

Quadro 1. Síntese quantitativa do comportamento lúdico de Moana e Thor.

SÍNTESE QUANTITATIVA DA AVALIAÇÃO DO COMPORTAMENTO LÚDICO			
Variáveis		Avaliação Moana	Avaliação Thor
Interesse geral	Ambiente humano		
	<ul style="list-style-type: none"> • Adulto • Criança 	6/8 2/8	3/8 0/8
	Ambiente sensorial	3/10	1/10
Interesse Lúdico	Ação		
	<ul style="list-style-type: none"> • Objeto • Espaço 	10/12 4/10	4/12 5/10
	Utilização		
	<ul style="list-style-type: none"> • Objeto • Espaço 	33/44 2/8	20/44 1/8
Capacidade Lúdica	Ação		
	<ul style="list-style-type: none"> • Objeto • Espaço 	18/18 7/15	12/18 8/15
	Utilização		
	<ul style="list-style-type: none"> • Objeto • Espaço 	49/66 4/12	34/66 3/12
Atitude Lúdica	Atitude Lúdica	8/12	5/12
Expressão	<ul style="list-style-type: none"> • Necessidades • Sentimentos 	5/8 7/20	4/8 9/20
	Pontuação Total:	-	158/251

Fonte: coleta de dados.

Quadro 2. Síntese qualitativa do comportamento lúdico de Moana e Thor.

SÍNTESE QUALITATIVA DA AVALIAÇÃO DO COMPORTAMENTO LÚDICO		
	Moana	Thor
Interesses Lúdicos	Jogos de raciocínio, pinturas, livros e brincadeiras de “casinha”.	Jogos de raciocínio e livros.
Capacidades Lúdicas	Preensão, manipulação e exploração dos objetos, alcance, função bimanual, utilização de brinquedos da forma convencional.	Manipulação, exploração e alcance dos objetos, função bimanual, utilização de brinquedos da forma convencional.
Dificuldades Lúdicas:	Interação com outras crianças e adultos, mudança de postura e medo de se deslocar pelo espaço devido ao período de recuperação pós-cirúrgico, descoberta de novas propriedades do brinquedo.	Interação com outras crianças e adultos, preensão, mudança de postura (sentado para em pé), deslocar-se pelo espaço, descoberta de novas propriedades do brinquedo.
Interesses / Capacidades?:	Manuseio de objetos, capacidade cognitiva para compreensão de comandos e sequenciamento de ações.	Manuseio de objetos, capacidade cognitiva para compreensão de comandos e sequenciamento de ações, iniciativa para o brincar, resolução de problemas.
Interesses / Dificuldades?:	Imaginação, faz-de-conta, resolução de problemas, expressar sentimentos durante a brincadeira.	Imaginação, faz-de-conta e expressar sentimentos durante a brincadeira.

Fonte: coleta de dados.

Quadro 3. Síntese quantitativa da avaliação e reavaliação do comportamento lúdico.

SÍNTESE QUANTITATIVA DA AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO DO COMPORTAMENTO LÚDICO					
Variáveis		Avaliação Moana	Reavaliação Moana	Avaliação Thor	Reavaliação Thor
Interesse geral	Ambiente humano				
	<ul style="list-style-type: none"> • Adulto • Criança 	6/8 2/8	7/8 7/8	3/8 0/8	4/8 3/8
	Ambiente sensorial	3/10	8/10	1/10	3/10
Interesse Lúdico	Ação				
	<ul style="list-style-type: none"> • Objeto • Espaço 	10/12 4/10	9/12 10/10	4/12 5/10	7/12 8/10
	Utilização				
	<ul style="list-style-type: none"> • Objeto • Espaço 	33/44 2/8	37/44 4/8	20/44 1/8	29/44 1/8
Capacidade Lúdica	Ação				
	<ul style="list-style-type: none"> • Objeto • Espaço 	18/18 7/15	17/18 15/15	12/18 8/15	15/18 8/15
	Utilização				
	<ul style="list-style-type: none"> • Objeto • Espaço 	49/66 4/12	63/66 7/12	34/66 3/12	47/66 3/12
Atitude Lúdica	Atitude Lúdica	8/12	9/12	5/12	10/12
Expressão	<ul style="list-style-type: none"> • Necessidades • Sentimentos 	5/8 7/20	5/8 12/20	4/8 9/20	4/8 13/20
Pontuação Total:	-	158/251	210/251	109/251	155/251

Fonte: coleta de dados.