

Avaliação psicodiagnóstica: Qualidade da brincadeira como indicadora de potencialidades em um caso de Transtorno do Espectro Autista

Diandra Lima Heger
Cleonice Alves Bosa



Introdução

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) é uma condição neurodesenvolvimental caracterizada por déficits nas áreas de comunicação e interação social, bem como presença de padrões de comportamentos restritos e repetitivos. Há muitas evidências sobre a ausência ou limitação da brincadeira simbólica durante a interação social (APA, 2014), porém menor atenção tem sido dada às potencialidades que podem ser identificadas durante estas atividades. A brincadeira serve também como instrumento de avaliação psicodiagnóstica através do procedimento conhecido como “hora lúdica”, que representa um desafio para os profissionais que avaliam crianças com suspeita de TEA (Bosa et al., 2017; Bandeira & Silva, 2017). É no contexto da brincadeira com um adulto que a criança aprende a usar os símbolos linguísticos por meio de um processo chamado de imitação com reversão de papéis na teoria interacionista de Tomasello (2003).

Objetivo

- Investigar a qualidade da brincadeira de um menino com suspeita de TEA durante a hora lúdica, em avaliação psicodiagnóstica;
- Identificar as áreas de potencialidades no brincar.

Método

Delineamento e participantes: estudo de caso único (Yin, 2005) com um menino de 5 anos encaminhado ao Centro de Avaliação Psicológica da UFRGS por suspeita de TEA.

Instrumento: Foi utilizado o **Protocolo de Avaliação Comportamental para Crianças com Suspeita de TEA – Versão Revisada – Não Verbal (PROTEA-R-NV)** (Bosa & Salles, 2018), que avaliou a qualidade da brincadeira ao longo de três sessões de hora lúdica videogravadas. Os itens são pontuados de acordo com a **Qualidade** (A, B, C, D, E) e a **Frequência** (alta, média e baixa). Os exemplos usados na codificação foram transcritos qualitativamente.

Resultados

Foram analisadas apenas a codificação da Qualidade dos itens.

- 1) **Exploração dos brinquedos:** a codificação “A” demonstra que o menino explorou a maior parte dos brinquedos disponíveis.
Ex: logo ao entrar na sala, demonstrou curiosidade pelo tapete de letrinhas e começou a desencaixá-lo; mostrou interesse pelos brinquedos dispostos no chão, bem como os que estavam guardados nas caixas.
- 2) **Forma de exploração:** A codificação “A” indica que o menino explorou os brinquedos de formas variadas, como sacudir, rolar, trocar de uma mão para outra, desencaixar peças, etc. sem revelar comprometimentos e exploração atípica.

- 3) **Coordenação visomotora:** A codificação “A” revela que a criança segurou os brinquedos firmemente e direcionou o olhar para os objetos que manipulava, não identificando-se dificuldades nesta habilidade.
- 3) **Brincadeira funcional:** A codificação “A” demonstra que não foram observadas dificuldades nesta área, sendo que o menino operou muitos brinquedos (mais da metade dos brinquedos disponíveis) de acordo com sua função e de forma adequada.
Ex: colocou as peças do encaixe de madeira nos lugares corretos; deslizou os carrinhos pelo chão; folheou o livrinho e nomeou as suas figuras, operou diferentes brinquedos mecânicos.
- 4) **Brincadeira simbólica:** A codificação “C” revela que houve dificuldades nesta área. Apresentou apenas indícios de brincadeira de faz-de-conta, limitada a alguns contextos de imitação da avaliadora e de forma pouco espontânea.
Ex: sentou os bonecos nas cadeirinhas, colocou-os à mesa e “fingiu” que dava comida para os bonecos e para a avaliadora; “fez de conta” que comia as frutas de pelúcia.
- 5) **Sequência da brincadeira simbólica:** A codificação “C” significa que a brincadeira não fluiu de forma criativa. Os episódios não apresentaram conexão entre si, com sequência difícil de ser identificada.

Discussão

Os resultados reforçam o potencial da hora lúdica como meio de avaliação no processo de psicodiagnóstico infantil. Observou-se que o menino apresentou potencialidade no brincar, expressa por meio da adequada exploração dos brinquedos disponíveis, não só referente à quantidade de objetos manipulados, mas também à forma de exploração dos mesmos. Observou-se habilidades no uso funcional dos brinquedos de forma ampla e variada. As dificuldades centram-se nos aspectos simbólicos da brincadeira. Entretanto, os indícios de BS apresentados sugerem uma capacidade de desenvolver as brincadeiras de faz-de-conta a partir da imitação do outro. De acordo com Tomasello (2003), a imitação com reversão de papéis facilita a internalização da atenção conjunta para formar representações simbólicas.

Referências

- American Psychiatric Association (2014). *Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais* (5ª ed.). Porto Alegre: Artmed.
- Bandeira, D. R.; & Silva, M. A. (2017). Psicodiagnóstico em casos de suspeita do Transtorno do Espectro Autista. In: C. A., Bosa & M. C. T. V., Teixeira. *Autismo: Avaliação psicológica e neuropsicológica* (pp. 43-61). São Paulo: Hogrefe.
- Bosa, C. A.; Backes, B.; Romeiro, G. & Zanon, R. B. (2017). Avaliação sociocomunicativa nos casos de suspeita do autismo: diretrizes para a hora lúdica diagnóstica. In: C. A., Bosa & M. C. T. V., Teixeira. *Autismo: Avaliação psicológica e neuropsicológica* (pp. 83-104). São Paulo: Hogrefe.
- Bosa, C. A.; & Salles, J. F. (2018). *Protocolo de Avaliação Comportamental para Crianças com Suspeita de TEA*. São Paulo: Vetor.
- Tomasello, M. (2003). *Origens Culturais da Aquisição do Conhecimento Humano*. São Paulo: Martins Fontes.
- Yin, R. K. (2001). *Estudo de caso: planejamento e métodos*. Porto Alegre: Bookman.