

## ANEXOS


**Universidade do Estado do Rio de Janeiro/Sr2**  
**Comissão de Ética em Pesquisa – COEP**

Rua São Francisco Xavier, 524, bloco E, 3º andar, sala 3018 - Maracanã.  
 CEP 20550-900 – Rio de Janeiro, RJ.  
 E - mail: [etica@uerj.br](mailto:etica@uerj.br) - Telefone: (21) 2334-2180

**PARECER COEP 067/2009**

A Comissão de Ética em Pesquisa – COEP, em sua 7ª Reunião Ordinária em 06 de agosto de 2009, analisou o protocolo de pesquisa nº. 038.3.2009, segundo as normas éticas vigentes no país para pesquisa envolvendo sujeitos humanos e emite seu parecer.

**Projeto de pesquisa:** Gêmeos Monozigóticos com Síndrome de Asperger: sociabilidade, Cognição e Inclusão Educacional.

**Pesquisador Responsável:** Eliane Gerck Pinto Carneiro

**Instituição Responsável:** Programa de Pós-graduação em Educação - UERJ

**Área do Conhecimento:** 7.00- Ciências Humanas – 7.08 – Educação

**Palavras-chave:** Gêmeos monozigóticos, síndrome de asperger, Educação Inclusiva, Funções exclusivas

**Sumário:** Este projeto pretende traduzir e averiguar em uma escola de ensino regular a utilização do guia prático “Teaching Children with Autism to Mind-Read” (*adaptação em português deste manual elaborado de acordo com a realidade cultural das crianças/adolescentes com Transtorno do Espectro autístico da Inglaterra*). Os pesquisadores estão autorizados pelo autor do manual (Prof. Simon Baron-Cohen da Cambridge University) a o adaptarem a esta pesquisa.

O uso de gêmeos neste trabalho está baseado nos achados que mostram diferenças significativas entre os desempenhos de gêmeos monozigóticos (gêmeos verdadeiros do mesmo sexo - univitelinos; diferentes dos gêmeos fraternos que não são geneticamente iguais).

**Objetivo:** Comprovar se a utilização deste manual pode ser útil a crianças/adolescentes, com o Transtorno do Espectro Autista, da capacidade de ler e compreender as situações simbólicas do dia-a-dia (pensamentos, crenças, desejos e intenções dos outros) capacitando-as a emitir respostas mais adequadas nos diferentes contextos de interação.

**Considerações Finais:** O projeto apresenta clareza, objetividade e concisão, é pertinente e tem valor científico.

Após o atendimento à solicitação do Parecer COEP nº059/2009, a Comissão deliberou pela **aprovação** do projeto.

Faz-se necessário apresentar Relatório Anual - **previsto para setembro de 2010**, para cumprir o disposto no item VII. 13.d da RES. 196/96/CNS. Além disso, a COEP deverá ser informada de fatos relevantes que alterem o curso normal do estudo, devendo o pesquisador apresentar justificativa, caso o projeto venha a ser interrompido e/ou os resultados não sejam publicados.

**Situação: Projeto Aprovado**

Rio de Janeiro, 10 de setembro de 2009.

Prof. Dr. Olínto Pegoraro

Coordenador da Comissão de Ética em Pesquisa - UERJ

## NÍVEL 1. RECONHECENDO EXPRESSÕES FACIAIS A PARTIR DE FOTOGRAFIAS

O nível 1 é atingido se a criança consegue reconhecer, a partir de fotografias, expressões faciais de quatro emoções: felicidade, tristeza, raiva e medo.

### Materiais e procedimentos de avaliação

Quatro fotografias em preto e branco de pessoas com expressões de felicidade, tristeza, raiva e medo. Apresente as fotografias (em cartões laminados) para a criança. O material também pode ser adaptado de modo que o próprio rosto da criança seja impresso em adesivos ou colado com velcro visando uma tarefa de apresentação mais interessante.

**Figura 2.1 Fotografias com expressões faciais de emoção** (reproduzidas com a gentil permissão de Ekman & Friesen, 1975, *Unmasking the Face*, copyright © Paul Ekman 1975).

*Professor: Escolha uma das quatro expressões faciais e mostre-me a na imagem.*



Pergunta sobre emoção: Você pode mostrar qual é o rosto de felicidade/tristeza/raiva/medo?

*Dica – Mostre-me onde a pessoa feliz/triste/com raiva/com medo está.*

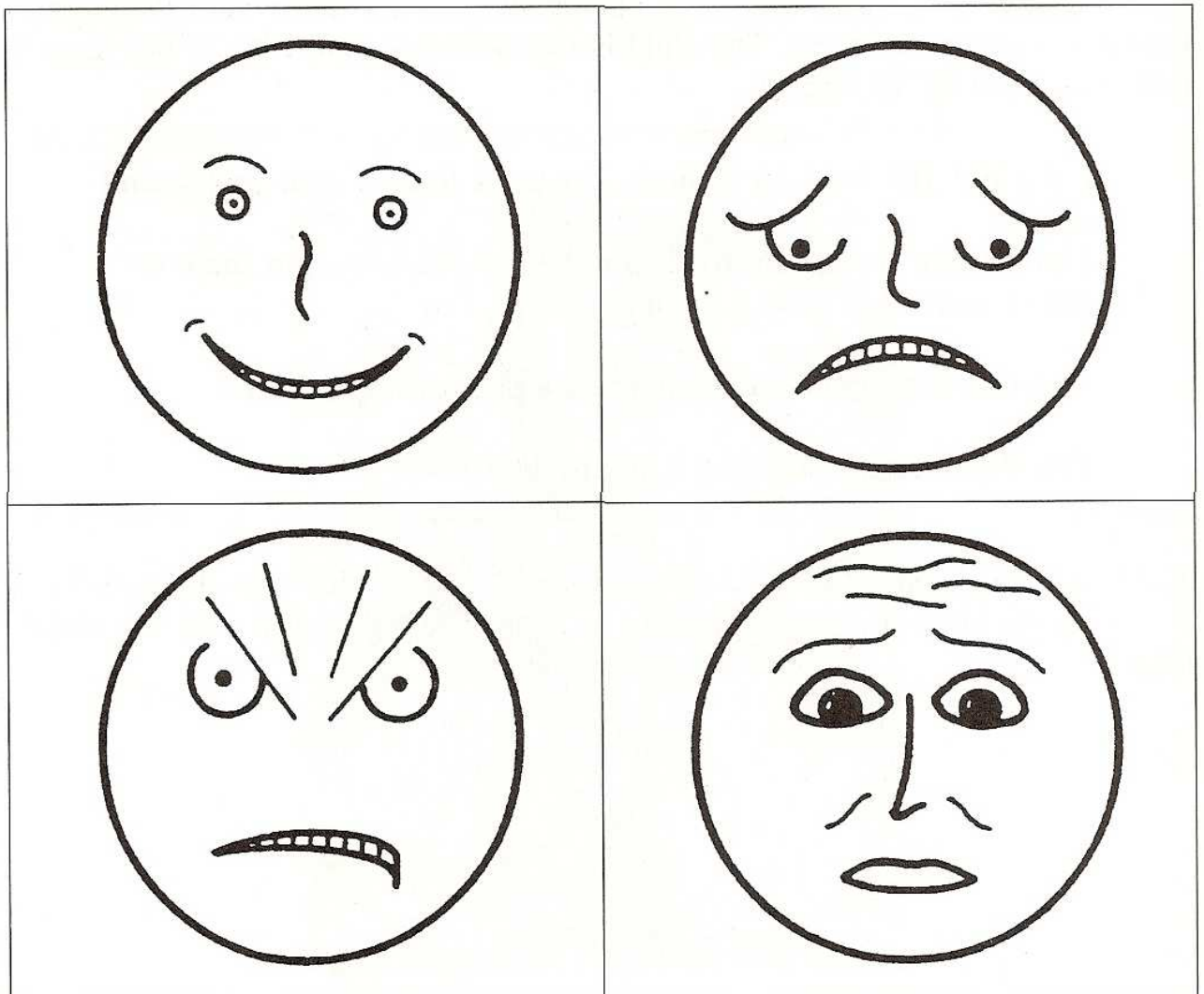
## NÍVEL 2. RECONHECENDO EMOÇÕES A PARTIR DE DESENHOS ESQUEMÁTICOS

É atingido se a criança for capaz de identificar o rosto correto dos quatro desenhos faciais: felicidade, tristeza, raiva e medo, da mesma forma que no nível anterior.

### Materiais e procedimentos de avaliação

Quatro desenhos em preto e branco de pessoas com expressões de felicidade, tristeza, raiva e medo. Mostre rostos para a criança que podem ser desenhados em adesivos ou colados com velcro, etc.

Figura 2.2 Expressões faciais esquemáticas de emoções (adaptado de Hobson, 1989)



## Situações de conteúdo emocional

*Professor: Descreva a figura para a criança e peça a ela que diga como a pessoa da história se sente ou que aponte para um dos rostos abaixo que demonstram emoções.*

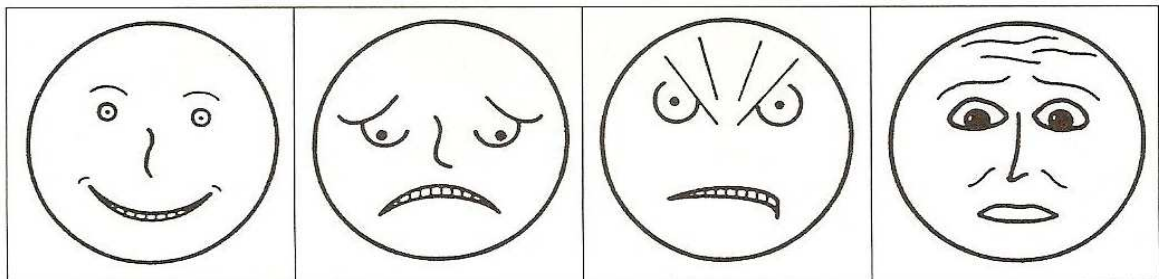
**Figura 1: O grande cachorro está perseguindo Daniel pela rua.**



Pergunta sobre a emoção: Como Daniel vai se sentir quando o cachorro persegui-lo?

*Dica – Vai se sentir feliz/triste/com raiva/com medo?*

Pergunta sobre a justificativa: Porque ele vai se sentir feliz/triste/com raiva/com medo?



### Emoções baseadas no desejo

*Professor: Diga à criança o desejo do personagem e então descreva o resultado da história.*

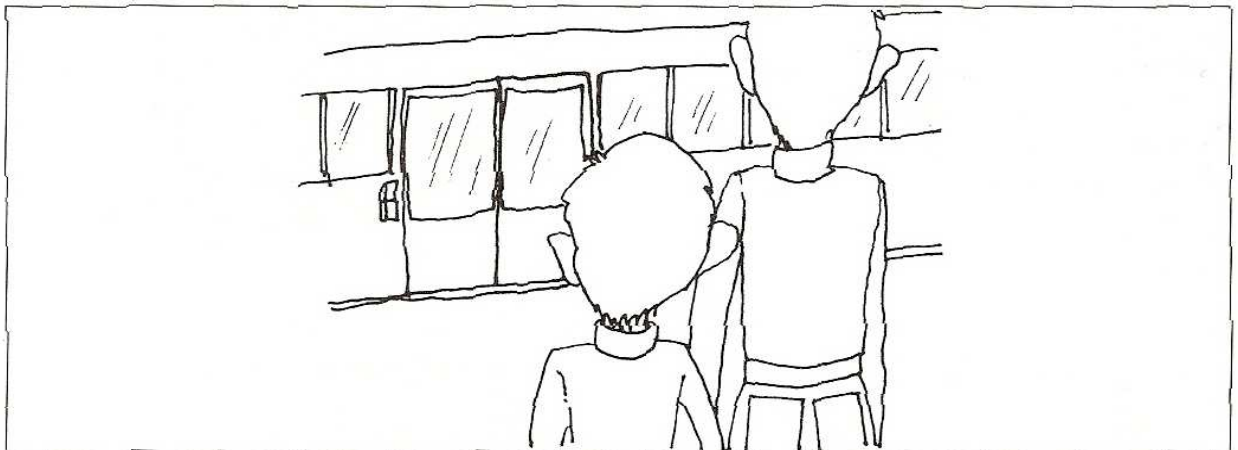
*Veja se a criança entendeu o desejo do personagem antes de pedir a ela para dizer como a pessoa na história se sente ou para apontar para um dos rostos com as emoções abaixo.*

Esse é Eric. A figura mostra o que Eric quer.

#### Desejo 1: Eric quer andar de trem.



#### Resultado 1: Eric e seu pai vão andar de trem.



Pergunta sobre o desejo: O que Eric quer?

*Dica – Olhe! Essa figura nos diz o que Eric quer.*

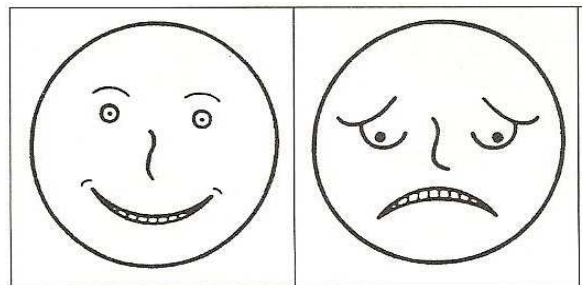
Pergunta sobre a emoção:

Como Eric vai se sentir quando for andar de trem?

*Dica – Ele vai se sentir feliz/triste?*

Pergunta sobre a justificativa:

Porque ele vai se sentir feliz/triste?



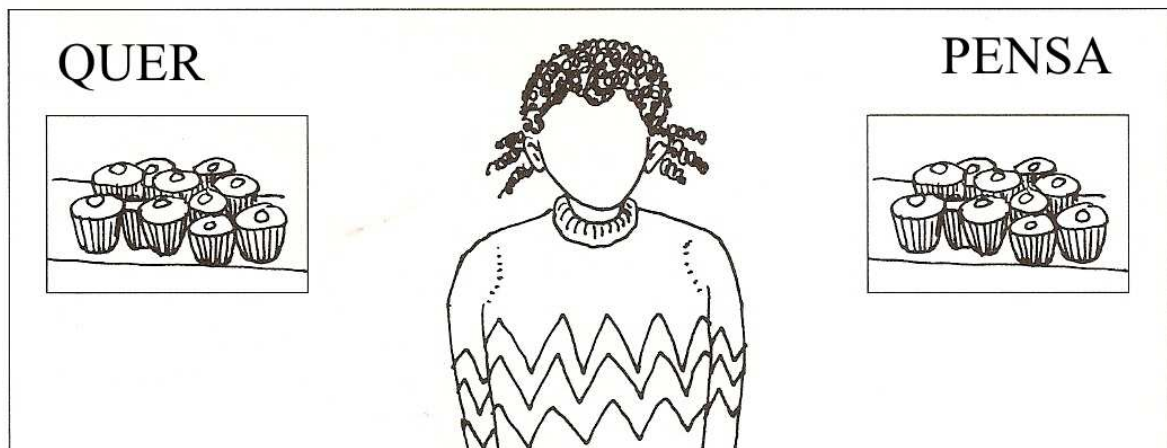
**Exemplo 1.****Situação real: O pai de Jenifer compra bolo para ela no lanche.**

Essa é Jenifer. Essa figura nos diz o que Jenifer quer.

**Desejo: Jenifer quer bolo para o lanche.**

Essa figura nos diz o que Jenifer pensa.

**Crença: Jenifer pensa que vai ganhar bolo no lanche.**



Pergunta sobre o desejo: O que Jenifer quer?

*Dica – Olhe! Essa figura nos diz o que Jenifer quer.*

Pergunta sobre a crença: O que Jenifer pensa?

*Dica – Olhe! Essa figura mostra o que Jenifer pensa.*

Pergunta sobre a emoção: Jenifer quer bolo.

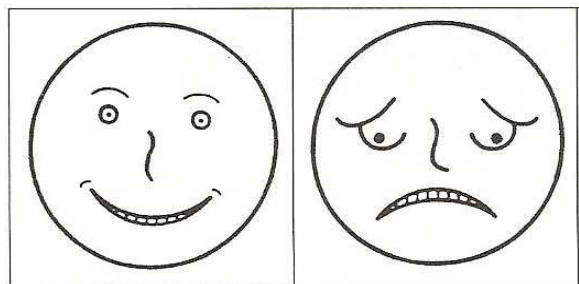
Jenifer pensa que vai ganhar bolo no lanche.

Como Jenifer se sente?

*Dica – Ela se sente feliz/triste?*

Pergunta sobre a justificativa:

Porque ela se sente feliz/triste?



**Resultado: O pai de Jenifer dá a ela bolo no lanche.**



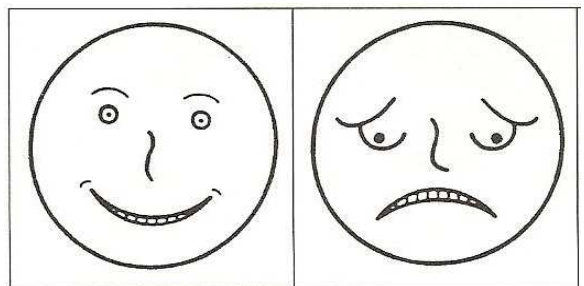
Pergunta sobre o desejo: O que Jenifer quer?

*Dica – Olhe! Essa figura nos diz o que Jenifer quer.*

Pergunta sobre a emoção: Como Jenifer vai se sentir quando seu pai lhe der bolo no lanche?

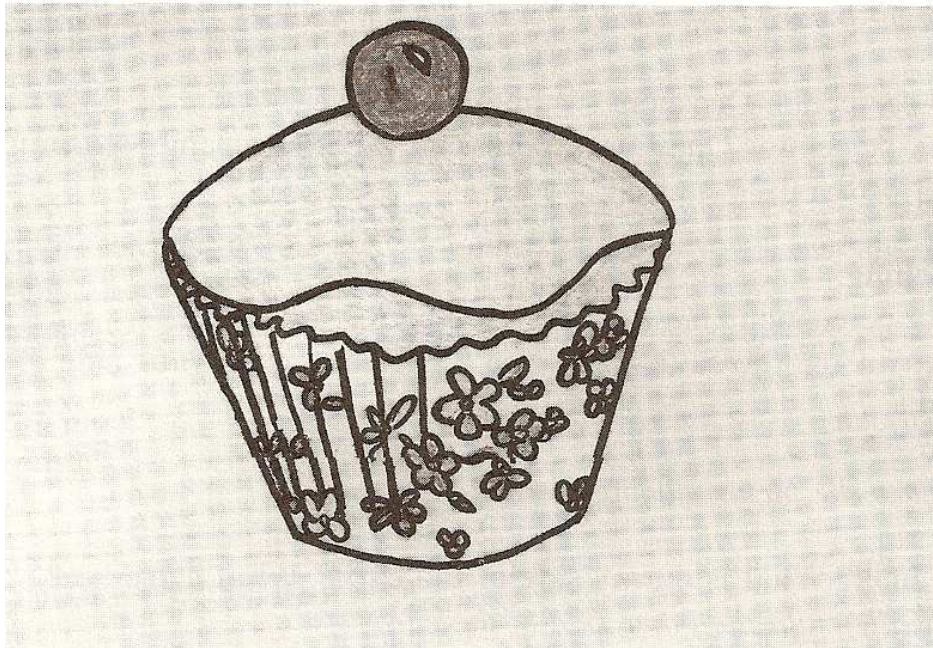
*Dica – Ela vai se sentir feliz/triste?*

Pergunta sobre a justificativa: Porque ela vai se sentir feliz/triste?



**Figura 3.1. Materiais e procedimentos usados na avaliação e ensinando a ter uma percepção visual simples.**

Segure o cartão entre você e a criança, de modo que a criança possa ver a imagem de um dos lados do cartão e você possa ver a imagem do outro lado.



**Lado 1: Figura da criança**

Pergunta de auto-percepção: O que você consegue ver?



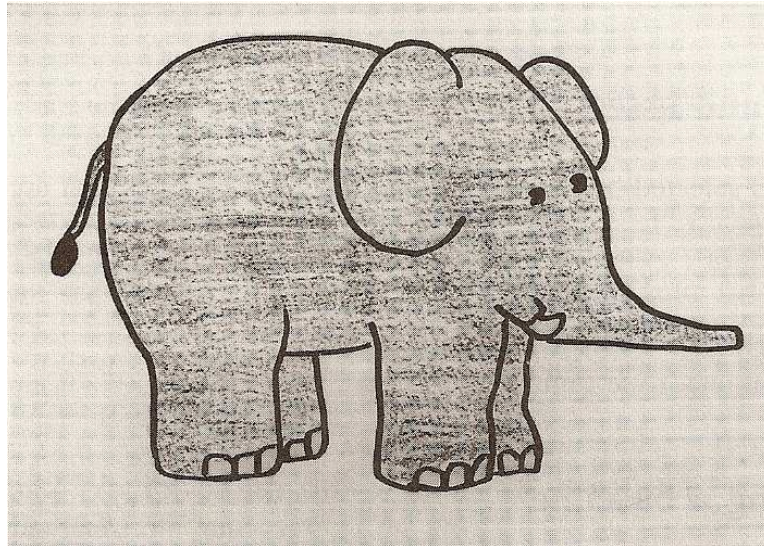
**Lado 2: Figura do professor**



**Figura 3.2. Materiais e procedimentos usados na avaliação e ensinando a ter uma percepção visual complexa.**

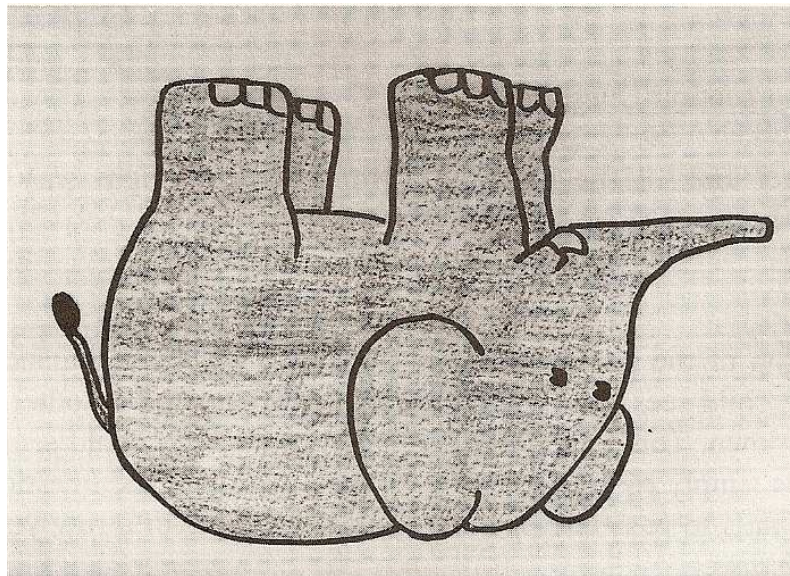
Posicione o cartão entre você e a criança, de modo que ou você ou a criança possam ver a imagem de cabeça para cima e o outro de cabeça para baixo.

**Vista 1: A perspectiva da criança**



Pergunta de auto-percepção: Quando você olha para a imagem, o elefante está de cabeça para cima ou de cabeça para baixo?

**Vista 2: A perspectiva do professor**

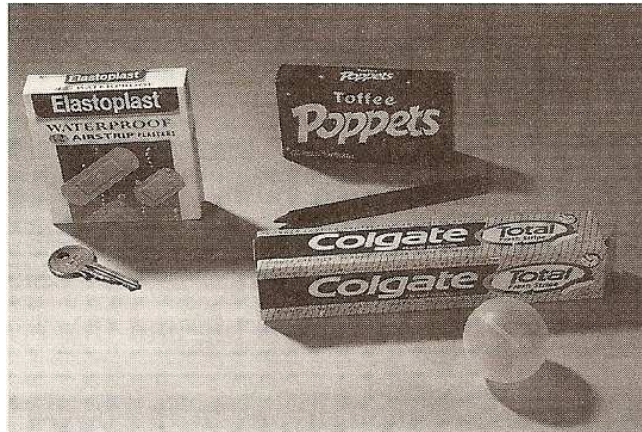


Pergunta de hetero-percepção: Quando eu olho para a imagem, o elefante está de cabeça para cima ou de cabeça para baixo?

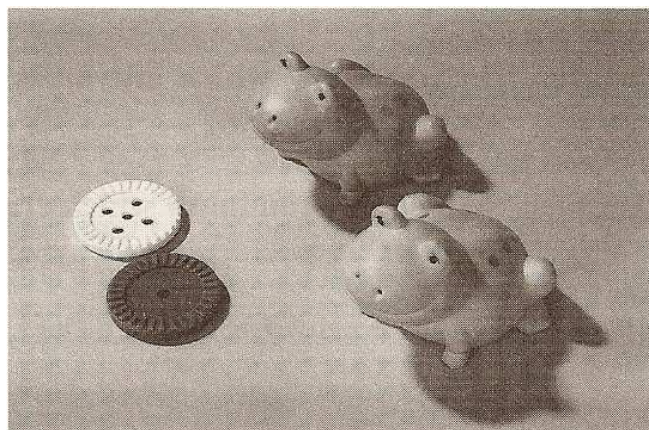
**Figura 3.3. Materiais e procedimentos usados na avaliação e ensino de “ver leva a conhecer”.**

Aqui temos exemplos de alguns materiais usados na tarefa de “ver leva a conhecer”.

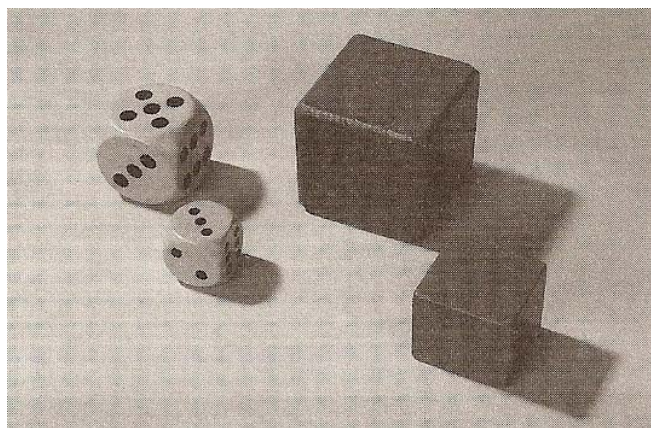
**Exemplos de caixas que podem ser usadas para esconder objetos.**



**Exemplos de pares de objetos para esconder: objetos que diferem somente pela cor.**



**Exemplos de pares de objetos para esconder: objetos que diferem somente pelo tamanho.**

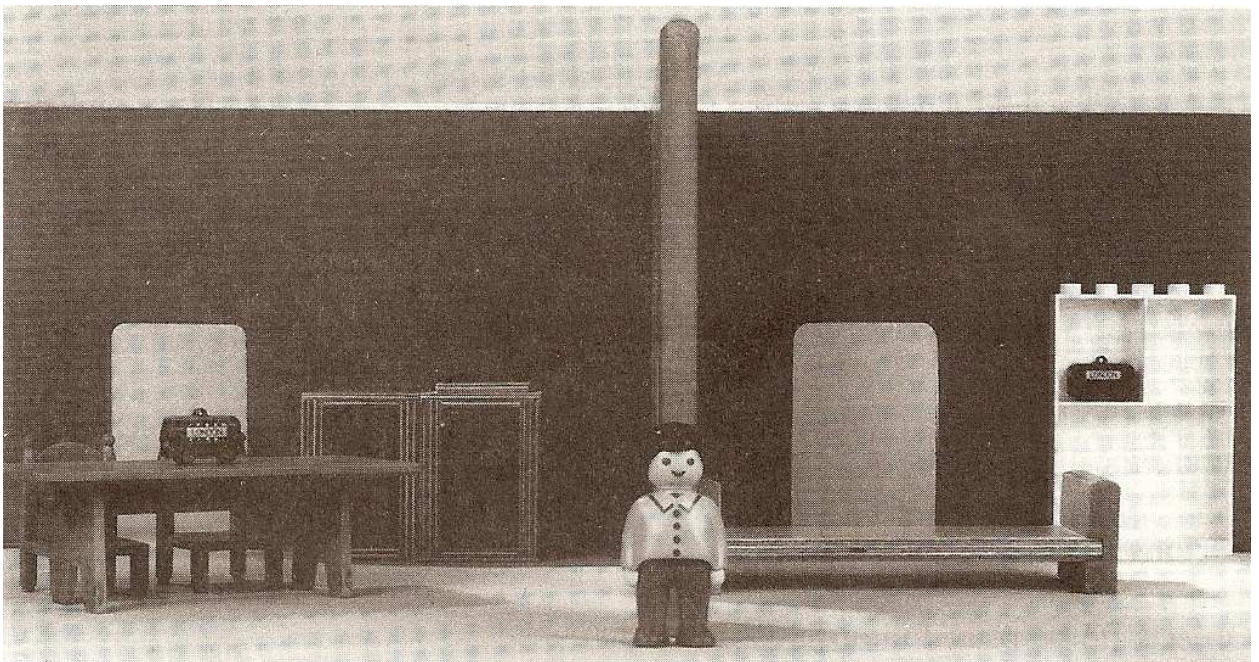


**Figura 3.4. Materiais e procedimentos usados na avaliação e ensino do entendimento de crenças verdadeiras.**

Aqui temos um exemplo de uma história de crença verdadeira usando Bill, dois ônibus de brinquedo e uma casa de brinquedo.

**Vamos brincar com essa casa e Bruno.**

**Olhe, tem um ônibus na mesa e um na prateleira.**



**Esse é Bruno.**

**Essa manhã Bruno viu o ônibus na mesa, mas não o ônibus na prateleira.**

Pergunta sobre a crença: Onde Bruno pensa que está o ônibus?

Pergunta sobre a justificativa: Porque ele pensa que está na prateleira?

Pergunta sobre a ação: Onde Bruno vai para pegar o ônibus?

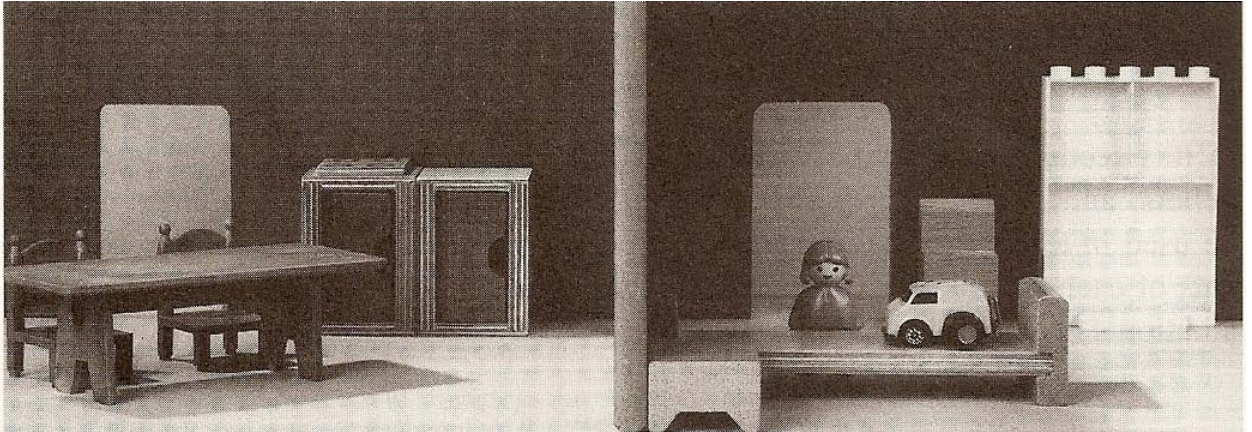
Pergunta sobre justificativa: Porque ele vai para a prateleira/mesa?

**Figura 3.5. Materiais e procedimentos usados na avaliação e ensino do entendimento de “falsas crenças” (tarefa de transferência inesperada)**

Aqui temos um exemplo de uma história de falsa crença com transferência inesperada usando dois personagens (Cátia e Bruno), um carro de brinquedo e uma casa de brinquedo.

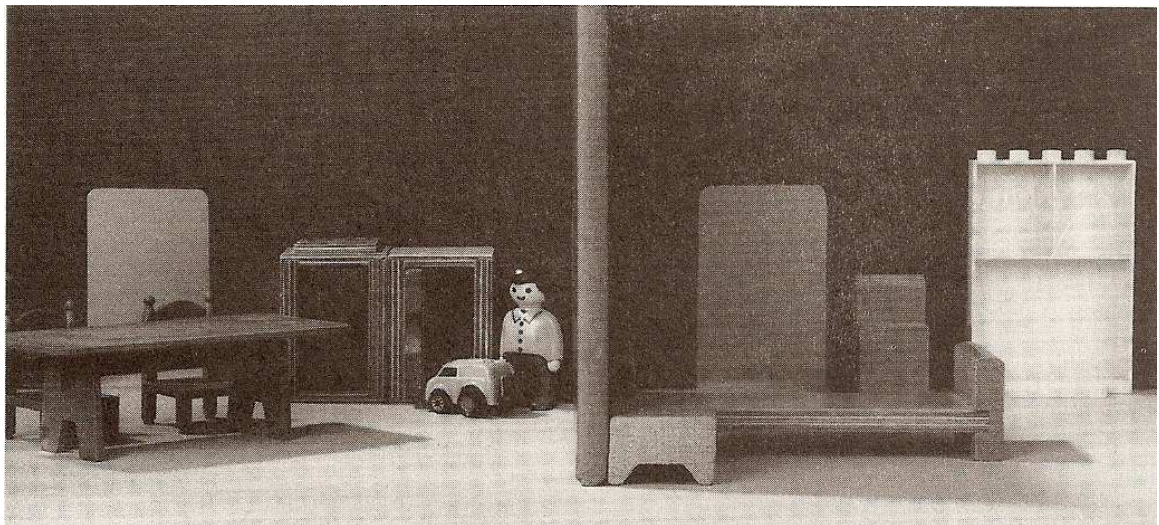
**Vamos brincar com essa casa, Cátia e Bruno.**

**Olhe! Cátia colocou seu carro de brinquedo na cama.**

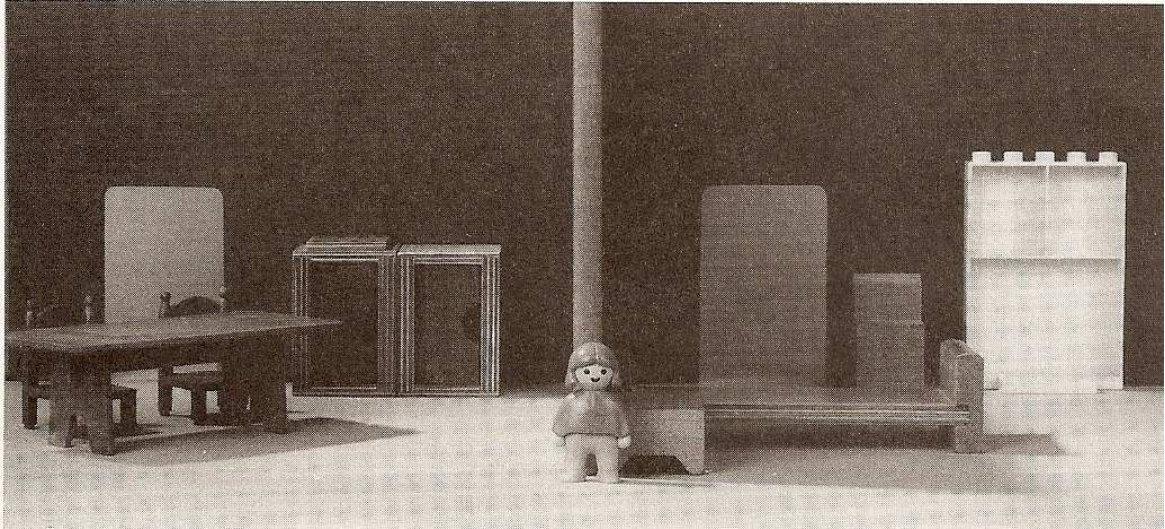


**Cátia vai para fora brincar. Ela saiu agora e não pode ver o que Bruno está fazendo.**

**Bruno “prega uma peça” em Cátia. Ele coloca o carro de brinquedo dentro do armário.**



**Cátia volta do pátio.**



Pergunta sobre a crença: Onde Cátia pensa que o carro de brinquedo está? [no armário]

Pergunta sobre a justificativa: Porque ela pensa que está na cama/no armário?

Pergunta sobre a ação: Onde Cátia vai olhar para pegar o carro de brinquedo?

Pergunta sobre justificativa: Porque ela vai olhar na cama/no armário?

## DESENVOLVENDO BRINCADEIRA DE FAZ-DE-CONTA

Nessa sessão chegamos à etapa final dos estados mentais, para o qual criamos um programa de ensino: simulação. Mais uma vez o ensino foi dividido em cinco níveis:

### OS CINCO NÍVEIS DE BRINCADEIRA DE FAZ-DE-CONTA

#### Nível 1. Brincadeira sensório-motora

É quando a criança simplesmente manipula os brinquedos. Inclui bater, sacudir ou chupar objetos. Também inclui comportamentos ritualizados estereotipados, como enfileiras brinquedos ou enfileirá-los de acordo com o tamanho ou cor.

#### Nível 2. Brincadeira funcional emergente

Ocorre quando a criança usa os brinquedos de uma forma socialmente convencional, mas sem simulação (exemplo: colocar uma xícara em um pires; empurrar um carrinho). As crianças alcançam esse nível se mostram um ou dois exemplos desse tipo de brincadeira durante uma sessão gravada de dez minutos.

#### Nível 3. Brincadeira funcional estabelecida

As crianças alcançam esse nível, se demonstram, pelo menos, três ou mais exemplos de brincadeira funcional durante uma sessão gravada de dez minutos com um conjunto de brinquedos.

#### Nível 4. Brincadeira de faz-de-conta emergente

Brincadeira de faz-de-conta inclui:

- (i) **Substituição de objetos:** Onde um objeto é usado no lugar de outro. Por exemplo: a criança pode fingir que um bloco de madeira é um carro.
- (ii) **Atribuições de propriedades de faz-de-conta:** Envolve atribuir propriedades falsas à objetos nas brincadeiras. Por exemplo: quando a criança limpa o rosto de sua boneca como se estivesse sujo.
- (iii) **Uso de objetos/cenários imaginários:** Uma criança usa objetos imaginários na brincadeira quando ele/ela se comporta como se o objeto ausente estivesse

presente. Incluiria, por exemplo, beber chá de uma xícara vazia ou fazer um carro sofrer uma batida imaginária.

Esse nível é alcançado se a criança, espontaneamente, produz um ou dois exemplos de qualquer uma das situações acima durante uma sessão gravada de dez minutos com um conjunto de brinquedos.

#### **Nível 4 (b). Distinção fantasia-real**

O professor simula uma ação e, então, pergunta à criança se ele realmente está fazendo isso ou só fingindo. Se a criança responder corretamente, ela supera esse nível. Exemplos de materiais para isso são dados abaixo.

#### **Nível 5. Brincadeira de faz-de-conta estabelecida**

Esse nível é atingido se a criança, espontaneamente, produz, pelo menos, três ou mais ou dois exemplos de qualquer tipo de brincadeira listada no nível 4(b) acima, durante uma sessão gravada de dez minutos.

**ENTENDIMENTO EMOCIONAL: FORMULÁRIO DE REGISTRO**

Nome da criança: \_\_\_\_\_

Nome do professor: \_\_\_\_\_

Dia do atendimento: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

Nível 1: Reconhecimento facial fotográfico (✓ indica uma resposta correta e × uma resposta incorreta).

<b>EMOÇÃO FACIAL</b>	<b>RESPOSTA</b>	<b>COMENTÁRIOS ADICIONAIS</b>
<b>FELICIDADE</b>		
<b>TRISTEZA</b>		
<b>RAIVA</b>		
<b>MEDO</b>		



**ENTENDIMENTO EMOCIONAL: FORMULÁRIO DE REGISTRO**

Nome da criança: \_\_\_\_\_

Nome do professor: \_\_\_\_\_

Dia do atendimento: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

Nível 2: Reconhecimento facial esquemático (✓ indica uma resposta correta e × uma resposta incorreta).

<b>EMOÇÃO FACIAL</b>	<b>RESPOSTA</b>	<b>COMENTÁRIOS ADICIONAIS</b>
<b>FELICIDADE</b>		
<b>TRISTEZA</b>		
<b>RAIVA</b>		
<b>MEDO</b>		

**ENTENDIMENTO EMOCIONAL: FORMULÁRIO DE REGISTRO**

Nome da criança: \_\_\_\_\_

Nome do professor: \_\_\_\_\_

Dia do atendimento: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

**Nível 3:** Emoções baseadas em uma situação (✓ indica uma resposta correta e × uma resposta incorreta).

HISTÓRIA Nº	SITUAÇÃO EMOCIONAL	RESPOSTA	JUSTIFICATIVA
	FELICIDADE		
	TRISTEZA		
	RAIVA		
	MEDO		
<b>COMENTÁRIOS ADICIONAIS</b>			

**ENTENDIMENTO EMOCIONAL: FORMULÁRIO DE REGISTRO**

Nome da criança: \_\_\_\_\_

Nome do professor: \_\_\_\_\_

Dia do atendimento: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

**Nível 4:** Desejo baseado em emoções (✓ indica uma resposta correta e × uma resposta incorreta).

HISTÓRIA Nº	DESEJO	RESULTADO EMOCIONAL	RESPOSTA	JUSTIFICATIVA
		FELICIDADE		
		TRISTEZA		
<b>COMENTÁRIOS ADICIONAIS</b>				

**ENTENDIMENTO EMOCIONAL: FORMULÁRIO DE REGISTRO**

Nome da criança: \_\_\_\_\_

Nome do professor: \_\_\_\_\_

Dia do atendimento: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

**Nível 5:** Emoção baseada em uma crença (✓ indica uma resposta correta e × uma resposta incorreta).

HISTÓRIA	DESEJO	CRENÇA	EMOÇÃO	RESPOSTA E JUSTIFICATIVA	EMOÇÃO	RESPOSTA E JUSTIFICATIVA
			FELICIDADE		FELICIDADE	
			TRISTEZA		TRISTEZA	
			FELICIDADE		TRISTEZA	
			TRISTEZA		FELICIDADE	
<b>COMENTÁRIOS ADICIONAIS</b>						

## **ENTENDIMENTO DE CRENÇAS: FORMULÁRIOS DE REGISTRO**

### **Níveis de entendimento de crenças**

Nível 1: Tomada de perspectiva simples

Nível 2: Tomada de perspectiva complexa

Nível 3: Ver leva a saber

Nível 4: Crença verdadeira

Nível 5: Falsa crença

### **Instruções para a aplicação**

1. Comece no nível 1 e estabeleça o nível basal = onde a criança começa a falhar.
2. Para passar de nível a criança tem que passar em todas as 3 tarefas.
3. Para passar o nível 3, a criança deve responder corretamente sobre o conhecimento.
4. Para passar os níveis 4 e 5 a criança precisa responder corretamente somente a pergunta sobre a crença.
5. Comece a ensinar no nível em que a criança falhar em qualquer tarefa.
6. Não passe para o próximo nível até que a criança tenha passado o anterior.
7. Esteja ciente de que a criança pode “regredir” entre as sessões, não apenas progredir.

**ENTENDIMENTO DE CRENÇA: FORMULÁRIO DE REGISTRO**

Nome da criança: \_\_\_\_\_

Nome do professor: \_\_\_\_\_

Dia do atendimento: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

**Nível 1:** Tomada de perspectiva simples (✓ indica uma resposta correta e × uma resposta incorreta).

DETALHES DOS ITENS	EU VEJO?	VOCÊ VÊ?	COMENTÁRIOS ADICIONAIS
1. _____			
2. _____			
3. _____			

**ENTENDIMENTO DE CRENÇA: FORMULÁRIO DE REGISTRO**

Nome da criança: \_\_\_\_\_

Nome do professor: \_\_\_\_\_

Dia do atendimento: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

**Nível 1:** Tomada de perspectiva complexa (✓ indica uma resposta correta e × uma resposta incorreta).

<b>DETALHES DOS ITENS</b>	<b>EU VEJO?</b>	<b>VOCÊ VÊ?</b>	<b>COMENTÁRIOS ADICIONAIS</b>
1. _____			
2. _____			
3. _____			

**ENTENDIMENTO DE CRENÇA: FORMULÁRIO DE REGISTRO**

Nome da criança: \_\_\_\_\_

Nome do professor: \_\_\_\_\_

Dia do atendimento: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

Nível 3: Ver leva a saber (✓ indica uma resposta correta e × uma resposta incorreta).

DETALHES DOS ITENS	AUTO-JULGAMENTO	JUSTIFICATIVA
<b>EU SEI</b> 1. _____		
<b>EU NÃO SEI</b> 2. _____		

DETALHES DOS ITENS	JULGAMENTO ALHEIO	JUSTIFICATIVA
<b>OUTRO SABE</b> 1. _____		
<b>OUTRO NÃO SABE</b> 2. _____		

<b>COMENTÁRIOS ADICIONAIS</b>          
---



**ENTENDIMENTO DE CRENÇA: FORMULÁRIO DE REGISTRO**

Nome da criança: \_\_\_\_\_

Nome do professor: \_\_\_\_\_

Dia do atendimento: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

Nível 4: Crença verdadeira (✓ indica uma resposta correta e × uma resposta incorreta).

DETALHES DOS ITENS	CRENÇA	AÇÃO	JUSTIFICATIVA
1. _____			
2. _____			
3. _____			
<b>COMENTÁRIOS ADICIONAIS</b>			

**ENTENDIMENTO DE CRENÇA: FORMULÁRIO DE REGISTRO**

Nome da criança: \_\_\_\_\_

Nome do professor: \_\_\_\_\_

Dia do atendimento: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

Nível 5: Falsa crença (✓ indica uma resposta correta e × uma resposta incorreta).

<b>DETALHES DOS ITENS</b>	<b>CRENÇA E JUSTIFICATIVA</b>	<b>AÇÃO E JUSTIFICATIVA</b>
<b>TRANSFERÊNCIA INESPERADA (1)</b> 1. _____		
<b>TRANSFERÊNCIA INESPERADA (2)</b> 2. _____		

<b>DETALHES DOS ITENS</b>	<b>PRÓPRIA CRENÇA</b>	<b>CRENÇA ALHEIA</b>	<b>JUSTIFICATIVA</b>
<b>CONTEÚDOS INESPERADOS</b> 3. _____			

**COMENTÁRIOS ADICIONAIS**

**BRINCADEIRA DE FAZ DE CONTA: FORMULÁRIO DE REGISTRO****Observe a criança brincando espontaneamente e registre:**

Nível 1: Brincadeira sensório-motora

Nível 2: Dissimulação funcional (2 ou menos exemplos)

Nível 3: Dissimulação funcional (mais de 2 exemplos)

Nível 4: Brincadeira de faz-de-conta (2 ou menos exemplos)

Nível 5: Brincadeira de faz-de-conta (mais de 2 exemplos)

**Nome da criança:** \_\_\_\_\_**Nome do professor:** \_\_\_\_\_**Dia do atendimento:** \_\_\_\_\_ **Data:** \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_**Nível de brincadeira espontânea:****Descrição das atividades lúdicas espontâneas:****Nível de brincadeira alcançado com ensino:**

**Descrição das atividades lúdicas durante o ensino:**

---

**NOTAS ADICIONAIS:**

---