca o <u>personagem de brinquedo</u> na posição correta Alimenta <u>personagem de brinquedo</u> com colher vazia. / Senta <u>personagem de brinquedo</u> na cadeira. / 21-23 meses: <u>personagem de brinquedo</u> pode estar “vivo” O <u>personagem de brinquedo</u> faz coisas por si mesmo / O <u>personagem de brinquedo</u> está “vivo” <u>Personagem de brinquedo</u> acorda / <u>Personagem abstrato de brinquedo</u> (ex. bonecos de madeira) interage com personagens imaginários <u>Casa de personagens de brinquedo</u> ou <u>cena de brincar maior usada</u> <u>Personagem de brinquedo</u> tem um caráter: bom, mau, travesso, etc <u>Personagem de</u></p>	<p><u>BRINCADEIRA COM BONECO DE PERSONAGEM</u> Manipula um <u>boneco de personagem</u> <u>Coloca o boneco de personagem</u> na posição correta Alimenta o <u>boneco de personagem</u> com colher vazia / Senta o <u>boneco de personagem</u> na cadeira / 21-23 meses: o boneco de personagem pode estar “vivo” O <u>boneco de personagem</u> faz as coisas sozinho / O <u>boneco de personagem</u> está “vivo” O <u>boneco de personagem</u> acorda / <u>Boneco de personagem abstrato, por exemplo, bonecos de madeira (Peg Dolls)</u> interage com personagens imaginários <u>Usa casa do boneco de personagem ou cenário grande na brincadeira</u> O <u>boneco de personagem</u> de brinquedo tem um caráter: bom, mau, travesso etc. O <u>boneco de</u></p>

	Personagem de brinquedo tem seu próprio personagem Personagem de brinquedo tem sua própria vida	brinquedo tem seu próprio caráter Personagem de brinquedo tem sua própria vida	personagem de brinquedo tem seu próprio caráter O boneco de personagem de brinquedo tem vida própria
ROLE PLAY Imitates Imitates actions seen previously Imitates actions seen previously Imitates characteristics of another person (may be seen at 21 months) Short episodes of being a character Many different roles for short periods of time Fluid roles in role play Child can change roles during play Child maintains the same role throughout the play	ENCENAÇÃO Imita Imita ações vistas anteriormente Imita ações vistas anteriormente Imita características de outra pessoa (pode ser visto aos 21 meses) Episódios curtos de ser um personagem Muitas funções diferentes por curtos períodos de tempo Papéis fluidos na dramatização A criança pode mudar de papel durante a brincadeira A criança mantém o mesmo papel durante toda a brincadeira	Dramatização Imita Imita ações vistas previamente Imita ações vistas previamente Imita características de outras pessoas (pode ser visto aos 21 meses) Episódios curtos de fazer de conta que é um personagem Muitos papéis diferentes para períodos curtos de tempo Papéis fluidos no brincar de papéis Criança pode trocar de papéis durante o brincar Criança mantém o mesmo papel durante o brincar	ENCENAÇÃO Imita Imita ações vistas anteriormente Imita ações vistas anteriormente Imita características de outra pessoa (pode ser visto aos 21 meses) Episódios curtos de encenar um personagem Muitos papéis diferentes por curtos períodos de tempo Papéis fluidos na encenação A criança pode trocar de papel durante a brincadeira A criança mantém o mesmo papel durante toda a brincadeira
Enjoyment of Play Score Spontaneous joins Imitates with meaning Imitates no meaning Focusses attention No play		Escore de diversão no brincar Espontâneo Brinca junto Imita com significado Imita sem significado Foca atenção Não brinca	Escore de diversão no brincar Espontâneo Junta-se à brincadeira Imita com significado Imita sem significado Atenção focada Não brinca

Fonte: elaboração própria, 2025.

Na terceira etapa a versão T3 foi analisada pelo comitê de especialistas, composto por 5 terapeutas ocupacionais, todas docentes e com tempo superior a 14 anos de atuação. (Quadro 2). Durante este processo, dos 47 blocos de sentenças analisados, 29 (61,70%) não receberam sugestões de alterações pelas especialistas (E).

Somente 18 (38,30%) blocos de sentenças receberam sugestões para melhoria da redação, compreensão dos itens e para adequação ao contexto cultural brasileiro. Destes 18 blocos de sentenças, apenas 6 (33,33%) sugestões propostas pelas especialistas foram integralmente aderidas pelas pesquisadoras e os 12 (66,67%) blocos de sentenças restantes foram alterados pelas pesquisadoras do CAC criando novos blocos de sentenças. No Quadro 2 encontra-se as

sugestões do comitê de especialistas em seus respectivos grupos de sentenças e o resultado da composição que gerou a versão T4.

Tabela 1: Informações descritivas sobre as participantes do comitê de especialistas.

Especialista	Idade	Sexo	Escolaridade	Região do Brasil	Tempo de atuação
E1	52 anos	Feminino	Doutorado	Nordeste	31 anos
E2	52 anos	Feminino	Doutorado	Sudeste	28 anos
E3	41 anos	Feminino	Doutorado	Sudeste	17 anos
E4	44 anos	Feminino	Doutorado	Nordeste	19 anos
E5	41 anos	Feminino	Pós-doutorado	Sudeste	14 anos

Fonte: elaboração própria, 2025.

Quadro 2: Sugestões de modificações dadas pelo comitê de especialistas.

T3	COMITÊ DE ESPECIALISTAS	E	T4
Diversão no Brincar de Faz de Conta - Checklist do desenvolvimento	substituiria o checklist por Lista de Verificação de desenvolvimento	E2	Mantida tradução T3
	Se for manter o anglicismo com a palavra "checklist" está adequado, sugiro apenas ver uma referência boa para justificar a manutenção da palavra checklist. Se for trocar para português, sugiro "lista de verificação".	E4	
	Diversão no brincar de faz de conta - Lista de verificação de desenvolvimento	E5	
Checklist do desenvolvimento	Lista de verificação de desenvolvimento	E2	Mantida tradução T3
	Checklist do Desenvolvimento	E3	
SEGUNDA EDIÇÃO	Lista de verificação de desenvolvimento	E5	Mantida tradução T3
	Segunda Edição	E2	
Caderneta de pontuação do profissional	"Formulário de pontuação do profissional", por ser um termo mais usado no Brasil	E3	Mantida tradução T3
	Livreto ou Caderno de Pontuação Profissional	E2	
Data da avaliação	dia da avaliação da criança	E1	Mantida tradução T3

Idade da criança à avaliação	<u>idade da criança na data da avaliação</u>	E1	<i>idade da criança na data da avaliação</i>
0 - A brincadeira não parece ser divertida. Nenhum olhar em direção aos objetos é observado. A postura é fechada e afastada dos objetos e parceiros de brincadeira. Nenhuma satisfação ou prazer é demonstrada durante a brincadeira	substituir " postura é fechada e afastada dos objetos e parceiros de brincadeira" por "a postura é distanciada dos objetos e parceiros de brincadeira"	E2	0 - A brincadeira não parece ser divertida. Nenhum olhar em direção aos objetos é observado. <i>A postura da criança é de isolamento, permanecendo afastada dos objetos e dos parceiros de brincadeira.</i> Nenhuma satisfação ou prazer é demonstrado durante a brincadeira
	"A brincadeira não parece ser divertida. Nenhum olhar em direção aos objetos é observado. <u>A postura da criança é de isolamento, permanecendo afastada dos objetos e parceiros de brincadeira.</u> Nenhuma satisfação ou prazer é demonstrado durante a brincadeira"	E3	
	Não vi no inglês - obrigatória A brincadeira é uma tarefa, <u>não parece haver diversão ou curiosidade no brincar.</u> A postura muda para breves interações com objetos e/ou parceiro de brincadeira. É observado olhar em direção aos objetos da brincadeira, mesmo que breve. O envolvimento na brincadeira parece ser motivado pelo dever e não pelo prazer.	E1	
1 - A brincadeira é uma tarefa obrigatória, não parece haver diversão ou curiosidade no brincar. A postura muda para breves interações com objetos e/ou parceiro de brincadeira. É observado olhar em direção aos objetos da brincadeira, mesmo que breve. O envolvimento na brincadeira parece ser motivado pelo dever e não pelo prazer.	Brincar é uma tarefa SEM PRAZER, parece não haver alegria ou curiosidade na brincadeira.	E2	1 - A brincadeira é uma tarefa, <i>não parece haver diversão ou curiosidade no brincar.</i> A postura muda para breves interações com objetos e/ou parceiro de brincadeira. É observado olhar em direção aos objetos da brincadeira, mesmo que breve. O envolvimento na brincadeira parece ser motivado pelo dever e não pelo prazer.
	A brincadeira é uma tarefa... (não existe a palavra "obrigatória" na sentença em inglês, assim eu sugiro retirar).	E4	
2-A brincadeira é uma série de ações copiadas ou praticadas/ repetidas. O interesse é demonstrado na brincadeira se for uma rotina familiar ou se refletir um forte interesse. A rotina pode acalmar a criança. A criança pode estar aberta a um parceiro de brincadeira na rotina.	Brincar é uma série de ações copiadas ou praticadas. O interesse é demonstrado na brincadeira se for uma rotina familiar ou se APRESENTAR um forte interesse.	E2	2-A brincadeira é uma série de ações copiadas ou praticadas/ repetidas. O interesse é demonstrado na brincadeira se for uma rotina familiar ou se for <i>de grande</i> interesse. A rotina pode acalmar a criança. A criança pode estar aberta a um parceiro de brincadeira na rotina.
	"...É demonstrado interesse na brincadeira se esta for uma rotina familiar ou se for <u>de grande interesse</u> da criança..."	E3	

<p>A brincadeira pode parecer uma compulsão, conduzida pela criança com atenção e postura concentradas no objeto/parceiro da brincadeira que apoiam a rotina. A rotina da brincadeira é sempre a mesma, há pouca variação.</p>	<p>"O interesse é demonstrado na brincadeira se esta estiver em uma rotina familiar ouse refletir um forte interesse." --> a brincadeira tem que esta em uma rotina familiar: é isto que a frase quer dizer, e acredito que desta forma se torna mais compreensível.</p> <p>Sugiro pensar se a expressão rotina ou rotina familiar poderia ser adaptada para "situação familiar". Caso mantenha rotina/rotina familiar sugiro ter um espaço que fale como as pessoas podem entender rotina - uma definição operacional: ex: rotina ou rotina familiar pode ser entendida como uma situação familiar para a criança.</p> <p>No meu entendimento esta tradução ficou a mais confusa ate aqui em algumas sentenças. A última sentença ficou boa com esta palavra rotina, mas as anteriores sugiro pensar uma forma de ajustar.</p>	<p>A brincadeira pode parecer uma compulsão, conduzida pela criança com atenção e postura concentradas no objeto/parceiro da brincadeira que apoiam a rotina. A rotina da brincadeira é sempre a mesma, há pouca variação.</p>
<p>3 - A criança demonstra breve interesse na brincadeira com momentos transitórios de alegria. É observada breve atenção compartilhada com um parceiro de brincadeira. O olhar direcionado para objetos/parceiro de brincadeira é sustentado em momentos de interesse. A criança se move entre posturas de longe dos objetos/parceiro de brincadeira para perto e em linhas retas.</p>	<p>A criança demonstra breve interesse na brincadeira com momentos transitórios de alegria. É observada breve atenção compartilhada com um parceiro de brincadeira. O olhar direcionado para objetos/parceiro de brincadeira é sustentado em momentos de interesse. A criança se move entre posturas de longe dos objetos/parceiro de brincadeira para perto e em ângulos retos.</p> <hr/> <p>... A criança se move entre posturas distantes dos objetos/parceiro de brincadeira para perto e em linhas retas</p> <hr/> <p>"...A criança se move entre posturas de distanciamento em relação aos objetos/parceiro de brincadeira para posturas de avanço na direção dos objetos/parceiro, ou em movimento lateral".</p> <p>(movimento lateral descreve o movimento de ângulo reto com o objeto, e é de mais fácil entendimento, na minha opinião)</p>	<p>Mantida tradução T3</p>

	<p>(A última sentença soa estranho.) A criança alterna entre posturas de afastamento em relação aos objetos/parceiro de brincadeira e de aproximação. Acho que tem um problema na tradução de "at right angles". Parece ser outra coisa, uma forma de dizer que a criança se aproxima e se afasta dos objetivos "no angulo certo" o que para mim, soa capacitista se for traduzir desta forma, mas entendo que seja isto que o próprio item quer avaliar. Se for manter, podem pensar em colocar "em momentos esperados" ou "no momento certo". Discutir. Porque uma coisa é traduzir e outra é traduzir e adaptar culturalmente - se for o ultimo terá mais liberdade - a ver os acordos que foram feitos para que isto possa ser feito.</p>	E4	
	<p>A criança demonstra breve interesse na brincadeira com momentos transitórios de alegria. É observada breve atenção compartilhada com um parceiro de brincadeira. O olhar direcionado para objetos/parceiro de brincadeira é sustentado em momentos de interesse. A criança se move entre posturas de ficar longe dos objetos/parceiro de brincadeira para ficar perto e em linhas retas.</p>	E5	
4 - Há alguma curiosidade e entusiasmo na brincadeira. A criança passa mais tempo em posturas direcionadas aos objetos/parceiro da brincadeira, porém isso é esporádico, e combinado com períodos mais curtos de "ações obrigatórias" observados na brincadeira. O olhar em direção aos objetos/parceiro permanece sustentado por períodos de alegria durante a brincadeira.	<p>...posturas em direção aos objetos/parceiro da brincadeira...</p> <p>"Há alguma curiosidade e entusiasmo na brincadeira. A criança passa mais tempo movimentando-se em direção aos objetos/parceiro da brincadeira, porém isso é esporádico, coincidindo com curtos períodos de maior foco na brincadeira. O olhar em direção aos objetos/parceiro permanece sustentado por períodos de alegria durante a brincadeira"</p>	E2	
		E3	Mantida tradução T3
5 - A brincadeira é prazerosa. Parece haver uma apreciação pela brincadeira, com breves períodos de desengajamento	Parece haver um prazer pela brincadeira;	E2	Mantida tradução T3

observados. O desengajamento é notado por mudanças no olhar e na comunicação fora da brincadeira, no entanto, a postura ainda é direcionada aos objetos/parceiro de brincadeira. A criatividade e a espontaneidade surgem como indicadores de prazer emocional. A criança pode cantar, cantarolar e/ou sorrir enquanto brinca.	...a postura ainda é na direção aos objetos/parceiro de brincadeira		
6 - A brincadeira é cheia de alegria. A criança fica totalmente imersa na brincadeira demonstrando interesse, descoberta, prazer, domínio e facilidade dentro dela. Os olhos da criança brilham com atenção sustentada aos objetos/parceiro de brincadeira. A criança transita suavemente entre posturas abertas durante a brincadeira, comunicando encantamento. Equilíbrio e calma são observados durante o brincar. Algumas crianças podem indicar que desejam continuar brincando enquanto estão envolvidas na brincadeira.	A criança transita suavemente entre <u>posturas livres</u> durante a brincadeira, comunicando encantamento	E2	6 - A brincadeira é cheia de alegria. A criança fica totalmente imersa na brincadeira demonstrando interesse, descoberta, prazer, domínio e facilidade dentro dela. Os olhos da criança brilham com atenção sustentada aos objetos/parceiro de brincadeira. A criança transita suavemente entre <u>posturas livres</u> durante a brincadeira, comunicando encantamento. Equilíbrio e calma são observados durante o brincar. Algumas crianças podem indicar que desejam continuar brincando enquanto estão envolvidas na brincadeira.
Senso de si emergente	Senso emergente de si mesmo	E5	<i>Senso emergente de si</i>
	estão corretos - eu, mim, meu, minhas.	E1	
A criança usa pronomes pessoais, eu, mim, meu, minhas.	A criança usa pronomes pessoais, eu, mim, meu, minhas (mantenho a sugestão como adequada mas não mudou de página no forms)	E2	Mantida tradução T3
	mine - minha (sem o S) OU meu (s), minha (s)	E4	
	A criança usa pronomes pessoais, eu, mim, meu, meus.	E5	
A criança é curiosa pelos brinquedos, explora os materiais da brincadeira.	A criança é curiosa pelos brinquedos, explora os materiais da brincadeira. A criança é positiva e se engaja de maneira que demonstra esperança.	E1	A criança é curiosa pelos brinquedos, explora os materiais da brincadeira.
A criança é positiva e se engaja de maneira que demonstra expectativa	A criança é curiosa pelos brinquedos, explora os materiais da brincadeira. A criança é positiva e se engaja, <u>demonstrando expectativa</u>	E3	A criança é positiva e se engaja, <i>demonstrando expectativa</i>

A criança brinca com um personagem de brinquedo separado de si mesma (a criança tem 20 meses ou mais).	A criança brinca com um personagem de brinquedo diferente de si mesma (a criança tem 20 meses ou mais).	E2	A criança brinca com um personagem de brinquedo <i>distinto</i> de si mesma (a criança tem 20 meses ou mais).
	A criança brinca com um objeto representando uma personagem distinta de si mesma (a criança tem 20 meses ou mais)	E3	
A criança pode incorporar roteiros corporais na brincadeira	A criança pode incorporar brincadeiras corporais na brincadeira	E2	A criança pode incorporar roteiros <i>que utilizem o corpo na brincadeira</i>
	A criança pode incorporar roteiros de brincadeiras que utilizem o corpo	E3	
A criança pode identificar uma habilidade e também superestimá-la	A criança <u>consegue identificar uma habilidade e também superestimar sua habilidade.</u>	E5	A criança <i>consegue identificar uma habilidade e também superestimar sua habilidade.</i>
A criança pode comentar positivamente sobre suas roupas, ou alguma coisa que tenha em casa, ou um brinquedo novo, ou sobre sua aparência pessoal, ou sobre uma habilidade que ela tem.	A criança pode comentar positivamente sobre suas roupas, ou alguma coisa que tenha em casa, ou um brinquedo novo, ou sobre sua aparência pessoal, ou sobre uma habilidade que ela possui.	E5	Mantida tradução T3
A criança demonstra nível reduzido de confiança, curiosidade ou exploração reduzidas. A criança não inicia a brincadeira. A criança demonstrou independência reduzida. A criança não demonstra interesse nos materiais da brincadeira.	<u>A criança demonstra nível reduzido de confiança, curiosidade ou exploração.</u> A criança não inicia a brincadeira. A criança demonstrou independência reduzida. A criança não demonstra interesse nos materiais da brincadeira."	E3	<i>A criança demonstra nível reduzido de confiança, curiosidade ou exploração.</i> A criança não inicia a brincadeira. A criança demonstrou independência reduzida. A criança não demonstra interesse nos materiais da brincadeira.
A criança demonstra interesse reduzido em usar um objeto, como brincar com um ursinho ou uma boneca.	A criança demonstra menor interesse em usar um objeto <u>externo</u> , como brincar com um ursinho de pelúcia ou boneca.	E3	A criança demonstra menor interesse em usar um objeto <i>externo</i> , como brincar com um ursinho de pelúcia ou boneca.
A criança não apresenta evidências de cenas nas brincadeiras que refletem sua própria vida.	A criança não demonstra experiências de cenas nas brincadeiras que refletem sua própria vida.	E2	A criança não <i>demonstra</i> evidências de cenas <i>de</i> brincadeiras que <i>reflitam</i> sua própria vida.
	A criança não mostra evidências de cenas de brincadeiras que reflitam sua própria vida.	E3	
A criança não antecipa acontecimentos ou a reação de um adulto durante a brincadeira. A criança joga os brinquedos com frustração se não consegue movê-los da maneira que ela queria.	A criança joga os brinquedos com frustração se não consegue movê-los da maneira que ela <u>queria</u> .	E4	A criança não antecipa acontecimentos ou a reação de um adulto durante a brincadeira. A criança joga os brinquedos com frustração se não consegue movê-los da maneira que ela <i>queria</i> . A criança demonstra dificuldade para lidar com mudanças.

<p>A criança demonstra dificuldade para lidar com mudanças. Por exemplo, a criança desiste facilmente, tem reações exageradas a acidentes, tem reações comportamentais inapropriadas a estresse ou mudança. A criança tem entendimento reduzido de sequenciamento narrativo ou organização no brincar e não consegue antecipar o que vai acontecer em seguida.</p>		<p>Por exemplo, a criança desiste facilmente, tem reações exageradas a acidentes, tem reações comportamentais inapropriadas a estresse ou mudança. A criança tem entendimento reduzido de sequenciamento narrativo ou organização no brincar e não consegue antecipar o que vai acontecer em seguida.</p>
<p>As únicas referências que a criança faz de si mesma são negativas. A criança tem dificuldade de se referir a si mesma durante a brincadeira e a brincadeira é desorganizada. A criança pode atrapalhar ou interferir nas cenas de brincadeira de outras pessoas.</p>	<p>As únicas referências que a criança faz de si mesma são negativas. A criança tem dificuldade de se referir a si mesma durante a brincadeira e a brincadeira é desorganizada. A criança pode atrapalhar ou interferir nas cenas de brincadeiras de outras <u>crianças</u>.</p>	<p>As únicas referências que a criança faz de si mesma são negativas. A criança tem dificuldade de se referir a si mesma durante a brincadeira e a brincadeira é desorganizada. A criança pode atrapalhar ou interferir nas cenas de brincadeiras de outras crianças.</p>
<p>Roteiros de brincadeira Sem roteiros Corpo: ex. alimenta-se com uma colher vazia Experiências corporais e em casa Experiências de vida dentro e fora de casa Acontecimentos da experiência pessoal, mas que ocorrem com pouca frequência Roteiros de experiências de vida e de fantasia, por exemplo, acontecimentos e personagens mostrados na mídia Roteiros de experiências de vida e de fantasia, por exemplo, acontecimentos e personagens mostrados na mídia Subtramas acontecem na brincadeira A criança pode brincar por vários dias em um roteiro de brincadeira Qualquer coisa</p>	<p>Experiências corporais e experiências vivenciadas em casa A criança pode brincar por vários dias em um único roteiro de brincadeira</p>	<p>Roteiros de brincadeira Sem roteiros Corpo: ex. alimenta-se com uma colher vazia <i>Experiências corporais e experiências vivenciadas em casa</i> Experiências de vida dentro e fora de casa Acontecimentos da experiência pessoal, mas que ocorrem com pouca frequência Roteiros de experiências de vida e de fantasia, por exemplo, acontecimentos e personagens mostrados na mídia Roteiros de experiências de vida e de fantasia, por exemplo, acontecimentos e personagens mostrados na mídia Subtramas (histórias secundárias dentro de uma mesma história) acontecem na brincadeira A criança pode brincar por vários dias em um mesmo roteiro de brincadeira Qualquer coisa</p>

<p>BRINCADEIRA COM BONECO DE PERSONAGEM Manipula um boneco de personagem. Coloca o boneco de personagem na posição correta. Alimenta o boneco de personagem com colher vazia. Senta o boneco de personagem na cadeira 21-23 meses: o boneco de personagem pode estar “vivo”. O boneco de personagem faz as coisas sozinho O boneco de personagem está “vivo”. O boneco de personagem acorda Boneco de personagem abstrato, por exemplo, bonecos de madeira (Peg Dolls) interage com personagens imaginários interage com personagens imaginários. Usa casa do boneco de personagem ou cenário grande na brincadeira. O boneco de personagem de brinquedo tem um caráter: bom, mau, travesso etc. O boneco de personagem de brinquedo tem seu próprio caráter. O boneco de personagem de brinquedo tem vida própria.</p>	<p>Repetição de palavras na sentença "Boneco de personagem abstrato, por exemplo, bonecos de madeira (Peg Dolls) interage com personagens imaginários interage com personagens imaginários"</p> <hr/> <p>Sugiro rever e encontrar melhor tradução para TOY CHARACTER. Por exemplo: "O boneco de personagem de brinquedo" está uma tradução estranha. Parece um pleonasma. Talvez TOY CHARACTER = Personagem de brinquedo. De toda forma, manter a tradução consistente. Ou coloca personagem de brinquedo OU boneco de personagem.</p>	E3	<p>BRINCADEIRA COM PERSONAGEM DE BRINQUEDO Manipula um <i>personagem de brinquedo</i>. Coloca o <i>personagem de brinquedo</i> na posição correta. Alimenta o <i>personagem de brinquedo</i> com colher vazia. Senta o <i>personagem de brinquedo</i> na cadeira 21-23 meses: o <i>personagem de brinquedo</i> pode estar “vivo”. O <i>personagem de brinquedo</i> faz as coisas sozinho O <i>personagem de brinquedo</i> está “vivo”. O <i>personagem de brinquedo</i> acorda <i>Personagem de brinquedo</i> abstrato, por exemplo, bonecos de madeira (Peg Dolls) interage com personagens imaginários. Usa casa do <i>personagem de brinquedo</i> ou cenário grande na brincadeira. O <i>personagem de brinquedo</i> de brinquedo tem um caráter: bom, mau, travesso etc. O <i>personagem de brinquedo</i> tem seu próprio caráter. O <i>personagem de brinquedo</i> tem vida própria.</p>
<p>Diversão no Brincar de Faz de Conta - Checklist do desenvolvimento</p>	<p>substituiria o checklist por Lista de Verificação de desenvolvimento</p> <hr/> <p>Se for manter o anglicismo com a palavra "checklist" está adequado, sugiro apenas ver uma referência boa para justificar a manutenção da palavra checklist. Se for trocar para português, sugiro "lista de verificação".</p> <hr/> <p>Diversão no brincar de faz de conta - Lista de verificação de desenvolvimento</p>	E2	<p>Mantida tradução T3</p>
<p>Comentários Por exemplo, observe: acessibilidade dos materiais para a brincadeira, suporte do adulto nas escolhas da criança na brincadeira, materiais de</p>	<p>suporte do adulto nas escolhas da criança <u>durante</u> a brincadeira</p>	E3	<p>Comentários Por exemplo, observe: acessibilidade dos materiais para a brincadeira, suporte do adulto nas escolhas da criança <u>durante</u> a brincadeira, materiais</p>

brincadeira adequados para a capacidade de brincar da criança, acesso físico aos materiais para brincadeira, reação dos colegas aos avanços da criança, Genograma Familiar

de brincadeira adequados para a capacidade de brincar da criança, acesso físico aos materiais para brincadeira, reação dos colegas aos avanços da criança, Genograma Familiar

Fonte: elaboração própria, 2025.

Concluído o processo de síntese da versão T3 junto ao comitê de especialistas, deu-se início a quarta etapa, denominada “tradução reversa”, para examinar a consistência da versão T4. Os tradutores responsáveis pela retrotradução realizaram uma análise minuciosa de cada bloco de sentenças, comparando-os com a versão original dos instrumentos. Dos 47 blocos de sentenças examinados, 36 (76,60%) apresentaram tradução reversa idêntica ao texto original, evidenciando um alto grau de equivalência linguística e conceitual entre as versões.

Ao analisar os 11 blocos de sentenças que apresentaram alguma divergência em relação ao texto original, observou-se que apenas 3 não preservaram, de fato, um significado equivalente ao do instrumento original. Os 8 blocos de sentenças remanescentes, embora tenham apresentado alterações na redação, mantiveram o mesmo sentido semântico da versão de origem. Desta forma, dos 47 (100%) blocos de sentenças analisados, apenas 3 (6,38%), exigiram ajustes para garantir a equivalência conceitual com o instrumento original. Como resultado da análise da tradução reversa, foi elaborada a versão T5 do instrumento.

5 DISCUSSÃO

Neste estudo, optou-se pelo uso do termo “adaptação cultural” em vez de “adaptação transcultural”, partindo do entendimento de que a cultura não é algo a ser transcendido. A adaptação cultural do *Pretend Play Enjoyment Developmental Checklist* (PPE-DC) seguiu, com adaptações, as etapas propostas por Beaton, Guillermin e Ferraz (2000), originalmente elaboradas para medidas de autorrelato. No entanto, o PPE-DC é um instrumento de avaliação observacional, o que justificou adequações metodológicas.

Segundo os autores Epstein, Miyuki e Francis (2015), não há consenso na literatura quanto aos métodos de adaptação cultural, tampouco evidências que comprovem a superioridade de um procedimento sobre outro. Diante disso, ajustes durante o processo de adaptação tornam-se comuns e necessários para garantir a fidelidade cultural e conceitual do instrumento.

Entre a primeira e a segunda etapa do processo, foram modificadas 47 palavras com o objetivo de adequar às sentenças do PPE-DC ao português e ao contexto brasileiro. Entre essas alterações, destaca-se a substituição da palavra “brincar” por “brincadeira” em 63 ocorrências, após o consenso de que o termo “brincadeira” representaria melhor o processo ou momento da atividade, enquanto a palavra “brincar” seria utilizada para designar a ocupação.

Outras alterações incluíram a substituição dos termos “avaliação”, “notada”, “orienta”, “notas”, “ordenadas” e “apreço” por “pontuação”, “observada”, “coloca”, “anotações”, “organizadas” e “admiração” por serem mais usuais pelos terapeutas brasileiros na prática clínica no que tange aos instrumentos de avaliação. O mesmo ocorreu para os termos “os eventos” e “eventos” para “acontecimentos”, “recipiente” e “destinatário” para “participante” e “na mesma cena” para “no mesmo cenário”.

Os termos “entre” e “de encarar”, foram substituídos por “com”, pois no manual do PPE-DC a autora salienta sobre a habilidade da criança de interagir com um objeto ou com um parceiro de brincadeira com a intenção de representação simbólica. Assim, a expressão “A postura muda para breves interações com objetos e/ou parceiro de brincadeira” tornou-se mais coerente com a proposta teórica do instrumento.

As expressões “olhar fixo” e “notado olhar” foram substituídas por “observado olhar” com o intuito de refletir com maior precisão a ação do aplicador ao perceber a atenção visual da criança durante a brincadeira. Desta forma, os termos “voltadas e perpendiculares” e “em direção” foram substituídas por “direcionadas”, enquanto “obrigação” e “espanto” foram ajustados para “ações obrigatórias” e “admiração”, respectivamente.

O termo “ângulos retos” foi substituído por “linhas retas” conforme sugestão das especialistas e a deliberação do Comitê de Adaptação Cultural. As expressões “personagem de brinquedo abstrato, por exemplo. Bonecos (peg)” e “Personagem abstrato de brinquedo (ex. bonecos de madeira)” foram reformuladas para “Boneco de personagem abstrato, por exemplo, bonecos de madeira (Peg Dolls)”. Essa mudança foi feita após uma breve pesquisa do CAC utilizando o recurso “Google Imagens” para averiguar qual objeto se referia a expressão “Peg Dolls”, sem tradução direta para o português brasileiro. Logo, foi conhecido que se tratava de “bonecas de madeira”, sendo então deliberado que manter a expressão “Peg Dolls” entre parênteses traria mais clareza para os usuários do instrumento.

As expressões “Casa do personagem de brinquedo ou usa cenário grande para brincar” e “Casa de personagens de brinquedo ou cena de brincar maior usada” foram alteradas para “Usa casa do boneco de personagem ou cenário grande na brincadeira”, em consonância com o manual do instrumento, que exemplifica sobre “montar uma cena de brincadeira com mais brinquedos, como uma casa de bonecas...” ao contextualizar sobre o uso de materiais lúdicos o que torna a nova expressão mais coerente.

Nas demais sentenças as alterações realizadas se referem a ajustes gramaticais que visaram melhorar a concordância nominal, a exemplo disto, foi a substituição dos termos: “para” e “para um” para “a um”; “no” para “durante”; “frustrada” e “em frustração” para “com frustração”; “mover” para “movê-los”; “desafios em” e “desafios ao” para “dificuldade para” e “onde a” para “em que”.

Na terceira etapa - do Comitê de especialistas, o CAC realizou um novo consenso sobre todas as sugestões das especialistas, visando aperfeiçoar a semântica das palavras, corrigir possíveis erros de digitação ou linguísticos e preservar os conceitos originais do instrumento. A sentença “Idade da criança à avaliação” foi alterada para “idade da criança na data da avaliação”

conforme a sugestão da E1, após o consenso deliberar que esta é uma forma mais usual de escrita no Brasil.

A especialista E3, sugeriu 6 alterações que correspondiam a ajustes gramaticais e pós deliberação do CAC, foi definido que tais sugestões beneficiariam as sentenças com maior clareza linguística (Santos, 2010). Sendo assim, as sentenças: “A postura é fechada e afastada dos objetos e parceiros de brincadeira.”; “O interesse é demonstrado na brincadeira se for uma rotina familiar ou se refletir um forte interesse.”; “A criança é positiva e se engaja de maneira que demonstra expectativa”; “A criança demonstra nível reduzido de confiança, curiosidade ou exploração reduzidas” e “A criança pode atrapalhar ou interferir nas cenas da brincadeira de outras pessoas”.

Foram alteradas respectivamente para “A postura da criança é de isolamento, permanecendo afastada dos objetos e dos parceiros de brincadeira.”; “O interesse é demonstrado na brincadeira se for uma rotina familiar ou se for de grande interesse.”; “A criança é positiva e se engaja, demonstrando expectativa”; “A criança demonstra nível reduzido de confiança, curiosidade ou exploração”; “A criança demonstra interesse reduzido em usar um objeto, como brincar com um ursinho ou uma boneca”; “A criança demonstra menor interesse em usar um objeto externo, como brincar com um ursinho de pelúcia ou boneca”. e “A criança pode atrapalhar ou interferir nas cenas de brincadeiras de outras crianças.”.

Na sentença “A brincadeira é uma tarefa obrigatória, não parece haver diversão ou curiosidade no brincar” – sendo sugerido por E1 e E4 retirar a palavra “obrigatória” devido não ser um vocábulo comum no idioma inglês. Para não causar distorção ao conceito original do instrumento, a sentença passou a ser “1 - A brincadeira é uma tarefa, não parece haver diversão ou curiosidade no brincar”.

Na sentença “A criança transita suavemente entre posturas abertas durante a brincadeira, comunicando encantamento” foi sugerido por E2 alteração para “A criança transita suavemente entre posturas livres durante a brincadeira, comunicando encantamento”, pois a palavra “livres” traz mais clareza quanto ao que se deve observar das ações criança.

A modificação na sentença “A criança pode identificar uma habilidade e também superestimá-la” para “A criança consegue identificar uma habilidade e também superestimar sua habilidade”

foi sugerida por E5 e, em consenso, foi decidido que a versão modificada apresentou mais coerência com o exposto no manual.

A sentença “A criança joga os brinquedos com frustração se não consegue movê-los da maneira que ela queria” foi alterada para “A criança joga os brinquedos com frustração se não consegue movê-los da maneira que ela queira” conforme a sugestão de E4, após o consenso deliberar que havia acontecido um erro de português.

Em todas as sentenças que foram mantidas a versão T3, o consenso entendeu que as sugestões de modificações poderiam causar conflito de interpretação e por isto optaram por não consentir. Por fim, 12 novos blocos de sentenças foram criados pelo CAC a partir de correções necessárias que julgaram necessárias para garantir clareza gramatical e coerência quanto ao proposto pela autora do instrumento.

Na quarta etapa, após a análise dos retrotradutores apenas três blocos de sentenças apresentaram incompatibilidade na tradução quando comparada a versão original do PPE-DC. A exemplo disto foi a substituição da sentença “Brincadeira muito complexa e organizada” passou para “Brincadeira muito organizada e complexa”. A sentença “As necessidades da criança não podem ser atendidas porque as demandas são excessivas, irrealistas ou impossíveis de atender.” que passou a ser “As necessidades da criança não podem ser atendidas porque as demandas são excessivas, irrealistas e impossíveis de atender.” E a palavra “Pontuação” foi substituída por “Classificação”.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de tradução e adaptação cultural permite que a versão traduzida final seja comparada ao instrumento original, possibilitando sua aplicação bem-sucedida em pesquisas e práticas clínicas (Mazak *et al.*, 2021). Desta forma, como etapa preliminar, para garantir a equivalência e a eficácia nas aplicações é fundamental que esses instrumentos sejam devidamente traduzidos e adaptados culturalmente.

Neste estudo as etapas concluídas visaram o desenvolvimento de uma versão traduzida e culturalmente adaptada do instrumento para o português brasileiro, objetivando proporcionar aos profissionais que atuam com crianças o acesso a uma avaliação que mensure a brincadeira de faz de conta e que apresente um equivalente de idade nas habilidades lúdicas: roteiros de brincadeiras, sequência de ações lúdicas, substituição de objetos, brincadeiras de boneca/pelúcia, dramatização e interação social.

Ao finalizar o processo de tradução e adaptação cultural do PPE-DC, serão necessárias avaliações adicionais para assegurar a validade psicométrica do instrumento.

REFERÊNCIAS

- BEATON, D.E, BOMBARDIER, C.; GUILLEMIN, F.; FERRAZ, M.B. Guidelines for the process of cross-cultural adaptation of self-report measures. **Spine**, v. 25, n. 24, p. 3186-3191, 2000. doi: 10.1097/00007632-200012150-00014
- BUNDY, A. C. **Play and playfulness**: What to look foR. In L. D. Parham & L. S. Fazio (Eds.), *Play in occupational therapy for children*. p. 56-62, St. Louis: Mosby, 1997.
- BUNDY, A. C; LUCKETT, T.; NAUGHTON, G. A. *et al.* Playful interactions: Occupational therapy for all children on the school playground. **Am J Occup Ther**, v. 62, n.5, p.522-527, 2008. DOI: 10.5014/ajot.62.5.522
- CHAVES, G. F. S.; OLIVEIRA, A. M.; FORLENZA, O. V.; NUNES, P. V. Escalas de avaliação para Terapia Ocupacional no Brasil. **Revista de Terapia Ocupacional da Universidade de São Paulo**, v. 21, n. 3, p. 240-246, 2010.
- COSTER, W. J.; MANCINI, M. C. Recommendations for translation and cross-cultural adaptation of instruments for occupational therapy research and practice. **Revista de Terapia Ocupacional da Universidade de São Paulo**, [S. l.], v. 26, n. 1, p. 50-70, jan.-abr. 2015. DOI: 10.11606/issn.2238-6149.v26i1p50-57.
- DADSON, P.; BROWN, T.; STAGNITTI, K. Relationship between screen-time and hand function, play and sensory processing in children without disabilities aged 4-7 years: A exploratory study. **Australian occupational therapy journal**, v. 67, p. 297–308, 2020. doi: 10.1111/1440-1630.12650
- DAVIDSON, D.; STAGNITTI, K. The process of Learn to Play Therapy with parent–child dyads with children who have autism spectrum disorder. **Australian Occupational Therapy Journal**, p 1-15, 2021. doi:10.1111/1440-1630.12751
- EBERLE, S. G. The Elements of Play Toward a Philosophy and a Definition of Play. *American Journal of Play*, v. 6, n. 2, Win, p. 214-233, 2014.
- EPSTEIN, JONATHAN; SANTO, RUTH MIYUKI; GUILLEMIN, FRANCIS. A review of guidelines for cross-cultural adaptation of questionnaires could not bring out a consensus. **Journal of clinical epidemiology**, v. 68, n. 4, p. 435–441, 2015. <https://doi.org/10.1016/j.jclinepi.2014.11.021>
- FERLAND, F. *Lê modele ludique: le jeu, l'enfant ayant une déficience physique et l'ergotherapie*. Montreal: L'Université de Montreal, 2003.
- FOLHA, D. R. S. C.; DELLA BARBA, P. C. S. Produção de conhecimento sobre terapia ocupacional e ocupações infantis: uma revisão de literatura. **Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional**, v. 28, n. 1, p. 227-245, 2020. doi.org/10.4322/2526-8910.ctoAR1758
- GARIÉPY, N.; HOWE, N. The therapeutic power of play: examining the play of young children with leukaemia. **Child: care, health & development**, Oxford, v. 29, n. 6, p. 523-537, Nov. 2003.

GASKILL, R. L.; PERRY, B. D. The neurobiological power of play: Using the neurosequential model of therapeutics to guide play in the healing process. *In: MALCHIODI, C. A.; CRENSHAW, D. A. (ed.), Creative arts and play therapy for attachment problems. New York: The Guilford Press, 2014, p. 178-194.*

KNOX, S. H. Desenvolvimento e uso corrente da escala lúdica pré-escolar de Knox. Em L. D. Parham & L. S. Fazio (eds.) *A recreação na terapia ocupacional pediátrica. São Paulo: Santos, p. 35-51, 2000.*

KNOX, S. H. Desenvolvimento e uso corrente da Escala Lúdica Pré-escolar de Knox. In: L. D. PARHAM & L. S. FAZIO (Colab.) *Recreação na Terapia Ocupacional Pediátrica. São Paulo: Santos Editora, p. 35-21, 2002.*

LUCISANO, R. V.; NOVAES, L. De C.; SPOSITO, A. M. P.; PFEIFER, L. I. Avaliação do Brincar de Faz de Conta de Pré-Escolares: Revisão Integrativa da Literatura. **Revista Brasileira de Educação Especial**, Marília, v. 23, n.2, p.309-322, 2017.

LUCISANO, R. V.; PFEIFER, L. I.; STAGNITTI, K. O uso da Avaliação do Brincar de Faz de Conta Iniciado pela Criança – ChIPPA: uma revisão de escopo. **Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional**, v. 30, Ed. 3260, p. 1-18, 2022. doi.org/10.1590/2526-8910.ctoAR248932601

LUCISANO, R.V. Validade da versão brasileira da Avaliação do brincar de faz de conta iniciado pela criança (ChIPPA) - para crianças de 4 a 7 anos de idade. 2021. Tese (Doutorado em Neurologia) - Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2021. Disponível em: www.teses.usp.br. Acesso em: 16 mar 2024. doi:10.11606/T.17.2021.tde-30092022-154744.

LYNCH, H.; MOORE, A. Play as an occupation in occupational therapy. **British Journal of Occupational Therapy**, v. 79, Ed. 9, p. 519-520, 2016. doi.org/10.1177/0308022616664540

MANCINI, M. C.; PFEIFER, L. I.; BRANDÃO, M. D. B. Processos de avaliação de terapia ocupacional na infância. *In: PFEIFER, L. I.; SANT'ANNA, M. M. M. (org.), Terapia ocupacional na infância: procedimentos para a prática clínica. São Paulo. Editora Memnon, 2020, p. 25-40.*

MAZAK, M. S. R., FERNANDES, A. D. S. A., LOURENÇO, G. F., & Cid, M. F. B. (2021). Instrumentos de avaliação da terapia ocupacional para crianças e adolescentes no Brasil: uma revisão da literatura. **Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional**, 2021, p 29. <https://doi.org/10.1590/2526-8910.ctoAR2143a>

NIJHOF, S. L.; VINKERS, C. H.; VAN GEELEN, S. M.; DUIJFF, S. N.; ACHTERBERG, E. J. M.; VAN DER NET, J.; VELTKAMP, R. C.; GROOTENHUIS, M. A.; VAN DE PUTTE, E. M.; HILLEGERS, M.H.J.; VAN DER BRUG, A. W.; WIERENGA, C. J.; BENDERS, M. J. N. L.; ENGELS, R. C. M. E.; VAN DER ENT, C. K.; VANDERSCHUREN, L. J. M. J.; LESSCHER, H.M.B. Healthy play, better coping: The importance of play for the development of children in health and disease, **Neuroscience & Biobehavioral Reviews**, p. 1- 26, 2018. doi.org/10.1016/j.neubiorev.2018.09.024

PAPALIA, D. E. Desenvolvimento humano. Papalia, D. E., Olds, S.W., Feldman, D; tradução: Bueno, D. – 8. ed. – Porto Alegre: Artmed, p. 312-350, 2006.

PFEIFER, L. I., QUEIROZ, M. A., SANTOS, J. L., & STAGNITTI, K. (2011b). Cross-cultural adaptation and reliability of Child-Initiated Pretend Play Assessment (ChIPPA). **Canadian Journal of Occupational Therapy**, 78(3), 187-195. <http://dx.doi.org/10.2182/cjot.2011.78.3.7>

PFEIFER, L. I.; QUEIROZ, M. A.; SANTOS, J. L. F.; STAGNITTI, K. E. Cross-cultural adaptation and reliability of Child-Initiated Pretend Play Assessment (ChIPPA). **Canadian Journal of Occupational Therapy**, v. 78, p. 187-195, 2011. doi:10.2182/cjot.2011.78.3.7

PFEIFER, L. I.; SANT'ANNA, M. M. M. O brincar em tempos de pandemia da covid-19: reflexões sob a perspectiva da terapia ocupacional. **Revista Interinstitucional Brasileira de Terapia Ocupacional - REVISBRATO**, [S. l.], v. 6, n. 1, p. 834-44, 2022.

PFEIFER, L. I.; SANT'ANNA, M. M.; LUCISANO, R. V. O Brincar de Faz de Conta no Desenvolvimento da Linguagem. In: OLIVEIRA, J.; ROCHA, A. N. D. C.; MARTINS, A. P. L. (ed.), A linguagem e o brincar e condições neurodiversas. Marília: Oficina Universitária, p.121-144, 2022. <https://doi.org/10.36311/2022.978-65-5954-326-7>

PFEIFER, L. I.; STAGNITTI, K. Terapia Learn to Play: desenvolvendo habilidades para brincar de faz de conta. In: PFEIFER, L. I.; SANT'ANNA, M. M. M. (ed), Terapia Ocupacional na Infância: procedimentos na prática clínica. São Paulo, Editora Memnon, 2020, p. 400-420.

RODRIGUEZ, V. S. F. Adaptação transcultural do Test of Playfulness para uso no Brasil. Orientadora: Ana Amélia Cardoso Rodrigues. 2023. 95f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Estudos da Ocupação) - EEEFTO - Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2023.

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

SANT'ANNA, M. M.; BLASCOVI-ASSIS, S. M.; MAGALHÃES, L. C. Adaptação transcultural dos protocolos de avaliação do Modelo Lúdico. **Revista de Terapia Ocupacional da Universidade De São Paulo**, v. 19, n. 1, p. 34-47, 2008. doi.org/10.11606/issn.2238-6149

SANTOS, Maria Aparecida Cardoso. O texto acadêmico: coesão, coerência e construção do sentido. 2010. 228 f. Tese (Doutorado em Língua Portuguesa) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.

SANTOS, D. M.; LUCISANO, R. V.; PFEIFER, L. I. An investigation of the quality of pretend play ability in children with cerebral palsy. **Australian Occupational Therapy Journal**, p. 1-9, 2018. doi:10.1111/1440-1630.12539

SERRADA-TEJEDA, S.; SANTOS-DEL-RIEGO, S.; BUNDY, A.; PÉREZ-DE-HEREDIA-TORRES, M. Spanish Cultural Adaptation and Inter-Rater Reliability of the Test of Playfulness. **Physical & Occupational Therapy In Pediatrics**, v. 41, n. 5, p. 555–565, 2021. doi:10.1080/01942638.2021.1881199

SMITH, L. B.; JONES, S. S. Symbolic play connects to language through visual object recognition. **Dev Sci.** 14(5), p1142-9, 2011. doi: 10.1111/j.1467-7687.2011.01065.x

SOARES, V. R. C. Tradução e adaptação transcultural do instrumento Play Skill Assessment™. [Dissertação de Mestrado]. Universidade Federal de Minas Gerais. 2023. 71 f.

SPOSITO, Amanda Mota Pacciulio; SANT'ANNA, Maria Madalena Moraes; PFEIFER, Luzia Iara. Escala lúdica pré-escolar de Knox revisada: adaptada culturalmente e validada para uso com crianças brasileiras. (Coleção ABCD Agenda 2030). Universidade de São Paulo. Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto, 2025. DOI: 10.11606/9788588561038

STAGINITTI, K. Pretend Play Enjoyment Developmental Checklist - Manual. Melbourne. Editora: Learn to Play, 1ª Ed, p. 1 - 46, 2017.

STAGINITTI, K. Pretend Play Enjoyment Developmental Checklist - Manual. Melbourne. Editora: Learn to Play, 2ª Ed, p. 62, 2024.

STAGNITTI, K. Child-Initiated Pretend Play Assessment. Melbourne: Co-ordinates Publications, 2007.

STAGNITTI, K. Play. *In*: CURTIN, M.; MOLINEUX, M.; SUPYK-MELLSON, J. (ed). Occupational Therapy and Physical Dysfunction: Enabling Occupation. 6 Ed, Edinburgh: Churchill Livingstone Elsevier, p 371-90, 2010.

STAGNITTI, K. The child-initiated pretend play assessment-2: revised manual. Melbourne: Learn to Play, 2019.

STAGNITTI, K.; UNSWORTH, C. The Importance of Pretend Play in Child Development: An Occupational Therapy Perspective. **British Journal of Occupational Therapy**, v. 63, n. 3, p 121-127, 2000.

STAGNITTI, K.; UNSWORTH, C.; RODGER, S. Development of an assessment to identify play behaviours that discriminate between the play of typical preschoolers and preschoolers with preacademic problems. **Canadian Journal of Occupational Therapy**, v.67, p.291-303, 2000.

APÊNDICE

Apêndice A: O Google Forms® utilizado na terceira etapa – Comitê de especialistas.

09/07/2025 23:06

Pesquisa: Tradução e Adaptação Transcultural do Pretend Play Enjoyment - Developmental Checklist (PPE-DC) Profession...

Pesquisa: Tradução e Adaptação Transcultural do *Pretend Play Enjoyment* - *Developmental Checklist (PPE-DC)* *Professional Scoring Booklet* para uso no Brasil

Olá, somos pesquisadores da Universidade Federal de Minas Gerais e da Universidade Federal do Triângulo Mineiro e convidamos você para participar da pesquisa: Tradução e Adaptação Transcultural do

Pretend Play Enjoyment - Developmental Checklist (PPE-DC) para uso no Brasil. O objetivo desta pesquisa é realizar a tradução e a adaptação cultural de um teste de avaliação do brincar para o português brasileiro.

* Indica uma pergunta obrigatória

1. Se possuir interesse em nosso convite, por favor, leia e, caso esteja de acordo, *
consinta o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido a seguir

Marcar apenas uma oval.

- Abrir o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
- Não tenho interesse em participar

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Convidamos você a participar da pesquisa: Tradução e Adaptação Transcultural do PRETEND PLAY ENJOYMENT para uso no Brasil. O objetivo desta pesquisa é adaptar para uso no Brasil, um protocolo de avaliação do brincar de crianças. Sua participação é importante, pois há poucos testes padronizados brasileiros para avaliar o brincar de crianças, bem como dificuldade de acessar outros testes importados, o que dificulta a identificação de crianças que possam ter problemas para participar desta ocupação, e os avanços no campo de estudos sobre ocupações infantis ocorrem através de estudos como este.

Caso você aceite participar desta pesquisa, será necessário participar do Comitê de Especialistas, um grupo formado por profissionais que atuam na área da saúde e na pesquisa científica, além dos tradutores e retro tradutores que fizeram a tradução do PRETEND PLAY ENJOYMENT - DEVELOPMENTAL CHECKLIST - PROFESSIONAL SCORING BOOKLET. Este Comitê de especialistas deverá analisar as sentenças originais do instrumento e sua tradução, respondendo aos critérios de adequação da tradução deste estudo e sugerindo reescrita da sentença, quando for o caso, para melhorar a adequação da tradução. A análise será feita individualmente, por meio deste formulário, no formato online e terá duração estimada entre 15 e 60 minutos para sua conclusão.

Os riscos desta pesquisa são mínimos e se relacionam ao risco de perda de confidencialidade dos dados fornecidos por você. Para minimizar estes riscos, nós, pesquisadores, garantimos que você não terá seu nome exposto, pois nós utilizaremos números ao invés do seu nome para a preservação da sua identidade. Além disso, você poderá interromper a sua participação nessa pesquisa a qualquer momento, sem nenhum prejuízo para você.

Espera-se que sua participação na pesquisa resulte na disponibilização da tradução do Pretend Play Enjoyment - Professional Scoring Booklet, uma avaliação que permite analisar a capacidade de brincar de uma criança, especificamente as habilidades lúdicas relacionadas a roteiros de brincadeira, as sequências de ações de brincadeira, a substituição de objetos, as brincadeiras de boneca/pelúcia, encenação e interação social. Dificuldades nestas habilidades podem influenciar o desenvolvimento, a autoestima e a participação da criança no brincar em grupo, em diferentes ambientes, como em casa ou na escola. A disponibilização da avaliação deste instrumento permite uma comunicação com linguagem comum para os profissionais que trabalham com crianças que precisam de apoio especial e suas famílias. Além disso, também pode contribuir para a melhoria dos serviços prestados a essas crianças.

Você poderá obter quaisquer informações relacionadas a sua participação nesta pesquisa, a qualquer momento que desejar, por meio dos pesquisadores do estudo. Sua participação é voluntária, e em decorrência dela você não receberá qualquer valor em dinheiro. Você não terá nenhum gasto por participar nesse estudo. Você poderá não participar do estudo, ou se retirar a qualquer momento, sem que haja qualquer constrangimento junto aos pesquisadores. Você não será identificado neste estudo, pois

09/07/2025 23:06 Pesquisa: Tradução e Adaptação Transcultural do Pretend Play Enjoyment - Developmental Checklist (PPE-DC) Profession...

a sua identidade será de conhecimento apenas dos pesquisadores da pesquisa, sendo garantido o seu sigilo e privacidade.

Contato dos pesquisadores: Contato dos pesquisadores:

1. Coordenador Geral: Profa. Dra. Ana Amélia Cardoso Rodrigues / Email: anaameliacardoso@gmail.com - Telefone: (31) 3409-4790

2. Mestranda em Estudos da Ocupação: Amanda Aguiar Valverde Meloni / E-mail: amandavalverdeto@gmail.com / Telefone: (31) 993429731

3. Profa Dra Luzia Iara Pfeifer / email: luziara@fmrp.usp.br / Telefone: (16) 98114-1659

4. Profa Dra Alessandra Cavalcanti / E-mail: alessandra.cavalcanti@uftm.edu.br - Telefone: (34) 37006968

Em caso de dúvida em relação a esse documento, favor entrar em contato com:

1) CEP-UFTM - Comitê de Ética em Pesquisa da UFTM - Avenida Getúlio Guaritá, nº 159, Casa das Comissões, Bairro Abadia – Uberaba/MG - CEP: 38.025-440 - Telefone: (34) 3700-6803 - E-mail: cep@uftm.edu.br.

Os Comitês de Ética em Pesquisa são colegiados criados para defender os interesses dos participantes de pesquisas, quanto a sua integridade e dignidade, e contribuir no desenvolvimento das pesquisas dentro dos padrões éticos.

Consentimento após Esclarecimento

Li e/ou ouvi o esclarecimento acima e compreendi para que serve o estudo e a quais procedimentos serei submetido(a). A explicação que recebi esclarece os riscos e benefícios do estudo. Eu entendi que sou livre para interromper minha participação a qualquer momento, sem justificar minha decisão, sem que isso traga qualquer prejuízo a minha pessoa. Sei que meu nome não será divulgado, que não terei despesas e não receberei dinheiro para participar do estudo. Concordo em participar do estudo, Tradução e Adaptação Transcultural do Pretend Play Enjoyment para uso no Brasil, e receberei uma via assinada deste documento.

2. Você consente participar da pesquisa? *

Marcar apenas uma oval.

Sim, eu consinto participar da pesquisa.

Não, eu não consinto.

3. Por favor, nos forneça seu endereço de e-mail. *
- Esta informação é importante para validarmos o seu consentimento e para enviarmos o resultado da pesquisa após o término do estudo, assim como uma via do TCLE.

Análise do Comitê de Especialistas

Prezado(a),

Pedimos que avalie cada sentença da tradução quanto à sua adequação, de acordo com as seguintes orientações:

- 1) Considerando as características da amostra a que se destina a aplicação do Pretend Play Enjoyment (terapeutas ocupacionais pediátricos);
- 2) Considerando a adequação da sentença traduzida no que se refere à clareza e à objetividade na proposição do conteúdo (adequado ou inadequado).

Caso considere a tradução inadequada, por favor, proponha sugestões para a reformulação no campo que se abrirá para preenchimento. O tempo estimado para a resposta a este formulário varia entre 15 e 60 minutos.

Agradecemos mais uma vez sua colaboração e estamos à disposição para quaisquer esclarecimentos que se fizerem necessários.

AVALIAÇÃO DA PRIMEIRA VERSÃO DA TRADUÇÃO

TÍTULO

Original: Pretend Play Enjoyment - Developmental Checklist

4. Tradução título: Diversão no Brincar de Faz de Conta - Checklist do desenvolvimento *

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)
Pular para a pergunta 6

A tradução está inadequada *Pular para a pergunta 5*

Inadequação do Título

Original:

Original: Pretend Play Enjoyment

Tradução: Diversão no Brincar de Faz de Conta

5. Por favor, sugira uma reescrita do Título, de forma que você considere que ela fique adequada *

Descrição

Original:

Developmental Checklist /

Second Edition /

Professional Scoring Booklet

6. Tradução Descrição: Checklist do desenvolvimento / SEGUNDA EDIÇÃO / Caderneta de pontuação do profissional *

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)
Pular para a pergunta 8

A tradução está inadequada

Inadequação da Descrição

Original: **Developmental Checklist / Second Edition / Professional Scoring Booklet**

Tradução: Checklist do desenvolvimento / SEGUNDA EDIÇÃO / Caderneta de pontuação do profissional

09/07/2025 23:06 Pesquisa: Tradução e Adaptação Transcultural do Pretend Play Enjoyment - Developmental Checklist (PPE-DC) Profession...

7. Por favor, sugira uma reescrita da Descrição, de forma que você considere que ela fique adequada. *

QUADRO DE DADOS INFORMATIVOS

Original:

Child's name /

Child's date of birth /

Date of assessment /

Child's date of assessment

8. Tradução do Quadro de dados informativos: Nome da criança / Data de nascimento da criança / Data da avaliação / Idade da criança à avaliação *

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)
Pular para a pergunta 10

A tradução está inadequada *Pular para a pergunta 9*

Inadequação do QUADRO DE DADOS INFORMATIVOS

Original: Child's name / Child's date of birth / Date of assessment / Child's date of assessment

Tradução: Nome da criança / Data de nascimento da criança / Data da avaliação / Idade da criança à avaliação

09/07/2025 23:06 Pesquisa: Tradução e Adaptação Transcultural do Pretend Play Enjoyment - Developmental Checklist (PPE-DC) Profession...

9. Por favor, sugira uma reescrita do Quadro de Dados Informativos, de forma que *
você considere que ela fique adequada.

PONTUAÇÃO E DESCRIÇÃO

Original:

Rating / Description

10. Tradução: Pontuação / Descrição *

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)

Pular para a pergunta 12

A tradução está inadequada *Pular para a pergunta 11*

Inadequação de PONTUAÇÃO E DESCRIÇÃO

Original: **Rating / Description**

Tradução: Pontuação / Descrição

11. Por favor, sugira uma reescrita da Pontuação/Descrição, de forma que você *
considere que ela fique adequada.

PONTUAÇÃO 0

Original:

0 - Play does not appear to be enjoyable. No eye gaze noted towards objects. Posture is closed and away from the objects and play partners. No satisfaction or delight demonstrated in play.

12. Tradução: 0 -A brincadeira não parece ser divertida. Nenhum olhar em direção * aos objetos é observado. A postura é fechada e afastada dos objetos e parceiros de brincadeira. Nenhuma satisfação ou prazer é demonstrada durante a brincadeira

Marcar apenas uma oval.

- A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)
Pular para a pergunta 14
- A tradução está inadequada *Pular para a pergunta 13*

Inadequação da PONTUAÇÃO 0

Original: 0 - Play does not appear to be enjoyable. No eye gaze noted towards objects. Posture is closed and away from the objects and play partners. No satisfaction or delight demonstrated in play.

Tradução: 0 -A brincadeira não parece ser divertida. Nenhum olhar em direção aos objetos é observado. A postura é fechada e afastada dos objetos e parceiros de brincadeira. Nenhuma satisfação ou prazer é demonstrada durante a brincadeira

13. Por favor, sugira uma reescrita da Pontuação 0, de forma que você considere * que ela fique adequada.

PONTUAÇÃO 1

Original:

- Play is a task, there appears to be no joy or curiosity in the play. Posture shifts to brief interactions of facing objects and/or play partner. Eye gaze towards play objects is noted, even if brief. Engagement in play appears to be motivated by duty rather than pleasure.

14. Tradução: 1 - A brincadeira é uma tarefa obrigatória, não parece haver diversão ou curiosidade no brincar. A postura muda para breves interações com objetos e/ou parceiro de brincadeira. É observado olhar em direção aos objetos da brincadeira, mesmo que breve. O envolvimento na brincadeira parece ser motivado pelo dever e não pelo prazer. *

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)
Pular para a pergunta 16

A tradução está inadequada *Pular para a pergunta 15*

Inadequação da PONTUAÇÃO 1

Original: - Play is a task, there appears to be no joy or curiosity in the play. Posture shifts to brief interactions of facing objects and/or play partner. Eye gaze towards play objects is noted, even if brief. Engagement in play appears to be motivated by duty rather than pleasure.

Tradução: 1 - A brincadeira é uma tarefa obrigatória, não parece haver diversão ou curiosidade no brincar. A postura muda para breves interações com objetos e/ou parceiro de brincadeira. É observado olhar em direção aos objetos da brincadeira, mesmo que breve. O envolvimento na brincadeira parece ser motivado pelo dever e não pelo prazer.

09/07/2025 23:06

Pesquisa: Tradução e Adaptação Transcultural do Pretend Play Enjoyment - Developmental Checklist (PPE-DC) Profession...

15. Por favor, sugira uma reescrita da Pontuação 1, de forma que você considere *
que ela fique adequada.

PONTUAÇÃO 2

Original:

2- Play is a copied or a practiced series of actions. Interest is shown in play if it is in a familiar routine or reflects a strong interest. The routine may calm the child. The child may be open to a play partner in the routine. The play may appear to be a compulsion, child led with focussed attention and posture towards the objects/play partner supporting the routine. The play routine is always the same, there is little variation.

16. Tradução: 2- A brincadeira é uma série de ações copiadas ou *
praticadas/repetidas. O interesse é demonstrado na brincadeira se for uma
rotina familiar ou se refletir um forte interesse. A rotina pode acalmar a
criança. A criança pode estar aberta a um parceiro de brincadeira na rotina. A
brincadeira pode parecer uma compulsão, conduzida pela criança com
atenção e postura concentradas no objetos/parceiro da brincadeira que
apoiam a rotina. A rotina da brincadeira é sempre a mesma, há pouca
variação.

Marcar apenas uma oval.

- A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)
Pular para a pergunta 18
- A tradução está inadequada *Pular para a pergunta 17*

Inadequação da PONTUAÇÃO 2

Original: 2- Play is a copied or a practiced series of actions. Interest is shown in play if it is in a familiar routine or reflects a strong interest. The routine may calm the child. The child may be open to a play partner in the routine. The play may appear to be a compulsion, child led with focussed attention and posture towards the objects/play partner supporting the routine. The play routine is always the same, there is little variation.

Tradução: 2- A brincadeira é uma série de ações copiadas ou praticadas/repetidas. O interesse é demonstrado na brincadeira se for uma rotina familiar ou se refletir um forte interesse. A rotina pode acalmar a criança. A criança pode estar aberta a um parceiro de brincadeira na rotina. A brincadeira pode parecer uma compulsão, conduzida pela criança com atenção e postura concentradas no objetos/parceiro da brincadeira que apoiam a rotina. A rotina da brincadeira é sempre a mesma, há pouca variação.

17. Por favor, sugira uma reescrita da Pontuação 2, de forma que você considere que ela fique adequada. *

PONTUAÇÃO 3

Original:

3 - The child demonstrates slight interest in the play with fleeting moments of joy noted. Brief shared attention noted in play with a play partner. Eye gaze towards objects/ play partner sustained for moments of interest. The child moves between postures of away from objects/play partner to towards and at right angles.

09/07/2025 23:06

Pesquisa: Tradução e Adaptação Transcultural do Pretend Play Enjoyment - Developmental Checklist (PPE-DC) Profession...

18. Tradução: 3 - A criança demonstra breve interesse na brincadeira com momentos transitórios de alegria. É observada breve atenção compartilhada com um parceiro de brincadeira. O olhar direcionado para objetos/parceiro de brincadeira é sustentado em momentos de interesse. A criança se move entre posturas de longe dos objetos/parceiro de brincadeira para perto e em linhas retas.

Marcar apenas uma oval.

- A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)
- A tradução está inadequada

Inadequação da PONTUAÇÃO 3

Original: 3 - The child demonstrates slight interest in the play with fleeting moments of joy noted. Brief shared attention noted in play with a play partner. Eye gaze towards objects/ play partner sustained for moments of interest. The child moves between postures of away from objects/play partner to towards and at right angles.

Tradução: 3 - A criança demonstra breve interesse na brincadeira com momentos transitórios de alegria. É observada breve atenção compartilhada com um parceiro de brincadeira. O olhar direcionado para objetos/parceiro de brincadeira é sustentado em momentos de interesse. A criança se move entre posturas de longe dos objetos/parceiro de brincadeira para perto e em linhas retas.

19. Por favor, sugira uma reescrita da Pontuação 3, de forma que você considere que ela fique adequada.

PONTUAÇÃO 4

Original:

4 - There is some curiosity and excitement in the play. The child spends more time in postures towards and at right angles to the objects/ play partner, however this is sporadic, matched with shorter periods of duty noted within the play as well. Eye gaze towards objects/play partner remains sustained for periods of joy in the play.

20. Tradução: 4 - Há alguma curiosidade e entusiasmo na brincadeira. A criança *
passa mais tempo em posturas direcionadas aos objetos/parceiro da
brincadeira, porém isso é esporádico, e combinado com períodos mais curtos
de "ações obrigatórias" observados na brincadeira. O olhar em direção aos
objetos/parceiro permanece sustentado por períodos de alegria durante a
brincadeira.

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)
Pular para a pergunta 22

A tradução está inadequada *Pular para a pergunta 21*

Inadequação da PONTUAÇÃO 4

Original: 4 - There is some curiosity and excitement in the play. The child spends more time in postures towards and at right angles to the objects/ play partner, however this is sporadic, matched with shorter periods of duty noted within the play as well. Eye gaze towards objects/play partner remains sustained for periods of joy in the play.

Tradução: 4 - Há alguma curiosidade e entusiasmo na brincadeira. A criança passa mais tempo em posturas direcionadas aos objetos/parceiro da brincadeira, porém isso é esporádico, e combinado com períodos mais curtos de "ações obrigatórias" observados na brincadeira. O olhar em direção aos objetos/parceiro permanece sustentado por períodos de alegria durante a brincadeira.

09/07/2025 23:06

Pesquisa: Tradução e Adaptação Transcultural do Pretend Play Enjoyment - Developmental Checklist (PPE-DC) Profession...

21. Por favor, sugira uma reescrita da Pontuação 4, de forma que você considere que ela fique adequada.

PONTUAÇÃO 5

ORIGINAL: 5 - Play is pleasurable. There appears an appreciation for play with slight periods of disengagement noted. Disengagement is noted by shifts in eye gaze and communication away from the play however posture is still directed towards and at right angles to the objects/play partner. Creativity and spontaneity emerge as indicators of emotional enjoyment. The child may sing, hum and/or smile as they play.

22. Tradução 5 - A brincadeira é prazerosa. Parece haver uma apreciação pela brincadeira, com breves períodos de desengajamento observados. O desengajamento é notado por mudanças no olhar e na comunicação fora da brincadeira, no entanto, a postura ainda é direcionada aos objetos/parceiro de brincadeira. A criatividade e a espontaneidade surgem como indicadores de prazer emocional. A criança pode cantar, cantarolar e/ou sorrir enquanto brinca. *

Marcar apenas uma oval.

- A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)
Pular para a pergunta 24
- A tradução está inadequada *Pular para a pergunta 23*

Inadequação da PONTUAÇÃO 5

ORIGINAL:

5 - Play is pleasurable. There appears an appreciation for play with slight periods of disengagement noted. Disengagement is noted by shifts in eye gaze and communication away from the play however posture is still directed towards and at right angles to the objects/play partner. Creativity and spontaneity emerge as indicators of emotional enjoyment. The child may sing, hum and/or smile as they play.

Tradução: 5 - A brincadeira é prazerosa. Parece haver uma apreciação pela brincadeira, com breves períodos de desengajamento observados. O desengajamento é notado por mudanças no olhar e na comunicação fora da brincadeira, no entanto, a postura ainda é direcionada aos objetos/parceiro de brincadeira. A criatividade e a espontaneidade surgem como indicadores de prazer emocional. A criança pode cantar, cantarolar e/ou sorrir enquanto brinca.

23. Por favor, sugira uma reescrita da Pontuação 5, de forma que você considere que ela fique adequada.

PONTUAÇÃO 6

Original:

6 - Play is full of joy. The child is fully immersed in the play demonstrating interest, discovery, delight, mastery and ease within the play. The child's eyes sparkle with sustained attention towards the objects/play partner. The child transitions smoothly between open postures within play, communicating wonderment. Poise and composure is noted within the play. Some children may indicate that they want to keep playing as they are engrossed in the play.

09/07/2025 23:06

Pesquisa: Tradução e Adaptação Transcultural do Pretend Play Enjoyment - Developmental Checklist (PPE-DC) Profession...

24. Tradução: 6 - A brincadeira é cheia de alegria. A criança fica totalmente imersa na brincadeira demonstrando interesse, descoberta, prazer, domínio e facilidade dentro dela. Os olhos da criança brilham com atenção sustentada aos objetos/parceiro de brincadeira. A criança transita suavemente entre posturas abertas durante a brincadeira, comunicando encantamento. Equilíbrio e calma são observados durante o brincar. Algumas crianças podem indicar que desejam continuar brincando enquanto estão envolvidas na brincadeira. *

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)

Pular para a pergunta 26

A tradução está inadequada *Pular para a pergunta 25*

Inadequação da PONTUAÇÃO 6

Original: 6 - Play is full of joy. The child is fully immersed in the play demonstrating interest, discovery, delight, mastery and ease within the play. The child's eyes sparkle with sustained attention towards the objects/play partner. The child transitions smoothly between open postures within play, communicating wonderment. Poise and composure is noted within the play. Some children may indicate that they want to keep playing as they are engrossed in the play.

Tradução: 6 - A brincadeira é cheia de alegria. A criança fica totalmente imersa na brincadeira demonstrando interesse, descoberta, prazer, domínio e facilidade dentro dela. Os olhos da criança brilham com atenção sustentada aos objetos/parceiro de brincadeira. A criança transita suavemente entre posturas abertas durante a brincadeira, comunicando encantamento. Equilíbrio e calma são observados durante o brincar. Algumas crianças podem indicar que desejam continuar brincando enquanto estão envolvidas na brincadeira.

25. Por favor, sugira uma reescrita da Pontuação 6, de forma que você considere que ela fique adequada. *

GUIA DESCRITIVO

Original:

DESCRIPTIVE GUIDE FOR SELF-REPRESENTATION IN RELATION TO PLAY

26. Tradução: GUIA DESCRITIVO PARA AUTORREPRESENTAÇÃO EM RELAÇÃO AO BRINCAR *

Marcar apenas uma oval.

- A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)
Pular para a pergunta 28
- A tradução está inadequada

Inadequação GUIA DESCRITIVO

Original: DESCRIPTIVE GUIDE FOR SELF-REPRESENTATION IN RELATION TO PLAY

Tradução: GUIA DESCRITIVO PARA AUTORREPRESENTAÇÃO EM RELAÇÃO AO BRINCAR

27. Por favor, sugira uma reescrita do Guia Descritivo, de forma que você considere que ela fique adequada. *

ITEM 1

Original: EMERGING SENSE OF SELF

28. Tradução: Senso de si emergente *

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)

Pular para a pergunta 30

A tradução está inadequada. *Pular para a pergunta 29*

Inadequação ITEM 1

Original: Emerging sense of self

Tradução: Senso de si emergente

29. Por favor, sugira uma reescrita do Item 1, de forma que você considere que ela *
fique adequada.

OPÇÃO 1.1

Original:

Child uses personal pronouns, I, me, my, mine.

30. Tradução: A criança usa pronomes pessoais, eu, mim, meu, minhas. *

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)

A tradução está inadequada

09/07/2025 23:06

Pesquisa: Tradução e Adaptação Transcultural do Pretend Play Enjoyment - Developmental Checklist (PPE-DC) Profession...

Inadequação OPÇÃO 1.1**Original:** Child uses personal pronouns, I, me, my, mine.**Tradução:** A criança usa pronomes pessoais, eu, mim, meu, minhas.

31. Por favor, sugira uma reescrita da Opção 1, de forma que você considere que ela fique adequada *

OPÇÃO 1.2

Original:

Child is curious about the toys, child explores the play materials. / Child is positive and engages in a way that shows hopefulness.

32. Tradução: A criança é curiosa pelos brinquedos, explora os materiais da brincadeira. / A criança é positiva e se engaja de maneira que demonstra expectativa *

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)
Pular para a pergunta 34

A tradução está inadequada Pular para a pergunta 33

Inadequação OPÇÃO 1.2**Original:** Child is curious about the toys, child explores the play materials. / Child is positive and engages in a way that shows hopefulness.**Tradução:** A criança é curiosa pelos brinquedos, explora os materiais da brincadeira. / A criança é positiva e se engaja de maneira que demonstra expectativa

33. Por favor, sugira uma reescrita da Opção 2, de forma que você considere que ela fique adequada. *

OPÇÃO 1.3

Original:

Child plays with a toy character as separate from self (child is 20 months or older).

34. Tradução: A criança brinca com um personagem de brinquedo separado de si mesma (a criança tem 20 meses ou mais). *

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)

Pular para a pergunta 36

A tradução está inadequada

Inadequação OPÇÃO 1.3

Original: Child plays with a toy character as separate from self (child is 20 months or older).

Tradução: A criança brinca com um personagem de brinquedo separado de si mesma (a criança tem 20 meses ou mais).

09/07/2025 23:06 Pesquisa: Tradução e Adaptação Transcultural do Pretend Play Enjoyment - Developmental Checklist (PPE-DC) Profession...

35. Por favor, sugira uma reescrita da Opção 3, de forma que você considere que ela fique adequada. *

OPÇÃO 1.4

Original:

Child can incorporate body scripts in play.

36. Tradução: A criança pode incorporar roteiros corporais na brincadeira *

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)
Pular para a pergunta 38

A tradução está inadequada

Inadequação OPÇÃO 1.4

Original: Child can incorporate body scripts in play.

Tradução: A criança pode incorporar roteiros corporais na brincadeira

37. Por favor, sugira uma reescrita da Opção 4, de forma que você considere que ela fique adequada. *

OPÇÃO 1.5

Original:

Child plays out scenes that reflect their life experience.

38. Tradução: A criança representa cenas que refletem sua experiência de vida. *

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)

Pular para a pergunta 40

A tradução está inadequada

Inadequação OPÇÃO 1.5

Original: Child plays out scenes that reflect their life experience.

Tradução: A criança representa cenas que refletem sua experiência de vida.

39. Por favor, sugira uma reescrita da Opção 1.5, de forma que você considere que * ela fique adequada.

OPÇÃO 1.6

Original:

The child anticipates the events in the play (for example, what teddy is about to do, or anticipates finding a toy in peek-a-boo). / The child anticipates the reaction of adults in play and seeks positive responses to their successes.

09/07/2025 23:06

Pesquisa: Tradução e Adaptação Transcultural do Pretend Play Enjoyment - Developmental Checklist (PPE-DC) Profession...

40. Tradução: A criança antecipa os acontecimentos da brincadeira (por exemplo, * o que o ursinho está prestes a fazer ou antecipa encontrar um brinquedo no "escondeu-achou"). / A criança antecipa a reação dos adultos nas brincadeiras e procura respostas positivas para seu sucesso.

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)
Pular para a pergunta 42

A tradução está inadequada Pular para a pergunta 41

Inadequação OPÇÃO 1.6

Original: The child anticipates the events in the play (for example, what teddy is about to do, or anticipates finding a toy in peek-a-boo). / The child anticipates the reaction of adults in play and seeks positive responses to their successes.

Tradução: A criança antecipa os acontecimentos da brincadeira (por exemplo, o que o ursinho está prestes a fazer ou antecipa encontrar um brinquedo no "escondeu-achou"). / A criança antecipa a reação dos adultos nas brincadeiras e procura respostas positivas para seu sucesso.

41. Por favor, sugira uma reescrita da Opção 6, de forma que você considere que ela fique adequada. *

OPÇÃO 1.7

Original:

Child can identify an ability and also overestimates their ability.

09/07/2025 23:06

Pesquisa: Tradução e Adaptação Transcultural do Pretend Play Enjoyment - Developmental Checklist (PPE-DC) Profession...

42. Tradução: A criança pode identificar uma habilidade e também superestimá-la *

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)

Pular para a pergunta 44

A tradução está inadequada

Inadequação OPÇÃO 1.7

Original: Child can identify an ability and also overestimates their ability.

Tradução: A criança pode identificar uma habilidade e também superestimá-la

43. Por favor, sugira uma reescrita da Opção 7, de forma que você considere que ela fique adequada. *

OPÇÃO 1.8

Original:

Child may comment positively on their clothes, or something they have at home, or a new toy, or on their personal appearance, or about a skill they have.

44. Tradução: A criança pode comentar positivamente sobre suas roupas, ou alguma coisa que tenha em casa, ou um brinquedo novo, ou sobre sua aparência pessoal, ou sobre uma habilidade que ela tem.

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)

A tradução está inadequada

Inadequação OPÇÃO 8

Original: Child may comment positively on their clothes, or something they have at home, or a new toy, or on their personal appearance, or about a skill they have.

Tradução: A criança pode comentar positivamente sobre suas roupas, ou alguma coisa que tenha em casa, ou um brinquedo novo, ou sobre sua aparência pessoal, ou sobre uma habilidade que ela tem.

45. Por favor, sugira uma reescrita da Opção 8, de forma que você considere que ela fique adequada.

ITEM 2

Original:

REDUCED SELF-REPRESENTATION

46. Tradução: Autorrepresentação reduzida *

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)
Pular para a pergunta 48

A tradução está inadequada *Pular para a pergunta 47*

Inadequação ITEM 2

Original: REDUCED SELF-REPRESENTATION

Tradução: Autorrepresentação reduzida

09/07/2025 23:06 Pesquisa: Tradução e Adaptação Transcultural do Pretend Play Enjoyment - Developmental Checklist (PPE-DC) Profession...

47. Por favor, sugira uma reescrita do Item 2, de forma que você considere que ela *
fique adequada.

OPÇÃO 2.1

Original:

Child rarely refers to self with I, me, my, mine.

48. Tradução: A criança raramente se refere a si mesma usando eu, mim, meu, *
minha.

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)

Pular para a pergunta 50

A tradução está inadequada *Pular para a pergunta 49*

Inadequação OPÇÃO 2.1

Original: Child rarely refers to self with I, me, my, mine.

Tradução: A criança raramente se refere a si mesma usando eu, mim, meu, minha.

49. Por favor, sugira uma reescrita da Opção 2.1, de forma que você considere que *
ela fique adequada.

OPÇÃO 2.2

Original:

The child displays reduced level of confidence, reduced curiosity or exploration. /
 Child doesn't initiate play. /
 Child demonstrated reduced independence. /
 Child demonstrates no interest in the play materials.

50. Tradução: A criança demonstra nível reduzido de confiança, curiosidade ou exploração reduzidas. / A criança não inicia a brincadeira. / A criança demonstrou independência reduzida. / A criança não demonstra interesse nos materiais da brincadeira. *

Marcar apenas uma oval.

- A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)
Pular para a pergunta 52
- A tradução está inadequada *Pular para a pergunta 51*

Inadequação OPÇÃO 2.2

Original: The child displays reduced level of confidence, reduced curiosity or exploration. / Child doesn't initiate play. / Child demonstrated reduced independence. / Child demonstrates no interest in the play materials.

Tradução: A criança demonstra nível reduzido de confiança, curiosidade ou exploração reduzidas. / A criança não inicia a brincadeira. / A criança demonstrou independência reduzida. / A criança não demonstra interesse nos materiais da brincadeira.

51. Por favor, sugira uma reescrita da Opção 2.2, de forma que você considere que ela fique adequada. *

OPÇÃO 2.3

Original:

The child shows reduced interest in using an object outside of the self, such as play with a teddy or doll.

52. Tradução: A criança demonstra interesse reduzido em usar um objeto, como brincar com um ursinho ou uma boneca. *

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)

Pular para a pergunta 54

A tradução está inadequada *Pular para a pergunta 52*

Inadequação OPÇÃO 2.3

Original: The child shows reduced interest in using an object outside of the self, such as play with a teddy or doll.

Tradução: A criança demonstra interesse reduzido em usar um objeto, como brincar com um ursinho ou uma boneca.

53. Por favor, sugira uma reescrita da Opção 2.3, de forma que você considere que ela fique adequada. *

OPÇÃO 2.4

Original:

Child shows no evidence of play scenes that reflect the child's own life.

54. Tradução: A criança não apresenta evidências de cenas nas brincadeiras que refletem sua própria vida. *

Marcar apenas uma oval.

- A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)
- A tradução está inadequada

Inadequação OPÇÃO 2.4

Original: Child shows no evidence of play scenes that reflect the child's own life.

Tradução: A criança não apresenta evidências de cenas nas brincadeiras que refletem sua própria vida.

55. Por favor, sugira uma reescrita da Opção 2.4, de forma que você considere que ela fique adequada. *

OPÇÃO 2.5

Original:

Child makes comments such as "I can't do it", "It's too hard".

56. Tradução: A criança faz comentários como "eu não consigo fazer isso", "isso é muito difícil". *

Marcar apenas uma oval.

- A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)
- Pular para a pergunta 58*
- A tradução está inadequada

Inadequação OPÇÃO 2.5

Original: Child makes comments such as "I can't do it", "It's too hard".

Tradução: A criança faz comentários como "eu não consigo fazer isso", "isso é muito difícil".

09/07/2025 23:06

Pesquisa: Tradução e Adaptação Transcultural do Pretend Play Enjoyment - Developmental Checklist (PPE-DC) Profession...

57. Por favor, sugira uma reescrita da Opção 2.5, de forma que você considere que * ela fique adequada.

OPÇÃO 2.6

Original:

The child doesn't anticipate events in play or an adult's reaction in play. / Child throws toys in frustration if they can't move the toy how they want it. / The child demonstrates challenges in coping with change. / For example, child gives up easily, overreacts to accidents, has inappropriate behavioural reactions to stress or change. / The child has reduced understanding of narrative sequencing or organisation in the play and so cannot anticipate what will happen next.

58. Tradução: A criança não antecipa acontecimentos ou a reação de um adulto * durante a brincadeira. / A criança joga os brinquedos com frustração se não consegue movê-los da maneira que ela queria. / A criança demonstra dificuldade para lidar com mudanças. / Por exemplo, a criança desiste facilmente, tem reações exageradas a acidentes, tem reações comportamentais inapropriadas a estresse ou mudança. / A criança tem entendimento reduzido de sequenciamento narrativo ou organização no brincar e não consegue antecipar o que vai acontecer em seguida.

Marcar apenas uma oval.

- A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)
- A tradução está inadequada

Inadequação OPÇÃO 2.6

Original: The child doesn't anticipate events in play or an adult's reaction in play. / Child throws toys in frustration if they can't move the toy how they want it. / The child demonstrates challenges in coping with change. / For example, child gives up easily, overreacts to accidents, has inappropriate behavioural reactions to stress or change. / The child has reduced understanding of narrative sequencing or organisation in the play and so cannot anticipate what will happen next.

Tradução: A criança não antecipa acontecimentos ou a reação de um adulto durante a brincadeira. / A criança joga os brinquedos com frustração se não consegue movê-los da maneira que ela queria. / A criança demonstra dificuldade para lidar com mudanças. / Por exemplo, a criança desiste facilmente, tem reações exageradas a acidentes, tem reações comportamentais inapropriadas a estresse ou mudança. / A criança tem entendimento reduzido de sequenciamento narrativo ou organização no brincar e não consegue antecipar o que vai acontecer em seguida.

59. Por favor, sugira uma reescrita da Opção 2.5, de forma que você considere que * ela fique adequada.

OPÇÃO 2.7

Original:

The child demonstrates excessive demands and reduced flexibility. / The child can't identify with pretend play or recognise an interest in play. / They do not follow through on a play idea and generalise the play idea to another setting. / The needs of the child cannot be met as the demands are excessive, unrealistic and impossible to meet.

09/07/2025 23:06

Pesquisa: Tradução e Adaptação Transcultural do Pretend Play Enjoyment - Developmental Checklist (PPE-DC) Profession...

60. Tradução: A criança demonstra demandas excessivas e flexibilidade reduzida. *
/ A criança não consegue se identificar com o faz de conta nem reconhecer um interesse na brincadeira. / Ela não segue uma ideia de brincadeira nem generaliza a ideia para outro ambiente. / As necessidades da criança não podem ser atendidas porque as demandas são excessivas, irrealistas ou impossíveis de atender.

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)

Pular para a pergunta 62

A tradução está inadequada

Inadequação da OPÇÃO 2.7

Original:

The child demonstrates excessive demands and reduced flexibility. / The child can't identify with pretend play or recognise an interest in play. / They do not follow through on a play idea and generalise the play idea to another setting. / The needs of the child cannot be met as the demands are excessive, unrealistic and impossible to meet.

Tradução:

A criança demonstra demandas excessivas e flexibilidade reduzida. / A criança não consegue se identificar com o faz de conta nem reconhecer um interesse na brincadeira. / Ela não segue uma ideia de brincadeira nem generaliza a ideia para outro ambiente. / As necessidades da criança não podem ser atendidas porque as demandas são excessivas, irrealistas ou impossíveis de atender.

61. Por favor, sugira uma reescrita da Opção 2.7, de forma que você considere que * ela fique adequada.

Opção 2.8

Original:

The child's only references to self are negative. / The child has difficulty referencing themselves in play and the play is unorganised. / The child may disrupt or interfere with the play scenes of others.

62. Tradução: As únicas referências que a criança faz de si mesma são negativas. *
/ A criança tem dificuldade de se referir a si mesma durante a brincadeira e a brincadeira é desorganizada. / A criança pode atrapalhar ou interferir nas cenas da brincadeira de outras pessoas.

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)

Pular para a pergunta 64

A tradução está inadequada

Inadequação da OPÇÃO 2.8

Original:

The child's only references to self are negative. / The child has difficulty referencing themselves in play and the play is unorganised. / The child may disrupt or interfere with the play scenes of others.

Tradução:

As únicas referências que a criança faz de si mesma são negativas. / A criança tem dificuldade de se referir a si mesma durante a brincadeira e a brincadeira é desorganizada. / A criança pode atrapalhar ou interferir nas cenas da brincadeira de outras pessoas.

63. Por favor, sugira uma reescrita da Opção 2.8, de forma que você considere que * ela fique adequada.

ANOTAÇÕES

Original:

NOTES FROM PLAY OBSERVATION

64. Tradução: Anotações sobre a observação da brincadeira *

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)
Pular para a pergunta 66

A tradução está inadequada *Pular para a pergunta 65*

09/07/2025 23:06

Pesquisa: Tradução e Adaptação Transcultural do Pretend Play Enjoyment - Developmental Checklist (PPE-DC) Profession...

Inadequação ANOTAÇÕESOriginal: **NOTES FROM PLAY OBSERVATION**

Tradução: Anotações sobre a observação da brincadeira

65. Por favor, sugira uma reescrita das ANOTAÇÕES, de forma que você considere que ela fique adequada.

ITENS ANOTAÇÕES

Original:

LEVEL DE COMPLEXITY

- 6 Months – 12 Months A
 12 Months – 19 Months B
 19 Months – 23 Months C
 24 Months – 29 Months D
 30 Months – 35 Months E
 36 Months – 41 Months F
 42 Months – 47 Months G
 4 Years H
 5 Years I

66. Tradução: Nível de complexidade 6 meses – 12 meses A 12 meses – 19 meses B 19 meses – 23 meses C 24 meses – 29 meses D 30 meses – 35 meses E 36 meses – 41 meses F 42 meses – 47 meses G 4 anos H 5 anos I *

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)

Pular para a pergunta 68

A tradução está inadequada *Pular para a pergunta 67*

Inadequação ITENS ANOTAÇÕES

Original: LEVEL DE COMPLEXITY

6 Months – 12 Months A

12 Months – 19 Months B

19 Months – 23 Months C

24 Months – 29 Months D

30 Months – 35 Months E

36 Months – 41 Months F

42 Months – 47 Months G

4 Years H

5 Years I

Tradução: Nível de complexidade

6 meses – 12 meses A

12 meses – 19 meses B

19 meses – 23 meses C

24 meses – 29 meses D

30 meses – 35 meses E

36 meses – 41 meses F

42 meses – 47 meses G

4 anos H

5 anos I

67. Por favor, sugira uma reescrita da ITENS ANOTAÇÕES, de forma que você considere que ela fique adequada. *

ROTEIRO

Original:

PLAY SCRIPTS

No scripts

Body: eg. feeds self with empty spoon

Body and in-home experiences

In and out of home life experiences

Personally experienced but less frequente life events

Life experiences na fantasy scripts, eg. multimedia characters and events

Life experiences na fantasy scripts, eg. multimedia characters and events

Sub-plots occur in play / Child can play for several days on one play script

Anything at all

68. Tradução: Roteiros de brincadeira Sem roteiros Corpo: ex. alimenta-se com uma colher vazia Experiências corporais e em casa Experiências de vida dentro e fora de casa Acontecimentos da experiência pessoal, mas que ocorrem com pouca frequência Roteiros de experiências de vida e de fantasia, por exemplo, acontecimentos e personagens mostrados na mídia Roteiros de experiências de vida e de fantasia, por exemplo, acontecimentos e personagens mostrados na mídia Subtramas acontecem na brincadeira A criança pode brincar por vários dias em um roteiro de brincadeira Qualquer coisa *

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)
Pular para a pergunta 70

A tradução está inadequada Pular para a pergunta 69

Inadequação ROTEIROS

Original: **PLAY SCRIPTS**

No scripts

Body: eg. feeds self with empty spoon

Body and in-home experiences

In and out of home life experiences

Personally experienced but less frequente life events

Life experiences na fantasy scripts, eg. multimedia characters and events

Life experiences na fantasy scripts, eg. multimedia characters and events

Sub-plots occur in play / Child can play for several days on one play script

Anything at all

Tradução: Roteiros de brincadeira

Sem roteiros

Corpo: ex. alimenta-se com uma colher vazia

Experiências corporais e em casa

Experiências de vida dentro e fora de casa

Acontecimentos da experiência pessoal, mas que ocorrem com pouca frequência

Roteiros de experiências de vida e de fantasia, por exemplo, acontecimentos e

personagens mostrados na mídia

Roteiros de experiências de vida e de fantasia, por exemplo, acontecimentos e

personagens mostrados na mídia

Subtramas acontecem na brincadeira

A criança pode brincar por vários dias em um roteiro de brincadeira

Qualquer coisa

69. Por favor, sugira uma reescrita da ROTEIRO, de forma que você considere que *
ela fique adequada.

SEQUÊNCIAS

Original:

SEQUENCES OF PLAY ACTIONS

Repetitive actions /Practice routines

Single repetitive pretend play actions

Repetitions actions with more than one recipient

Simple logical actions that combine two or more different actions / Actions are intentional

Detailed logical actions, ordered sequences In logical order

Multiple play actions

Play strategy where child pre-plans what they want to play

A planned storyline with problems embedded / Plays 2-3 days on same play scene

Highly organised, complex play / Child can play for 2-3 weeks on same play scene

70. Tradução: Sequências de ações na brincadeira Ações repetitivas / Rotinas práticas Ações únicas e repetitivas de brincar de faz de conta Ações de repetição com mais de um participante Ações lógicas simples que combinam duas ou mais ações diferentes / Ações são intencionais Ações lógicas detalhadas, sequências organizadas em ordem lógica Múltiplas ações de brincar Estratégia de brincadeira em que a criança planeja antes o que quer brincar Um roteiro planejado com problemas incluídos / Brinca 2 – 3 dias na mesmo cenário de brincadeira Brincadeira muito complexa e organizada / A criança pode brincar por 2 a 3 semanas no mesmo cenário de brincadeira *

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)
Pular para a pergunta 72

A tradução está inadequada *Pular para a pergunta 71*

Inadequação SEQUÊNCIAS

Original: **SEQUENCES OF PLAY ACTIONS**

Repetitive actions /Practice routines

Single repetitive pretend play actions

Repetitions actions with more than one recipient

Simple logical actions that combine two or more different actions / Actions are intentional

Detailed logical actions, ordered sequences In logical order

Multiple play actions

Play strategy where child pre-plans what they want to play

A planned storyline with problems embedded / Plays 2-3 days on same play scene

Highly organised, complex play / Child can play for 2-3 weeks on same play scene

Tradução: Sequências de ações na brincadeira

Ações repetitivas / Rotinas práticas

Ações únicas e repetitivas de brincar de faz de conta

Ações de repetição com mais de um participante

Ações lógicas simples que combinam duas ou mais ações diferentes / Ações são intencionais

Ações lógicas detalhadas, sequências organizadas em ordem lógica

Múltiplas ações de brincar

Estratégia de brincadeira em que a criança planeja antes o que quer brincar

Um roteiro planejado com problemas incluídos / Brinca 2 – 3 dias na mesmo cenário de brincadeira

Brincadeira muito complexa e organizada / A criança pode brincar por 2 a 3 semanas no mesmo cenário de brincadeira

71. Por favor, sugira uma reescrita da SEQUÊNCIAS, de forma que você considere * que ela fique adequada.

OBJETOS

Original:

OBJECT SUBSTITUTION

Real life objects are used / Manipulation and exploration
 Functional use / Real objects
 Uses object with similar physical features to "real" object
 Uses one object for 2 things
 One object can be several things. Imaginary transformations eg. Imaginary cake on plate, imaginary characters
 Uses blocks to build a wall, or train, or other object
 Child uses body parts and has greater appreciation for imaginary situations or characters
 Objects with their own distinct function used in substitution
 No physical resemblance required
 Language is used to embellish function and description of objects

72. Tradução: SUBSTITUIÇÃO DE OBJETO Objetos da vida real são usados / Manipulação e exploração Uso funcional / objetos reais Usa objeto com características físicas semelhantes ao objeto "real" Usa um objeto para 2 coisas Um objeto pode ser várias coisas. Transformações imaginárias, por exemplo, bolo imaginário em um prato, personagens imaginários Usa blocos para construir uma parede, um trem ou outro objeto A criança usa partes do corpo e tem maior admiração por situações ou personagens imaginários Objetos com função própria usados em substituição/ Não é necessária semelhança física A linguagem é usada para embelezar a função e a descrição dos objetos *

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)

Pular para a pergunta 74

A tradução está inadequada *Pular para a pergunta 73*

Inadequação OBJETOS

Original: **OBJECT SUBSTITUTION**

Real life objects are used / Manipulation and exploration
 Functional use / Real objects
 Uses object with similar physical features to "real" object
 Uses one object for 2 things
 One object can be several things. Imaginary transformations eg. Imaginary cake on plate, imaginary characters
 Uses blocks to build a wall, or train, or other object
 Child uses body parts and has greater appreciation for imaginary situations or characters
 Objects with their own distinct function used in substitution
 No physical resemblance required
 Language is used to embellish function and description of objects

Tradução: **SUBSTITUIÇÃO DE OBJETO**

Objetos da vida real são usados / Manipulação e exploração
 Uso funcional / objetos reais
 Usa objeto com características físicas semelhantes ao objeto "real"
 Usa um objeto para 2 coisas
 Um objeto pode ser várias coisas. Transformações imaginárias, por exemplo, bolo imaginário em um prato, personagens imaginários
 Usa blocos para construir uma parede, um trem ou outro objeto
 A criança usa partes do corpo e tem maior admiração por situações ou personagens imaginários
 Objetos com função própria usados em substituição/ Não é necessária semelhança física
 A linguagem é usada para embelezar a função e a descrição dos objetos

73. Por favor, sugira uma reescrita de OBJETOS, de forma que você considere que ela fique adequada. *

BONECO

Original:

TOY CHARACTER PLAY

Manipulates a toy character

Orients toy character to correct position

Feeds toy character with empty spoon / Sits toy character on chair / 21-23 months: toy character may be "alive"

The toy character does things by itself / Toy character is "alive"

Toy character wakes up / Abstract toy character eg. peg dolls interacts with imaginary characters

Toy character's house or larger play scene used

Toy character has a character: good, bad, naughty etc

Toy character has its own character

Toy character has its own life

74. BRINCADEIRA COM BONECO DE PERSONAGEM *

Manipula um boneco de personagem. / Coloca o boneco de personagem na posição correta. / Alimenta o boneco de personagem com colher vazia. / Senta o boneco de personagem na cadeira /21-23 meses: o boneco de personagem pode estar "vivo". / O boneco de personagem faz as coisas sozinho/O boneco de personagem está "vivo". / O boneco de personagem acorda / Boneco de personagem abstrato, por exemplo, bonecos de madeira (Peg Dolls) interage com personagens imaginários interage com personagens imaginários. / Usa casa do boneco de personagem ou cenário grande na brincadeira. / O boneco de personagem de brinquedo tem um caráter: bom, mau, travesso etc. / O boneco de personagem de brinquedo tem seu próprio caráter. / O boneco de personagem de brinquedo tem vida própria.

Marcar apenas uma oval.
 A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)
Pular para a pergunta 76
 A tradução está inadequada *Pular para a pergunta 75*

Inadequação BONECOS

Original: TOY CHARACTER PLAY

Manipulates a toy character

Orients toy character to correct position

Feeds toy character with empty spoon / Sits toy character on chair / 21-23 months: toy character may be "alive"

The toy character does things by itself / Toy character is "alive"

Toy character wakes up / Abstract toy character eg. peg dolls interacts with imaginary characters

Toy character's house or larger play scene used

Toy character has a character: good, bad, naughty etc

Toy character has its own character

Toy character has its own life

Tradução:

BRINCADEIRA COM BONECO DE PERSONAGEM

Manipula um boneco de personagem. / Coloca o boneco de personagem na posição correta. / Alimenta o boneco de personagem com colher vazia. / Senta o boneco de

personagem na cadeira /21-23 meses: o boneco de personagem pode estar

"vivo". / O boneco de personagem faz as coisas sozinho/O boneco de

personagem está "vivo". / O boneco de personagem acorda / Boneco de personagem

abstrato, por exemplo, bonecos de madeira (Peg Dolls) interage com personagens

imaginários interage com personagens imaginários. / Usa casa do boneco de

personagem ou cenário grande na brincadeira.

/ O boneco de personagem de brinquedo tem um caráter: bom, mau,

travesso etc. / O boneco de personagem de brinquedo tem seu próprio

caráter. / O boneco de personagem de brinquedo tem vida própria.

75. Por favor, sugira uma reescrita do item Bonecos, de forma que você considere * que ela fique adequada.

ENCENAÇÃO

Original:

ROLE PLAY / Imitates / Imitates actions seen previously / Imitates actions seen previously

Imitates characteristics of another person (may be seen at 21 months) / Short episodes of being a character

Many different roles for short periods of time / Fluid roles in role play / Child can change roles during play / Child maintains the same role throughout the play

76. Tradução: ENCENAÇÃO / Imita / Imita ações vistas anteriormente / Imita ações vistas anteriormente / Imita características de outra pessoa (pode ser visto aos 21 meses) / Episódios curtos de encenar um personagem / Muitos papéis diferentes por curtos períodos de tempo / Papéis fluidos na encenação / A criança pode trocar de papel durante a brincadeira / A criança mantém o mesmo papel durante toda a brincadeira *

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)

Pular para a pergunta 78

A tradução está inadequada

09/07/2025 23:06

Pesquisa: Tradução e Adaptação Transcultural do Pretend Play Enjoyment - Developmental Checklist (PPE-DC) Profession...

Inadequação ENCENAÇÃO**Original:**

ROLE PLAY / Imitates / Imitates actions seen previously / Imitates actions seen previously

Imitates characteristics of another person (may be seen at 21 months) / Short episodes of being a character

Many

different roles for short periods of time / Fluid roles in role play /

Child can change roles during play / Child maintains the same role throughout the play

Tradução:

ENCENAÇÃO

/ Imita / Imita ações vistas anteriormente / Imita ações vistas

anteriormente / Imita características de outra pessoa (pode ser visto

aos 21 meses) / Episódios curtos de encenar

um personagem / Muitos papéis diferentes por curtos períodos de tempo /

Papéis fluidos na encenação / A criança pode trocar de papel durante a

brincadeira / A criança mantém o mesmo papel durante toda a brincadeira

77. Por favor, sugira uma reescrita do item Encenação, de forma que você considere que ela fique adequada. *

INTERAÇÃO SOCIAL

Original:

SOCIAL INTERACTION

Looks at eyes and mouth of person communicating imitation

Imitates a pretend action / Imitates an object substitution / May request or search for play materials / Child asks and/or searches for play materials needed in play / Parallel play /

Associative play / Associative play

Co-operative and negotiating play / Co-operative and negotiating play

78. Tradução: INTERAÇÃO SOCIAL *

Olha para os olhos e boca da pessoa comunicando imitação / Imita uma ação
ação de faz de conta / Imita uma substituição de objeto / pode solicitar ou
procurar materiais para a brincadeira / A criança solicita e/ou procura
materiais necessários para a brincadeira

Brincadeira paralela / Brincadeira associativa

Brincadeira associativa / Brincadeira cooperativa e de negociação /

Brincadeira cooperativa e de negociação

Marcar apenas uma oval. A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)*Pular para a pergunta 80* A tradução está inadequada

Inadequação INTERAÇÃO SOCIAL

Original:

SOCIAL INTERACTION / Looks at eyes and mouth of person communicating imitation
 Imitates
 a pretend action / Imitates an object substitution / May request or
 search for play materials / Child asks and/or searches for play
 materials needed in play / Parallel play / Associative play /
 Associative play
 Co-operative and negotiating play / Co-operative and negotiating play

Tradução: INTERAÇÃO SOCIAL / Olha

para os olhos e boca da pessoa comunicando imitação / Imita uma ação
 ação de faz de conta / Imita uma substituição de objeto / pode solicitar
 ou procurar materiais para a brincadeira / A criança solicita e/ou
 procura materiais necessários para a brincadeira
 Brincadeira paralela / Brincadeira associativa
 Brincadeira associativa / Brincadeira cooperativa e de negociação / Brincadeira
 cooperativa e de negociação

79. Por favor, sugira uma reescrita do item Interação Social, de forma que você *
 considere que ela fique adequada.

ESCORE

Original:

Enjoyment of Play Score / Spontaneous / Joins / Imitates with meaning / Imitates no meaning / Focusses attention / No play

80. Tradução: Escore de diversão no brincar / Espontâneo / Junta-se à brincadeira / Imita com significado / Imita sem significado / Atenção focada / Não brinca

Marcar apenas uma oval.

A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)

Pular para a pergunta 82

A tradução está inadequada

Inadequação ESCORE

Original:

Enjoyment of Play Score / Spontaneous / Joins / Imitates with meaning / Imitates no meaning / Focusses attention / No play

Tradução:

Escore de diversão no brincar /
Espontâneo / Junta-se à brincadeira / Imita com significado / Imita sem significado / Atenção focada / Não brinca

09/07/2025 23:06 Pesquisa: Tradução e Adaptação Transcultural do Pretend Play Enjoyment - Developmental Checklist (PPE-DC) Profession...

81. Por favor, sugira uma reescrita do item Escore, de forma que você considere que ela fique adequada.

COMENTÁRIOS

Original:

Comments / For example, note: accessibility of the play materials, adult support of play choices of the child, suitable play materials for the child's play ability, physical access to play materials, peer's reaction to the child's advances, Family Genogram

82. Tradução: Comentários / Por exemplo, observe: acessibilidade dos materiais para a brincadeira, suporte do adulto nas escolhas da criança na brincadeira, materiais de brincadeira adequados para a capacidade de brincar da criança, acesso físico aos materiais para brincadeira, reação dos colegas aos avanços da criança, Genograma Familiar *

Marcar apenas uma oval.

- A tradução está adequada (clara, objetiva, linguagem apropriada)
Pular para a seção 85 (Agradecemos sua participação!)
- A tradução está inadequada

09/07/2025 23:06

Pesquisa: Tradução e Adaptação Transcultural do Pretend Play Enjoyment - Developmental Checklist (PPE-DC) Profession...

Inadequação COMENTÁRIOS

Original:

Comments / For example, note:

accessibility of the play materials, adult support of play choices of the child, suitable play materials for the child's play ability, physical access to play materials, peer's reaction to the child's advances, Family Genogram

Tradução:

Comentários / Por exemplo, observe: acessibilidade dos materiais para a brincadeira, suporte do adulto nas escolhas da criança na brincadeira, materiais de brincadeira adequados para a capacidade de brincar da criança, acesso físico aos materiais para brincadeira, reação dos colegas aos avanços da criança, Genograma Familiar

83. Por favor, sugira uma reescrita do item Comentários, de forma que você considere que ela fique adequada. *

Agradecemos sua participação!

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

ANEXOS

Anexo A: Permissão de Karen Stagnitti, detentora dos direitos autorais do instrumento.

Translation and Publication Agreement – Pretend Play Enjoyment Developmental Checklist

TRANSLATION (AND PUBLICATION) AGREEMENT

This agreement is made between the

producer of the Pretend Play Enjoyment Developmental Checklist, Learn to Play (Director Jessica Stagnitti) (ABN 62 605 949 353) and the Author (Karen Stagnitti) (hereafter also collectively the Authors)

and

Ana Amelia Cardoso
(hereafter referred to as Ana Amelia Cardoso)

(hereafter also collectively a Party or the Parties)

This agreement provides exclusive rights to Ana Amelia Cardoso to translate the Pretend Play Enjoyment Developmental Checklist, including the Professional Scoring Booklet and Parent/carer Scoring Booklet (hereafter also the Material) in Portuguese language for her own personal use. If, sometime in the future, Ana Amelia Cardoso wishes to have Learn to Play sell the translated Material, and if sanctions allow, she must supply Learn to Play with a translated copy in the form of an electronic word document.

The Authors are solely responsible for the content of the Material and for the rights to the content.

Delivery of work

Karen Stagnitti will supply, in a word document, the English manual of the Pretend Play Enjoyment Developmental Checklist and scoring booklets to Ana Amelia Cardoso within 2 weeks of the agreement being accepted and signed.

Ana Amelia Cardoso must not provide the translated material to any other parties, apart from Learn to Play, as the work is for her own personal use.

Payments

The translation is for the personal use of Ana Amelia Cardoso. However, in the future if Ana Amelia Cardoso wishes to have the translation available for publication, then Ana Amelia Cardoso can publish this herself or organise a publisher in Brazil by buying the rights to publish, providing Learn to Play (the author) with 10% of gross sales thereafter. A new agreement will be made at this time, should this come to pass.

Duration and Termination

This agreement will enter into force after all Parties have signed it.

Translation and Publication Agreement – Pretend Play Enjoyment Developmental Checklist

Ana Amelia Cardoso may give one month’s notice in writing to Learn to Play and author Karen Stagnitti, to terminate this agreement without prejudice to any claims outstanding.

Resolving disputes

This Agreement is to be governed by the laws of Australia excluding its rules for choice of law. Disputes and claims relating to this Agreement shall be resolved primarily through negotiations. If a dispute cannot be resolved through negotiations, the dispute shall be submitted to the courts to be resolved primarily through court connected mediation.

Signatures

This contract has been drafted in two (2) identical copies, one for each Party.



12/10/2023 Melbourne

Learn to Play Director, Jessica Stagnitti (date and place)



12/10/2023 Melbourne

Author, Karen Stagnitti (date and place)



Belo Horizonte 26/02/2024

Ana Amelia Cardoso (date and place)

Anexo B: Parecer consubstanciado do CEP-UFTM.**PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP****DADOS DO PROJETO DE PESQUISA**

Título da Pesquisa: Adaptação transcultural do Pretend Play Enjoyment Developmental Checklist (PPE-DC) para o uso no Brasil

Pesquisador: Alessandra Cavalcanti de Albuquerque e Souza

Área Temática:

Versão: 1

CAAE: 81717624.6.0000.5154

Instituição Proponente: Universidade Federal do Triângulo Mineiro

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 6.975.308

Apresentação do Projeto:

As informações elencadas nos campos *Apresentação do Projeto*, *Objetivo da Pesquisa* e *Avaliação dos Riscos e Benefícios* foram retiradas do arquivo Informações Básicas da Pesquisa (PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO, de 23/07/2024) e do Projeto Detalhado (Projeto_CEP.docx, de 23/07/2024).

Segundo os pesquisadores:

"1) INTRODUÇÃO

A maneira como as crianças brincam nos dá uma ideia de como elas processam seu mundo (STAGNITTI, 2017). O ato de brincar é amplo na experiência humana, rico, variado e ao longo do tempo e do espaço foi se diversificando sendo considerado universal e essencial para o funcionamento saudável do cérebro da criança (EBERLE, 2014; SANTOS et al., 2018; NIJHOF et al., 2018). O brincar é uma ocupação altamente gratificante, de vital importância no desenvolvimento infantil e mesmo estando presente em todas as culturas (NIJHOF et al., 2018) apresenta peculiaridades com base nas características locais (SANTOS et al., 2018). O brincar é objeto de discussão em diferentes estudos da Antropologia, Filosofia, Terapia Ocupacional, Psicologia e de outras profissões da saúde e educação. Autores como Lev Vygotsky, Jean Piaget, John Dewey e Maria Montessori contribuíram significativamente com pesquisas e foram pioneiros nos estudos e reflexões a respeito do brincar. Em um contexto

Endereço: Av. Getúlio Guaritá, nº 159, Casa das Comissões

Bairro: Abadia **CEP:** 38.025-440

UF: MG **Município:** UBERABA

Telefone: (34)3700-6803

E-mail: cep@uftm.edu.br



Continuação do Parecer: 6.975.308

mais atual, considerando a perspectiva da Terapia Ocupacional, este tema tem sido amplamente estudado principalmente pelas autoras Nancy Takata, Linda Florey, Anita Bundy, Márcia Rezende, Francine Ferland, Karen Stagnitti, Maria Madalena Moraes Sant'Anna e Luzia Iara Pfeifer.

As autoras PFEIFER e STAGNITTI (2020, p. 400) conceituam o brincar como intrinsecamente motivador, prazeroso, flexível, espontâneo, voluntário, livremente escolhido pela criança e autodirigido em um processo de tentativa e erro no qual a criança aprende novas atividades dentro do seu ambiente natural para promover a aprendizagem e a socialização. Reforçam ainda que o brincar facilita o desenvolvimento dos aspectos físicos, cognitivos, emocionais e sociais da criança o que contribui para o aperfeiçoamento das habilidades motoras, além disso promove vivências de experiências comportamentais, sejam elas positivas ou negativas, em um contexto seguro.

Crianças atuam em situações diversas por meio do brincar, podendo elas estarem acompanhadas de seus pares de idade, de adultos ou individualmente e como forma de enriquecer o enredo que constroem costumam utilizar brinquedos ou objetos disponíveis no ambiente (SANTOS et al., 2018). O autor EBERLE (2014) afirma que a brincadeira pode assumir a forma ativa ou passiva e pode ser muito interessante ou pouco interessante, portanto, reconhece a brincadeira tanto sob a perspectiva do ator quanto do espectador. De acordo com STAGNITTI (2010) o brincar pode ser classificado em seis tipos de brincadeiras, sendo: motora grossa, motora fina, sensorial, perceptiva visual, auditiva e faz de conta. A brincadeira motora grossa ocorre quando as crianças usam o corpo todo (grandes músculos) para brincar de saltar, correr, rolar, pular, escalar e jogar bola (STAGNITTI, 2010). A brincadeira motora fina acontece quando as crianças brincam usando os pequenos músculos fazendo atividades com as mãos como desenhar, recortar, virar a página, encaixar e colorir (STAGNITTI, 2010). A brincadeira sensorial ocorre quando estão presentes texturas diferentes como areia, água, lama, grama, cremes, espumas e massinhas, quando as crianças se balançam ou se enrolam em um cobertor e até mesmo quando brincam com o sentido tátil, proprioceptivo, auditivo, gustativo e olfativo (STAGNITTI, 2010). A brincadeira perceptiva visual envolve o uso de jogos de combinação de formas, jogos de cartas e labirintos (STAGNITTI, 2010). A brincadeira auditiva acontece quando se brinca com rimas, parlendas, trava-línguas e com os sons das palavras (STAGNITTI, 2010). Já a brincadeira de faz de conta pode envolver todas as habilidades citadas nas brincadeiras anteriores (PFEIFER e STAGNITTI, 2020, p. 402).

Na literatura o brincar de "faz de conta" pode ser também denominado como "jogo simbólico".

Endereço: Av. Getúlio Guaritá, nº 159, Casa das Comissões
Bairro: Abadia **CEP:** 38.025-440
UF: MG **Município:** UBERABA
Telefone: (34)3700-6803 **E-mail:** cep@uftm.edu.br



Continuação do Parecer: 6.975.308

¿brincadeira dramática¿, ¿brincadeira imaginária¿, ¿brincadeira representativa¿, ¿brincadeira de fantasia¿ e pode ser ilustrado com uma criança brincando como se algo estivesse acontecendo, mas não é literal e não precisa ter um significado lógico em sua atuação (PFEIFER e STAGNITTI, 2020, p 402).

Estudiosos como GASKILL e PERRY (2014, p 178) afirmam que à medida que as crianças vão se desenvolvendo as brincadeiras vão se alterando, o que corrobora com as evidências sobre o brincar de faz de conta ser considerado a forma de brincar mais desafiadora, mais complexa e madura maneira de brincar para crianças em idade pré-escolar (PFEIFER et al., 2022, p 125). A brincadeira de faz de conta tem auxiliado na compreensão da cultura, flexibilidade de pensamento, adaptação, aprendizado, resolução de problemas e integração de informações do ambiente de crianças em idade pré-escolar (LUCISANO et al., 2017).

Estudos afirmam que o brincar de faz de conta pode ser classificado em ¿brincadeiras simbólicas¿ e ¿brincadeiras imaginativas convencionais¿, sendo observado quando as crianças brincam de casinha, quando se arrumam como os seus personagens favoritos e quando criam cenas referindo-se a objetos ou ações ausentes (PFEIFER e STAGNITTI, 2020, p 402; LUCISANO et al., 2022; SANTOS et al., 2018). As brincadeiras simbólicas acontecem quando a criança usa da substituição de um objeto para representar outro, por exemplo: uma régua vira um avião e a pista de aterrissagem é uma caixa de papelão. Já nas brincadeiras imaginativas convencionais os brinquedos são convencionais e não representam outra coisa, por exemplo: a criança coloca a boneca sentada no sofá de frente pra televisão e fingi que a boneca está assistindo.

Somente quando é entendido o que o brincar traz vida a uma criança é que o terapeuta pode se envolver e ajudá-las a brincarem (LYNCH e MOORE, 2016), por este motivo é de fundamental que profissionais atuantes no desenvolvimento infantil incluam em seu processo terapêutico a avaliação do brincar para tornar conhecida a competência da criança neste papel ocupacional (LUCISANO et al., 2022).

Terapeutas ocupacionais entendem que as identidades humanas são constituídas com base no que as pessoas fazem desde a infância (FOLHA e DELLA BARBA, 2020). Produções científicas evidenciam que, para a Terapia Ocupacional, o brincar, além de ser importante para o desenvolvimento infantil, tem sido considerada um comportamento complexo, embora pareça enganosamente simples (STAGNITTI e UNSWORTH, 2000; SANTOS et al., 2018). Sabendo que o brincar é considerado a principal ocupação na infância e é uma atividade essencialmente escolhida pelas crianças (LUCISANO, 2021, p 40) recorrer ao brincar em contextos clínicos se

Endereço: Av. Getúlio Guaritá, nº 159, Casa das Comissões
Bairro: Abadia **CEP:** 38.025-440
UF: MG **Município:** UBERABA
Telefone: (34)3700-6803 **E-mail:** cep@uftm.edu.br



Continuação do Parecer: 6.975.308

tornou cada vez mais comum, seja pelo ζ brincar como meio ζ (desenvolvimento de componentes) ou pelo ζ brincar como fim ζ (meta a ser alcançada). Diversos estudos comprovam que o uso das brincadeiras são tão eficazes no favorecimento da compreensão da criança com desenvolvimento típico quanto no tratamento de crianças neurodivergentes (SANTOS et al., 2018; STAGNITTI e UNSWORTH, 2000; NIJHOF et al., 2018; DAVIDSON e STAGNITTI, 2021).

O processo avaliativo da população infantil envolve conhecer o histórico ocupacional da criança, entender a rotina e composição familiar, selecionar instrumentos específicos e aplicá-los, analisar os resultados, elaborar plano de tratamento e documentar todo o processo. No contexto clínico a utilização de avaliações padronizadas favorecem o rastreamento das demandas de intervenção, ajudam monitorar a evolução no processo terapêutico, na identificação do método de intervenção mais apropriado para cada criança e na confiabilidade das intervenções (MANCINI et al., 2020, p 29), possibilita o uso de linguagem comum entre os profissionais facilitando a comunicação entre a equipe e a família (LUCISANO et al., 2017). No contexto científico, instrumentos adaptados à cultura brasileira, corroboram com a produção de conhecimento específico (CHAVES et al., 2010) que reverbera nas condutas clínicas.

Posto que alterações no brincar de faz de conta podem levar à dificuldades de aprendizagem, restrições na participação social e na interação das crianças (STAGNITTI et al., 2000) e que a forma mais eficaz de identificar tais déficits cognitivos, motores e sociais é fazendo uma análise de como elas brincam (SANT ζ ANNA, BLACOV ζ ASSIS e MAGALH ζ ES, 2008), torna-se necessário utilizar instrumentos que avaliem de maneira específica este tipo de brincadeira.

Contudo, apenas quatro instrumentos de avaliação do brincar passaram por processo de adaptação transcultural para o Brasil até o ano de 2023, sendo eles: Escala Lúdica Pré-escolar de Knox revisada - ELPKr (KNOX, 2000), Avaliação do Modelo Lúdico (FERLAND, 2006; 2022), Avaliação do Brincar de Faz de Conta Iniciado pela Criança - ChiPPA (STAGNITTI, 2007; 2019) e o Test of Playfulness -ToP (BUNDY, 1997; 2008). Entre os instrumentos citados anteriormente, somente a ELPKr e a ChiPPA englobam o brincar de faz de conta. Todavia, a ELPKr considera apenas a avaliação do simbolismo sendo destinada à crianças com idade de 0 a 6 anos (KNOX, 2002, p 35) e a ChiPPA avalia como as crianças estão desenvolvendo suas habilidades de elaborar, iniciar e organizar a brincadeira de faz de conta por conta própria sendo destinada à crianças de 3 a 7 anos de idade (PFEIFER et al., 2011; STAGNITTI, 2019). Além disso, uma limitação da ChiPPA é o fato de que é necessário um kit de avaliação de custo elevado para o Brasil.

Endereço: Av. Getúlio Guaritá, nº 159, Casa das Comissões
Bairro: Abadia **CEP:** 38.025-440
UF: MG **Município:** UBERABA
Telefone: (34)3700-6803 **E-mail:** cep@uftm.edu.br



Continuação do Parecer: 6.975.308

Considerando o cenário global, há um instrumento australiano que avalia o brincar faz de conta, porém ele não está adaptado para utilização junto à população brasileira. Tal instrumento é o Pretend Play Enjoyment Developmental Checklist (PPE-DC), publicado em 2016 pela pesquisadora e terapeuta ocupacional australiana Karen Stagnitti. No ano de 2024 foi publicada a sua segunda edição, que conta com algumas atualizações nos gráficos, mais clareza nas brincadeiras e nas habilidades lúdicas, menos foco na idade, mais facilidade na interpretação das escalas, linguagem e formatação atualizada (STAGNITTI, 2024).

O PPE-DC é um teste padronizado do brincar de faz de conta que contempla itens que são capazes de avaliar as habilidades de brincar de faz de conta, o prazer de brincar e o senso de identidade da criança durante o brincar (sua auto representação observada durante a brincadeira) (STAGNITTI, 2017; DADSON et al., 2020). Este instrumento possui manual de administração, folheto de pontuação para profissionais e cuidadores, não contém kit de recursos lúdicos específicos para sua aplicação, as crianças podem ser avaliadas em grupo ou individualmente, leva de 15 a 30 minutos para ser administrada e abrange as idades de 12 meses a 05 anos e 11 meses de idade (STAGNITTI, 2017). É um teste observacional, logo por não ter influência do aplicador durante a administração, são selecionados previamente e de forma adequada à idade da criança os recursos lúdicos que serão disponibilizados (STAGNITTI, 2024). Ao interpretar os resultados obtidos no PPE-DC é possível obter informações sobre a facilidade de engajamento da criança na construção da habilidade lúdica em terapia e sobre a capacidade da criança de envolver-se e usufruir das brincadeiras de brincar de faz de conta com referência ao seu senso de identidade (STAGNITTI, 2024). Em resumo, ao avaliar o brincar de faz de conta utilizando de instrumentos padronizados como o PPE-DC é possível obter informações acerca do desenvolvimento infantil e que em geral tem impacto significativo na linguagem, na narrativa, na competência social, na resolução de problemas e no sentido da narrativa autobiográfica da criança. Todavia, para que a população brasileira seja beneficiada com o uso do PPE-DC é necessário realizar a adaptação transcultural."

"6) MÉTODO(S) A SER(EM) UTILIZADO(S)

6.1 TIPO DE ESTUDO

Trata-se de um estudo observacional do tipo metodológico de tradução e adaptação transcultural. O processo deste estudo será realizado de acordo com as etapas propostas por

Endereço: Av. Getúlio Guaritá, nº 159, Casa das Comissões
Bairro: Abadia **CEP:** 38.025-440
UF: MG **Município:** UBERABA
Telefone: (34)3700-6803 **E-mail:** cep@uftm.edu.br



Continuação do Parecer: 6.975.308

BEATON et al., (2000):

- ζ Permissão dos autores/detentores dos direitos autorais;
 - ζ Tradução do instrumento de origem para o idioma alvo;
 - ζ Submissão ao comitê de especialistas para adaptações e averiguação da validade de conteúdo;
 - ζ Tradução reversa e submissão para avaliação pela autora;
 - ζ Desenvolvimento da versão final e avaliação de propriedades de medida do instrumento adaptado;
1. Permissão: Karen Stagnitti detentora dos direitos autorais do Pretend play enjoyment developmental checklist, autorizou a aluna de mestrado Amanda Aguiar Valverde Meloni, da pesquisadora Doutora Ana Amélia Cardoso Rodrigues, a realizarem a tradução e adaptação para uso no Brasil (ANEXO 1).
 2. Tradução: será realizada a tradução da versão atualizada em 2024 do protocolo da língua original ζ inglês, para a língua portuguesa, por dois tradutores especialistas independentes. As duas versões da tradução serão comparadas e revisadas, até que se chegue a uma versão única.
 3. Avaliação da síntese por comitê de especialistas: será realizada a validade de conteúdo da versão síntese das traduções, a partir de um estudo piloto com grupo de terapeutas ocupacionais pediátricos brasileiros, recrutados por conveniência, para averiguação de possíveis ajustes culturais, contextuais, semânticos e idiomáticos (TCLE especialistas - <https://forms.gle/2u9yPYVT5HCfek1VA>).
 4. Tradução reversa: A versão de consenso obtida após a etapa 3 será traduzida da língua portuguesa para a língua inglesa, por dois tradutores independentes: um nativo no idioma alvo do instrumento (brasileiro fluente em inglês) e um nativo no idioma do instrumento de origem (pessoa cuja primeira língua é inglês, fluente em português). Estes tradutores serão diferentes daqueles que realizaram a primeira tradução, para não ocorrerem vieses (BEATON et al., 2000). Novamente, as duas versões serão comparadas, revisadas e sintetizadas em uma única versão e a versão final da tradução reversa será enviada à autora para avaliação. Esta etapa é necessária para que possam ser identificadas possíveis palavras, sentenças ou termos que não ficaram claras no português brasileiro, além de inconsistências ou erros conceituais na versão traduzida, quando comparada à versão original.
 5. Desenvolvimento da versão final: após revisão realizada pela autora e/ou editor original do instrumento (etapa 4), que garantirá que a tradução esteja correta e que manteve as

Endereço: Av. Getúlio Guaritá, nº 159, Casa das Comissões

Bairro: Abadia

CEP: 38.025-440

UF: MG

Município: UBERABA

Telefone: (34)3700-6803

E-mail: cep@uftm.edu.br



Continuação do Parecer: 6.975.308

características mais importantes do instrumento original, os apontamentos e as sugestões dos autores serão consideradas e será avaliada em que medida o processo de adaptação pode ter mudado o significado dos itens da versão original. Caso haja mudança de significado dos itens do instrumento original, novos procedimentos de ajustes semânticos e idiomáticos serão realizados até que se chegue a uma versão final que contenha qualidade adequada para avaliação com o público alvo e análise de confiabilidade e validade transcultural.

6. Avaliação do instrumento traduzido: nesta etapa serão avaliadas as propriedades de medida do instrumento traduzido, ou seja, a confiabilidade entre examinadores, a confiabilidade teste-reteste e a validade transcultural. Isto será realizado por meio de estudo piloto que consiste na aplicação do instrumento com uma pequena amostra com as características da população alvo e posteriormente será feita a análise estatística dos valores encontrados.

6.2 PROCEDIMENTO DA COLETA DE DADOS

Será feito contato com duas creches e com duas escolas de educação infantil, a fim de esclarecimentos e autorização para realização da pesquisa nos locais. O documento de parceria será postado em notificação para o CEP. Permitida a parceria, será solicitado aos estabelecimentos de ensino o apoio para recrutamento das famílias de crianças que preencham os critérios de inclusão. Posteriormente, os pais serão contatados pessoalmente pelas pesquisadoras, que apresentarão o convite para participação no estudo. Os pais deverão assinar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (ANEXO 2) autorizando a participação das crianças no estudo. Após a anuência dos responsáveis pelas crianças será realizada uma entrevista individualmente, em situação face a face, no momento mais oportuno para as famílias e em sala reservada pela instituição, a fim de coletar os dados sociodemográficos.

A avaliação com o instrumento Pretend Play Enjoyment Developmental Checklist 2ª edição (2024) traduzido será realizada a partir de observação discreta da criança durante o seu brincar no contexto escolar. No momento da observação a pesquisadora irá realizar a filmagem da criança, durante aproximadamente 20 a 30 minutos, brincando em seu horário de intervalo de aula.

6.3 INSTRUMENTO PARA COLETA DOS DADOS

Endereço: Av. Getúlio Guaritá, nº 159, Casa das Comissões
Bairro: Abadia **CEP:** 38.025-440
UF: MG **Município:** UBERABA
Telefone: (34)3700-6803 **E-mail:** cep@uftm.edu.br



Continuação do Parecer: 6.975.308

Serão utilizados os seguintes instrumentos para caracterização do público alvo e estudos de propriedades de medida, respectivamente:

¿ Questionário sócio demográfico a ser construído com base no Critério de Classificação Econômica Brasil (ABEP, 2022), que será respondido pelos cuidadores para fins de classificação do nível socioeconômico das famílias (ANEXO 3). O Critério de Classificação Econômica Brasil da ABEP ¿ Associação Brasileira de Empresas de Pesquisa, enfatiza sua função de estimar o poder de compra das pessoas e famílias urbanas, abandonando a pretensão de classificar a população em termos de ¿classes sociais¿ (ABEP, 2022).

¿ Pretend Play Enjoyment Developmental Checklist ¿ PPE-DC 2nd Edition (STAGNITTI, 2024), é um instrumento de avaliação padronizado baseada em critérios da capacidade de brincar de uma criança. Ela fornece uma estrutura para observar brincadeiras de faz de conta de crianças de 12 meses a 05 anos e 11 meses e leva aproximadamente 30 minutos para ser administrada. Observações também podem ser feitas para crianças de 06 a 12 meses para brincadeiras de faz de conta como brincadeiras manipulativas e exploratórias. O PPE-DC foi projetado para ser usado por terapeutas ocupacionais, fonoaudiólogos, psicólogos, trabalhadores de intervenção precoce e assistentes sociais. Um folheto de pontuação para pais ou responsáveis também está disponível como parte desta avaliação. Também conta com um folheto de pontuação para professores de forma separada deste manual. O PPE-DC fornece uma estrutura para observar as brincadeiras de faz de conta e fornece um equivalente de idade nas seguintes habilidades lúdicas: roteiros de brincadeiras, sequência de ações lúdicas, substituição de objetos, brincadeiras de boneca/pelúcia, dramatização e interação social. O instrumento inclui uma escala de 06 pontos para ser usada na observação do prazer de uma criança ao brincar e uma descrição do desenvolvimento da auto representação em relação ao brincar. As folhas de respostas do teste podem ser conferidas nos ¿ANEXO 4¿ e ¿ANEXO 5¿.

6.4 VARIÁVEIS DO ESTUDO

¿ Variáveis de compreensão dos itens durante processo de adaptação transcultural: idiomática, semântica e gramatical;

¿ Sociodemográficos: idade, sexo, tipo de escola, escolaridade dos pais, nível socioeconômico da família e configuração familiar;

¿ Habilidades funcionais do brincar de acordo com as bases teóricas do instrumento, durante

Endereço: Av. Getúlio Guaritá, nº 159, Casa das Comissões
Bairro: Abadia **CEP:** 38.025-440
UF: MG **Município:** UBERABA
Telefone: (34)3700-6803 **E-mail:** cep@uftm.edu.br



Continuação do Parecer: 6.975.308

estudo das propriedades de medida: roteiros da brincadeira, sequências de ações lúdicas, substituição de objeto, jogo de personagens de brinquedo, encenação, interação social, alegria na brincadeira e autorrepresentação;

6.5 PROCESSAMENTO DOS DADOS

Os pais/responsáveis das crianças que concordarem em participar da pesquisa deverão consentir tal participação assinando o TCLE que será entregue pelas pesquisadoras para a inclusão dos dados da criança em todo o processo. Uma via do TCLE será recolhida pelas pesquisadoras e outra será entregue aos pais ou responsáveis.

6.6 ANÁLISE DOS DADOS

Na etapa de adaptação transcultural, dados qualitativos e quantitativos serão obtidos a partir da avaliação pelo comitê de experts, utilizando-se um roteiro estruturado (ANEXO 6). Estes serão armazenados em planilha eletrônica no Microsoft Excel® e os dados quantitativos serão utilizados para análise de validade de conteúdo. Para verificar se os itens do instrumento traduzidos estão medindo um mesmo constructo, será calculado o coeficiente de correlação de Pearson para cada item. O coeficiente de correlação é calculado através da medida da força de associação entre variáveis. O critério mais aceito para definição da medida é a relação de força interpretada da seguinte forma: <0,25 - pouca ou nenhuma relação, 0,25-0,50 - relação fraca, 0,51-0,75 - correlação moderada, e > 0,75 - correlação excelente (PORTNEY e GROSS, 2020, p.118).

Na etapa de estudo das propriedades de medida do instrumento traduzidos, com fim de fornecer evidências de que as instruções de teste e o conteúdo dos itens da versão traduzida possuam significados semelhantes à versão original para todas as populações pretendidas, será realizado o processo de confiabilidade entre avaliadores e confiabilidade teste-reteste. Para análise da confiabilidade entre examinadores, será calculado o índice de Kappa de Cohen ponderado (k), utilizado em escalas de mais de dois pontos (likert), e que permite avaliar e medir a concordância corrigida ao acaso entre dois avaliadores (SERRADA-TEJEDA et al., 2021). Para análise da estabilidade da versão traduzida, será medida a confiabilidade teste-reteste, onde será calculado o coeficiente de correlação Intraclasse (ICC), que é uma medida que busca investigar a concordância de medições do mesmo indivíduo em

Endereço: Av. Getúlio Guaritá, nº 159, Casa das Comissões
Bairro: Abadia **CEP:** 38.025-440
UF: MG **Município:** UBERABA
Telefone: (34)3700-6803 **E-mail:** cep@uftm.edu.br



Continuação do Parecer: 6.975.308

duas ocasiões distintas, mantendo todas as condições de teste tão constantes quanto possíveis, para averiguar o grau de associação entre elas (PORTNEY e GROSS , 2020, p.118). Valores adequados para os cálculos de confiabilidade das medidas estão em torno de (idem):

Coefficiente de Kappa ponderado de Cohen (k) Coeficiente de correlação Intraclasse (ICC)

Valores entre 0,61-0,80 indicam concordância substancial Valores 0,4-0,75 indicam confiabilidade moderada Valores >0,75 indicam boa confiabilidade

Valores >0,80 indicam concordância quase perfeita ICC = 0,x; indica que x% da variabilidade entre os resultados dos escores é devido à variabilidade verdadeira dos indivíduos.

A validade transcultural (conteúdo e constructo) será realizada de acordo com o método Rasch, que é um modelo probabilístico e utiliza a teoria de resposta ao item e indica a dificuldade relativa de cada item plotado em relação às médias e desvios padrão dos itens (PORTNEY e GROSS, 2020, p 168). A validade de conteúdo empregará um critério de corte MnSq/infit 2,0 ou menos, e será observado se os dados obtidos na avaliação de n = 50 crianças, mostrarão se a amostra estará dentro dos limites MnSq de qualidade de ajustes para todos os 29 itens do teste (BRETNALL et al., 2008). A validade de Constructo adotará o mesmo critério de corte MnSq/infit 2,0 ou menos e investigará se ao longo do tempo, dados dos itens, dos participantes e dos avaliadores atendem as suposições do modelo Rasch de forma consistente, ou seja se o teste apresenta boa estabilidade para discriminar as pessoas em níveis diferentes de ludicidade, onde pessoas mais lúdicas são mais propensas a atingir pontuações altas em itens difíceis, indicando que os itens da versão traduzida definem um constructo unidimensional que reflete a ludicidade (BRETNALL et al., 2008). A validade de critério não é realizada a partir de análise Rasch, e será calculada em um próximo estudo a partir de recursos tradicionais.

Todos os estudos de análise estatística descritiva utilizarão o pacote de dados do programa IBM SPSS Statistics Gram para Windows, versão 22.0 (Copyright© 2013 IBM SPSS Corp.).

Para a análise de todos os dados estatísticos serão adotados o nível de significância alpha de 0,05. O nível de significância representa um critério para julgar se uma diferença observada pode ser considerada um erro amostral ou real (PORTNEY e GROSS , 2020, p.115)."

Endereço: Av. Getúlio Guaritá, nº 159, Casa das Comissões

Bairro: Abadia

CEP: 38.025-440

UF: MG

Município: UBERABA

Telefone: (34)3700-6803

E-mail: cep@uftm.edu.br



Continuação do Parecer: 6.975.308

"7) CRITÉRIOS DE INCLUSÃO E EXCLUSÃO DOS PARTICIPANTES

7.1 Critérios de inclusão:

- (A) Crianças típicas, sem diagnósticos de transtornos de neurodesenvolvimento e/ou acometimentos de base neuromotora;
- (B) Tais crianças devem estar matriculadas nas instituições parceiras;
- (C) Ter idade entre 01 ano a 05 anos e 11 meses;
- (D) Os pais/responsáveis destas crianças devem aceitar participar da pesquisa de forma voluntária, assinando o TCLE.

7.2 Critério de exclusão: crianças que se encaixam dentro do critério de inclusão, mas que sofreram fratura recentemente ou que estão com alguma condição aguda de saúde."

Objetivo da Pesquisa:

Segundo os pesquisadores:

"3) OBJETIVO(S)

3.1. Geral:

¿ Realizar a adaptação transcultural para o Brasil do instrumento Pretend Play Enjoyment Developmental Checklist 2ª edição, de autoria de Karen Stagnitti, e investigar a confiabilidade e validade da versão adaptada."

"3.2. Específicos:

- ¿ Examinar a compreensão e adequação dos itens do instrumento traduzido e realizar ajustes que se façam necessários por meio de estudo piloto com aplicação do instrumento por grupo de especialistas.
- ¿ Realizar a tradução reversa da versão final e na sequência submeter ao controle de qualidade por parte da autora do instrumento original;
- ¿ Examinar a confiabilidade entre examinadores e confiabilidade teste-reteste do instrumento adaptado, a partir da aplicação com a população alvo;
- ¿ Examinar a validade de conteúdo da etapa de adaptação cultural e validade transcultural da versão traduzida."

Endereço: Av. Getúlio Guaritá, nº 159, Casa das Comissões

Bairro: Abadia **CEP:** 38.025-440

UF: MG **Município:** UBERABA

Telefone: (34)3700-6803

E-mail: cep@uftm.edu.br



Continuação do Parecer: 6.975.308

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Segundo os pesquisadores:

"8) RISCOS E BENEFÍCIOS ENVOLVIDOS NA EXECUÇÃO DA PESQUISA

Os participantes da pesquisa não estarão expostos a situações de risco em nenhum momento do estudo, isto é, durante a coleta de dados, análise e/ou durante a divulgação dos resultados. Para maior segurança das informações coletadas e para reforçar a confidencialidade, apenas os pesquisadores responsáveis por este projeto terão acesso aos dados coletados com os instrumentos utilizados.

O risco mínimo para os participantes pode estar relacionado a algum desconforto durante a coleta de dados, no entanto os pesquisadores afirmam o cuidado durante as observações, coleta de dados sociodemográficos e para a apresentação das perguntas relacionadas ao cotidiano familiar. Os participantes terão a liberdade de manifestar recusa em participar deste estudo ou suspender a autorização de participação em qualquer etapa do processo, poderão ainda contar com orientações que se fizerem necessárias."

"Com relação aos benefícios da pesquisa, acredita-se que esta pesquisa não apresenta benefícios imediatos. Trata-se de uma pesquisa de importância social, uma vez que os resultados obtidos poderão caracterizar a eficiência de um protocolo de medida de habilidades funcionais no brincar a ser ofertado em serviços de Terapia ocupacional e pesquisas com populações de crianças."

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Os pesquisadores propõem realizar um estudo observacional do tipo metodológico de tradução e adaptação transcultural, a ser realizado por etapas propostas por BEATON et al., (2000): Permissão dos autores/detentores dos direitos autorais; Tradução do instrumento de origem para o idioma alvo; Submissão ao comitê de especialistas para adaptações e averiguação da validade de conteúdo; Tradução reversa e submissão para avaliação pela autora; e Desenvolvimento da versão final e avaliação de propriedades de medida do instrumento adaptado.

O estudo propõe realizar a pesquisa com 50 crianças com idade de 01 ano a 05 anos e 11 meses que estejam matriculadas nas instituições parceiras e que apresentem desenvolvimento típico, ou seja, sem diagnósticos de transtornos de neurodesenvolvimento e/ou acometimentos de base neuromotora.

Para tanto, será realizado contato com duas creches e com duas escolas de educação infantil, a

Endereço: Av. Getúlio Guaritá, nº 159, Casa das Comissões

Bairro: Abadia

CEP: 38.025-440

UF: MG

Município: UBERABA

Telefone: (34)3700-6803

E-mail: cep@uftm.edu.br



Continuação do Parecer: 6.975.308

fim de esclarecimentos e autorização para realização da pesquisa nos locais. O documento de parceria será postado em notificação para o CEP. Permitida a parceria, será solicitado aos estabelecimentos de ensino o apoio para recrutamento das famílias de crianças que preencham os critérios de inclusão. Posteriormente, os pais serão contatados pessoalmente pelas pesquisadoras, que apresentarão o convite para participação no estudo. Os pais deverão assinar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (ANEXO 2) autorizando a participação das crianças no estudo. Após a anuência dos responsáveis pelas crianças será realizada uma entrevista individualmente, em situação face a face, no momento mais oportuno para as famílias e em sala reservada pela instituição, a fim de coletar os dados sociodemográficos.

Será ainda realizada a avaliação com o instrumento Pretend Play Enjoyment Developmental Checklist 2ª edição (2024) traduzido, em que será realizada a partir de observação discreta da criança durante o seu brincar no contexto escolar. No momento da observação a pesquisadora irá realizar a filmagem da criança, durante aproximadamente 20 a 30 minutos, brincando em seu horário de intervalo de aula.

Equipe de pesquisadores vinculada na Plataforma Brasil: Ana Amélia Cardoso

Pesquisadora responsável e Docente do Departamento de Terapia Ocupacional - UFMG; Luzia Iara Pfeifer
 Docente do Departamento de Terapia Ocupacional (UFSCar) e docente do Departamento de Neurociências e Ciências do Comportamento (USP e FMRP); Alessandra Cavalcanti de Albuquerque e Souza
 Docente do Departamento de Terapia Ocupacional e docente permanente do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Ocupação - UFMG; Clara Cunha de Oliveira
 Colaboradora como iniciação científica voluntária; Rebeca Mattiello Moreira
 Colaboradora como iniciação científica voluntária; e Valverde Meloni Discente do Curso de Mestrado em Estudos da Ocupação- UFMG.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Todos os termos foram apresentados adequadamente.

Recomendações:

Não há.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

De acordo com as atribuições definidas na Resolução CNS 466/12 e Norma Operacional

Endereço: Av. Getúlio Guaritá, nº 159, Casa das Comissões
Bairro: Abadia **CEP:** 38.025-440
UF: MG **Município:** UBERABA
Telefone: (34)3700-6803 **E-mail:** cep@uftm.edu.br



Continuação do Parecer: 6.975.308

001/2013, o Colegiado do CEP-UFTM manifesta-se pela aprovação do protocolo de pesquisa proposto, situação definida em reunião do dia 31/07/2024.

O CEP-UFTM informa que de acordo com as orientações da CONEP, o pesquisador deve notificar na página da Plataforma Brasil, o início do projeto. A partir desta data de aprovação, é necessário o envio de relatórios parciais (semestrais), assim como também é obrigatória, a apresentação do relatório final, quando do término do estudo.

Considerações Finais a critério do CEP:

Aprovado em reunião de Colegiado do CEP-UFTM realizada em 02/08/2024.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_2384375.pdf	23/07/2024 12:29:17		Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Projeto_CEP.docx	23/07/2024 12:28:59	Alessandra Cavalcanti de Albuquerque e Souza	Aceito
Outros	ANEXO_6.PDF	23/07/2024 12:28:40	Alessandra Cavalcanti de Albuquerque e Souza	Aceito
Outros	ANEXO_5.pdf	23/07/2024 11:45:38	Alessandra Cavalcanti de Albuquerque e Souza	Aceito
Outros	ANEXO_4.pdf	23/07/2024 11:45:26	Alessandra Cavalcanti de Albuquerque e Souza	Aceito
Outros	ANEXO_3.pdf	23/07/2024 11:44:46	Alessandra Cavalcanti de Albuquerque e Souza	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	ANEXO_2.pdf	23/07/2024 11:44:23	Alessandra Cavalcanti de Albuquerque e Souza	Aceito

Endereço: Av. Getúlio Guaritá, nº 159, Casa das Comissões

Bairro: Abadia **CEP:** 38.025-440

UF: MG **Município:** UBERABA

Telefone: (34)3700-6803

E-mail: cep@uftm.edu.br



Continuação do Parecer: 6.975.308

Outros	ANEXO_1.pdf	23/07/2024 11:42:56	Alessandra Cavalcanti de Albuquerque e Souza	Aceito
Folha de Rosto	Folha.pdf	23/07/2024 11:41:08	Alessandra Cavalcanti de Albuquerque e Souza	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

UBERABA, 30 de Julho de 2024

Assinado por:
Vitoria Helena Maciel Coelho
(Coordenador(a))

Endereço: Av. Getúlio Guaritá, nº 159, Casa das Comissões
Bairro: Abadia **CEP:** 38.025-440
UF: MG **Município:** UBERABA
Telefone: (34)3700-6803 **E-mail:** cep@uftm.edu.br