

MAIN  
*Multilingual Assessment Instrument  
for Narratives*

N. Gagarina, D. Klop, S. Kunnari,  
K. Tantele, T. Välimaa,  
U. Bohnacker & J. Walters

**Portuguese (European) version**

Translated and adapted by  
Philip Bracker & Joana Guimarães  
(based on the revised version in English)

© ZAS Papers in Linguistics 64a (2023)

**How to cite this version:**

Gagarina, N., Klop, D., Kunnari, S., Tantele, K., Välimaa, T., Bohnacker, U. & Walters, J. (2019). Multilingual Assessment Instrument for Narratives – Revised. Materials for use. *ZAS Papers in Linguistics*, 63. Portuguese (European) version. Translated and adapted by Bracker, P. & Guimarães, J.

## **MAIN: Portuguese (European)**

Instrumento de Avaliação Multilingue para Narrativas

Philip Bracker & Joana Guimarães

O Instrumento Multilingue de Avaliação para Narrativas (MAIN) foi concebido em 2012 a fim de avaliar as competências narrativas de crianças que adquirem uma ou mais línguas desde o nascimento ou desde a mais tenra idade. O MAIN foi desenvolvido principalmente para crianças de aproximadamente 3 a 10 anos; de acordo com estudos recentes, também pode ser utilizado em crianças mais velhas, adolescentes e adultos. A sua conceção permite a avaliação da compreensão e produção de narrativas em várias línguas na mesma criança e seguindo diferentes métodos de levantamento: histórias-modelo, conto e reconto de histórias.

A versão de 2012 foi desenvolvida com base numa extensa pilotagem com mais de 500 crianças monolíngues e bilingues com idades compreendidas entre os 3 e os 10 anos, para 15 línguas e combinações linguísticas diferentes.

A versão inglesa de 2019, na qual esta versão portuguesa se baseia, foi revista com base em mais de 2500 narrativas MAIN transcritas, bem como cerca de 24 000 respostas a perguntas de compreensão MAIN, recolhidas de cerca de 700 crianças monolíngues e bilingues na Alemanha, na Rússia e na Suécia entre 2013 e 2019.

O MAIN contém quatro histórias paralelas, cada uma com uma sequência de seis imagens cuidadosamente concebidas com base num modelo multidimensional de organização de histórias. As histórias são controladas no que diz respeito à complexidade cognitiva e linguística, ao paralelismo macro e microestrutural, bem como à adequação cultural.

Embora o MAIN ainda não tenha sido regulamentado, os seus procedimentos normalizados podem ser utilizados para fins de avaliação, intervenção e investigação. Para informações mais detalhadas sobre como utilizar o MAIN, consulte o capítulo "Background on MAIN Revised, how to use it and adapt it to other languages" (escrito em inglês) nos Documentos ZAS em Linguística 63 (2019, pp. ivxii) a que se pode aceder através de <https://zaspil.leibniz-zas.de/issue/view/53>.

Este documento contém:

- Diretrizes para a avaliação
- Protocolos, grelhas de avaliação para *Gato*, *Cão*, *Passarinhos*, *Cabritinhos*
- Questionário de contextualização
- Guiões das histórias

## Diretrizes para a avaliação

O MAIN destina-se principalmente a crianças de aproximadamente 3 a 10 anos, mas também pode ser utilizado com crianças mais velhas, adolescentes e adultos. O MAIN avalia tanto a compreensão como a produção de narrativas. Também permite diferentes métodos de levantamento: histórias-modelo, conto e reconto de histórias. A escolha do procedimento de levantamento (por exemplo, história-modelo/reconto seguida de conto, ou apenas conto) depende dos objetivos e das necessidades de avaliação. (Os examinadores podem decidir o que escolher).

O MAIN foi desenhado de modo a permitir a avaliação de várias línguas na mesma criança. Qualquer uma das línguas pode ser avaliada primeiro. Para crianças bilíngues, o intervalo de teste entre as duas línguas deveria idealmente ser de 4 a 7 dias, a fim de minimizar a influência das várias línguas, bem como os efeitos de treino e de transposição. Idealmente, a criança não deveria ser avaliada pela mesma pessoa em ambas as línguas, a fim de promover um contexto monolíngue e de desencorajar a alternância de códigos (*code-switching*).

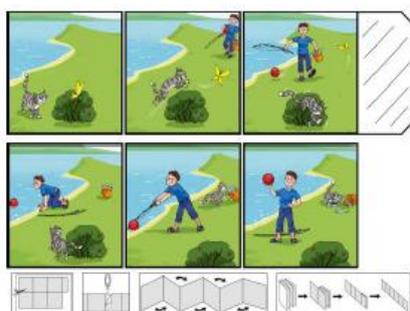
## Materiais

- 4 sequências de imagens: *Passarinhos*, *Cabritinhos*, *Gato* e *Cão* (três cópias de cada história (impressões a cores), cada cópia num envelope separado: 12 envelopes separados, no total)
- 4 guiões das histórias/ textos de estimulação: *Passarinhos*, *Cabritinhos*, *Gato* e *Cão*
- Equipamento de gravação (áudio ou vídeo)
- Protocolos de avaliação para análise da macroestrutura, termos relativos ao estado interior e questões de compreensão
- Questionário de contextualização (questionário parental)

## Instruções

### Como preparar os materiais

1. Para descarregar as imagens aceder a [www.leibniz-zas.de/en/service-transfer/main](http://www.leibniz-zas.de/en/service-transfer/main)
2. Imprimir cada ficheiro PDF (ou seja, cada sequência/história) três vezes, a cores, numa impressora de alta qualidade em papel A4 branco, cada imagem em tamanho 9 x 9 cm.
3. Numerar as imagens (1-6) na parte de trás.
4. Recortar as duas filas de imagens.
5. Colar os quadros juntos numa tira de 6 imagens como ilustrado abaixo e dobrá-los duas vezes (figura 1, figura 2, dobrar, figura 3, figura 4, dobrar, figura 5, figura 6).  
Nota: Não recortar e utilizar os pequenos quadrados das instruções de como dobrar.



6. Colocar cada sequência (6 imagens) num envelope separado, marcado por cor ou alguma outra marca distintiva (por exemplo, pontos) para identificar a história.

## Como realizar a avaliação

- Certifique-se de que está completamente familiarizado com os protocolos da história e as instruções.
- Prepare o equipamento áudio/vídeo para a gravação da sessão. Comece a gravar antes da fase de preparação. Certifique-se de que grava a sessão inteira, incluindo as respostas da criança às perguntas de compreensão.
- A fase de “aquecimento” deve ser baseada na sua experiência anterior e ambiente cultural. Enquanto fala com a criança, estabeleça uma ligação e faça algumas perguntas para garantir que a criança é capaz de compreender perguntas simples. Pergunte, por exemplo: *Quem é o teu melhor amigo? O que gostas de ver na televisão? Gostas de contar histórias? Gostas de ouvir histórias?*
- Certifique-se de que os três envelopes contendo a mesma sequência de imagens estão sobre a mesa antes de começar a avaliação. (O objetivo deste formato de apresentação é que a criança pense que o examinador não sabe que história está no envelope que escolheu, controlando assim o efeito do conhecimento partilhado durante a apresentação das sequências de imagens).
- Execute a avaliação de acordo com as instruções no(s) protocolo(s) da história. Por favor, adira às recomendações para os avisos (ver também os avisos abaixo).
- Informação adicional sobre a apresentação das imagens: Durante a experiência, deve sentar-se em frente à criança para que esta possa segurar as imagens voltadas para ela, mas longe de si. Quando a criança tirar as imagens, diga-lhe para as desdobrar e para olhar para toda a história a partir da primeira imagem e diga: *"Olha para as imagens, mas não as mostres. Só TU é que deves ver a história"*. (Se a criança não conseguir segurar e desdobrar as imagens, pode, em vez disso, segurar as imagens, voltadas para a criança).
- Quando a criança estiver pronta para contar a história, ajude-a a dobrar as imagens em 3 partes novamente. Pode orientar o processo de dobragem sem olhar para as imagens enquanto a criança ainda as está a segurar. Instrua a criança a começar a contar a história enquanto olha para as duas primeiras imagens. Quando tiver terminado com as figuras 1 e 2, acompanhe o desdobramento das duas figuras seguintes (as figuras 1-4 estarão desdobradas agora). Quando a criança tiver terminado, acompanhe o desdobrar das duas imagens seguintes para que toda a história fique desdobrada.
- Quando a criança tiver terminado de contar/recontar a história, passe às perguntas de compreensão dizendo *"Agora vou fazer-te algumas perguntas sobre a história"*. Quando fizer as perguntas de compreensão, mantenha as sequências de imagens desdobradas e totalmente visíveis sobre a mesa, tanto para a criança como para quem conduz a experiência.
- Depois de terminada a sessão, transcreva a(s) narrativa(s) e pontue a produção e compreensão da criança nas grelhas de avaliação.
- **Lembre-se:** A lista de opções na grelha de avaliação não é exaustiva. É dada pontuação, quando uma componente de macroestrutura (*objetivo, tentativa, resultado, termo relativo ao estado interior*<sup>1</sup>) é expressa por qualquer formulação apropriada. Consulte o manual para orientação.

## Dicas

1. Não comece a história pela criança, encoraje-a a contar a história por si própria, dizendo: *"Conta-me a história"* (aponte para a imagem).
2. Dê as dicas apenas depois de esperar pelo menos 10 segundos e apenas quando lhe parecer que a criança não vai dizer nada. Só então a criança deve ser interpelada, primeiro dizendo: *"Ok..."*, *"Bem..."*, *"É a tua vez..."*. Por favor, tenha MUITO cuidado com as dicas, a fim de evitar diferenças entre grupos de investigação, ou seja, o efeito

---

<sup>1</sup> No original Goal (G), Attempt (A), Outcome (O).

do experimentador. Espere até cerca de 10 segundos; se a criança ainda estiver em silêncio, diga: *"Diz-me o que está a acontecer"*. Se a criança ficar em silêncio no meio da história, encoraje-a a continuar e a contar-lhe mais: *"Mais alguma coisa?"*, *"Continua"*, *"Conta-me mais"*, *"Vamos ver que mais acontece na história"*.

3. Não importa como a criança se refere aos protagonistas durante a narração; não corrija a criança. Se a criança não conseguir encontrar a palavra para uma ação, protagonista, etc. e parecer estar bloqueada ou pedir ajuda, encoraje-a dizendo *"Podes chamar-lhe o que quiseres"*, *"Como lhe chamarias"*?
4. Abstenha-se de fazer perguntas como, por exemplo,
  - a) *"O que está ele a fazer aqui"*, *"Quem está a correr?"*.
  - b) *"O que é isto?"*, *"O que/quem é que vês na imagem?"*.(a fim de não perturbar ou influenciar a narração da criança, para desencorajar o uso de frases incompletas, e para evitar referências deíticas).
5. Se a criança começar a contar uma história a partir das suas próprias experiências, por exemplo *"Vi um pássaro assim de manhã"* ou *"Vou com a minha mãe ao supermercado depois da escola..."*, dê à criança algum tempo para falar sobre a sua própria experiência e depois peça gentilmente para contar a história nas imagens. (Excluir da análise esta parte irrelevante da narração).
6. Com base na sua experiência anterior e no seu ambiente cultural, talvez queira dar uma palavra de encorajamento, por exemplo, *"Bom"*, *"Bem"*, depois de cada par de imagens (e antes de desdobrar o par seguinte). (Isto também ajudará o transcritor/codificador a atribuir afirmações a um par de imagens específico). Não o faça, porém, se sentir que isso perturba a narrativa e a linha de pensamento da criança.

### **Como (não) comparar resultados entre histórias**

- Ao testar nas duas línguas uma criança bilingue, evite usar a história do Gato e/ou Cão para uma língua e a história dos Passarinhos ou dos Cabritinhos para outra língua.
- Evite também usar as histórias do Gato e/ou Cão num ponto de teste e compará-las com as histórias de Passarinhos e Cabritinhos noutra ponto de teste.
- Porquê? As histórias MAIN não podem ser comparadas em todos os aspetos. Como resultados recentes demonstraram, existem algumas nuances em que as quatro histórias diferem, especialmente no que diz respeito às questões de compreensão. A dos Passarinhos e a dos Cabritinhos são aproximadamente paralelas; o Gato e o Cão são também paralelas, mas diferem dos Passarinhos e dos Cabritinhos em alguns aspetos, por exemplo, linha de enredo, número de personagens e algumas das questões de compreensão.  
Por conseguinte, certifique-se de que não está a comparar alhos com bugalhos.
- Ao testar grupos de crianças com MAIN, certifique-se de que utiliza procedimentos de compensação adequados, a fim de minimizar os efeitos da história e/ou efeitos do modo de levantamento: histórias-modelo, conto e reconto de história.

### *Procedimentos de compensação para fins de investigação*

A ordem de apresentação deve ser contrabalançada no que diz respeito à linguagem e história (Gato/Cão - (principalmente) história-modelo/reconto e Passarinhos/Cabritinhos - (principalmente) conto). Utilizar o seguinte procedimento de compensação (se for testada apenas uma língua, então utilizar o procedimento de aleatorização para crianças quer número 1, 2, 5 e 6 ou número 3, 4, 7 e 8):

Número da Criança	Língua	Reconto/História Modelo	Conto	Língua	Reconto/História Modelo	Conto
1	L1	Gato	Passarinho	L2	Cão	Cabritinhos
2	L1	Gato	Cabritinhos	L2	Cão	Passarinho
3	L2	Gato	Cabritinhos	L1	Cão	Passarinho
4	L2	Gato	Passarinho	L1	Cão	Cabritinhos
5	L1	Cão	Passarinho	L2	Gato	Cabritinhos
6	L1	Cão	Cabritinhos	L2	Gato	Passarinho
7	L2	Cão	Cabritinhos	L1	Gato	Passarinho
8	L2	Cão	Passarinho	L1	Gato	Cabritinhos

Note-se que os resultados para diferentes histórias e para modos de levantamento não podem ser diretamente comparados (ver acima).

## Protocolo para Gato

### Conto / Reconto / História-Modelo

Nome da criança: \_\_\_\_\_

Data de nascimento: \_\_\_\_\_

Data do teste: \_\_\_\_\_

Idade aquando do teste (em meses): \_\_\_\_\_

Género: \_\_\_\_\_

Nome do examinador: \_\_\_\_\_

Exposição a L2 (em meses): \_\_\_\_\_

Data de entrada no jardim-de-infância: \_\_\_\_\_

Nome do jardim-de-infância: \_\_\_\_\_

Certifique-se de que todos os envelopes estão sobre a mesa antes do início dos testes. Prepare o gravador de áudio para gravar a sessão. Comece a gravar antes da fase de “aquecimento”.

### **Preparação**

Pergunte, por exemplo: *Quem é o teu melhor amigo? O que gostas de ver na televisão? Gostas de contar histórias? Gostas de ouvir histórias?*

### **Instruções**

#### **Instruções para o Conto**

Sente-se em frente à criança. Diga à criança: *“Olha, estão aqui 3 envelopes. Cada envelope tem uma história diferente. Escolhe um e depois podes contar-me uma história.”* Desdobre as imagens para que toda a sequência seja visível apenas para a criança. *“Olha primeiro para a história inteira. (pausa) Estás pronto/a?”*

Desdobre as 2 primeiras imagens. Diga à criança: *“Agora quero que contes a história. Olha para as imagens e tenta contar a história o melhor que conseguires.”* Dica admissível, se a criança estiver relutante em começar: *“Conta-me a história”* (apontar para a imagem). Quando a criança tiver terminado de contar as 2 primeiras imagens, desdobre as seguintes (para que todas as imagens de 1 a 4 sejam visíveis). Repita o processo até ao fim da história.

Dicas permitidas se a criança ficar em silêncio a meio da história: *“Mais alguma coisa?”, “Continua”, “Conta-me mais”, “Vamos ver o que mais há na história”*. Se a criança deixar de falar sem indicar que terminou, peça: *“Avisa-me quando tiveres acabado”*.

Quando a criança tiver terminado, elogie a criança e depois faça as perguntas de compreensão.

#### **Instruções para o reconto**

Sente-se em frente à criança. Diga à criança: *“Olha, aqui estão 3 envelopes. Há uma história diferente em cada envelope. Escolhe um e depois eu conto-te a história.”* Desdobre as imagens para que toda a sequência seja visível apenas para a criança. *“Primeiro olha para a história toda. (pausa) Estás pronto/a? Vou contar-te a história e depois podes contá-la novamente.”*

Desdobre as imagens 1 e 2. “A história começa aqui”: (apontar para a imagem 1).

*Certo dia um gato brincalhão viu uma borboleta amarela sentada num arbusto. Ele saltou para a frente porque a queria apanhar. Entretanto, um rapaz alegre voltava da pesca com um balde e uma bola nas mãos. Olhou para o gato a perseguir a borboleta.*

Desdobre as imagens 3 e 4 (de modo que todas as imagens de 1 a 4 sejam visíveis).

*A borboleta voou rapidamente e o gato caiu no arbusto. Magoou-se e ficou muito zangado. O rapaz ficou tão assustado que a bola lhe caiu da mão. Quando viu a bola a rolar para a água, gritou: "Oh não, lá se vai a minha bola!". Estava triste e queria recuperar a bola. Entretanto, o gato reparou no balde do rapaz e pensou: "Eu quero apanhar um peixe".*

Desdobre as imagens 5 e 6 (para que todas as imagens de 1 a 6 sejam agora visíveis).

*Ao mesmo tempo, o rapaz começou a puxar a bola para fora da água com a ajuda da cana de pesca. Não reparou que o gato estava a agarrar um peixe. No final, o gato ficou muito satisfeito por comer um peixe tão saboroso e o rapaz ficou contente por ter a bola de volta.*

*E assim termina a história.*

Desdobre as imagens para que as 2 primeiras imagens sejam visíveis apenas para a criança. Diga à criança: “Agora quero que sejas tu a contar a história. Olha para as imagens e tenta contar a história o melhor que conseguires.” Dica admissível se a criança estiver relutante em começar: “Conta-me a história” (apontar para a imagem). Quando a criança tiver terminado de contar o que acontece nas 2 primeiras imagens, desdobre a seguinte (para que todas as imagens de 1 a 4 sejam agora visíveis). Repita o processo até ter chegado ao fim da história.

Dicas permitidas se a criança estiver em silêncio no meio da história: “Mais alguma coisa?”, “Continua”, “Conta-me mais”, “Vamos ver o que mais está na história”. Se a criança deixar de falar sem indicar que terminou, peça: “Avisa-me quando tiveres terminado”.

Quando a criança tiver terminado, elogie a criança e depois faça as perguntas de compreensão.

### **Instruções para a história-modelo**

Sente-se em frente à criança. Diga à criança: “Olha, aqui estão 3 envelopes. Há uma história diferente em cada envelope. Escolhe um e depois eu conto-te a história.”

Desdobre as imagens para que toda a sequência seja visível apenas para a criança. “Olha primeiro para a história inteira. (pausa) Estás pronto?”. “Vou contar-te a história e depois vou fazer-te algumas perguntas.”

Desdobre as figuras 1 e 2. “A história começa aqui”: (apontar para a imagem 1).

*Certo dia um gato brincalhão viu uma borboleta amarela sentada num arbusto. Ele saltou para a frente porque a queria apanhar. Entretanto, um rapaz alegre voltava da pesca com um balde e uma bola nas mãos. Olhou para o gato a perseguir a borboleta.*

Desdobre as imagens 3 e 4 (de modo que todas as imagens de 1 a 4 sejam visíveis).

*A borboleta voou rapidamente e o gato caiu no arbusto. Magoou-se e ficou muito zangado. O rapaz ficou tão assustado que a bola lhe caiu da mão. Quando viu a bola a rolar para a água, gritou: "Oh não, lá se vai a minha bola!". Estava triste e queria recuperar a bola. Entretanto, o gato reparou no balde do rapaz e pensou: "Eu quero apanhar um peixe".*

Desdobre as imagens 5 e 6 (para que todas as imagens de 1 a 6 sejam agora visíveis).

*Ao mesmo tempo, o rapaz começou a puxar a bola para fora da água com a ajuda da cana de pesca. Não reparou que o gato estava a agarrar um peixe. No final, o gato ficou muito satisfeito por comer um peixe tão saboroso e o rapaz ficou contente por ter a bola de volta.*

*E assim termina a história.*

Depois de dizer “*E assim termina a história*”, faça as perguntas de compreensão.

## Grelha de Avaliação para Gato

### Secção I: Produção

A. Estrutura da história; B. Complexidade estrutural;

C. Termos relativos ao estado interior (TEI)

#### A. Estrutura da história

		<b>Exemplos de respostas corretas<sup>2</sup></b>	<b>Pontuação</b>	
<b>A1.</b>	Cenário	Referência de tempo e/ou lugar, por exemplo, uma vez/ um dia/ há muito tempo... junto a um lago/ na margem do rio/ junto à água/ na margem/ num prado	0	1 2 <sup>3</sup>
<i>Episódio 1: Gato (Personagens do episódio: gato e borboleta)</i>				
<b>A2.</b>	TEI como evento iniciador	<b>Gato</b> era brincalhão/ curioso <b>Gato</b> viu uma borboleta	0	1
<b>A3.</b>	Objetivo	<b>Gato</b> queria apanhar/ caçar/ perseguir a borboleta/ brincar com a borboleta (Para) + VERB (apanhar, caçar, brincar)	0	1
<b>A4.</b>	Tentativa	<b>Gato</b> saltou para a frente/cima <b>Gato</b> perseguiu/ começou a perseguir <b>Gato</b> tentou + VERB (apanhar, caçar, agarrar, pegar)	0	1
<b>A5.</b>	Resultado	<b>Gato</b> caiu no arbusto/ não apanhou a borboleta/ não foi suficientemente rápido <b>Borboleta</b> escapou/ voou para longe/ foi demasiado rápida	0	1
<b>A6.</b>	TEI como reação	<b>Gato</b> ficou desapontado/ irritado/ magoado <b>Borboleta</b> estava feliz/ contente	0	1
<i>Episódio 2: Rapaz (Personagens do episódio: rapaz)</i>				
<b>A7.</b>	TEI como evento iniciador	<b>Rapaz</b> estava triste/ infeliz/ preocupado com a sua bola <b>Rapaz</b> viu a bola na água	0	1
<b>A8.</b>	Objetivo	<b>Rapaz</b> decidiu que/queria ter a sua bola de volta (Para) + VERB (obter)	0	1
<b>A9.</b>	Tentativa	<b>Rapaz</b> estava/ está a puxar/ está a tentar puxar a bola para fora da água	0	1
<b>A10.</b>	Resultado	<b>Rapaz</b> recuperou/conseguiu a sua bola/de novo A bola foi salva	0	1
<b>A11.</b>	TEI como reação	<b>Rapaz</b> ficou contente/ feliz/ satisfeito/ satisfeito/ aliviado (para recuperar/ ter a sua bola de volta)	0	1
<i>Episódio 3: Gato (Personagens do episódio: gato)</i>				

<sup>2</sup> Em caso de dúvida ou se a resposta da criança não constar desta grelha de avaliação, consultar o manual.

<sup>3</sup> Zero pontos para uma resposta errada ou sem resposta, 1 ponto para uma resposta correta, 2 pontos para referência tanto à hora como ao local.

<b>A12.</b>	TEI como evento iniciador	<b>Gato</b> estava com fome/ curioso/ interessado no peixe <b>Gato</b> reparou/ viu o peixe	0	1
<b>A13.</b>	Objetivo	<b>Gato</b> queria/ decidiu obter/ agarrar/ comer/ ter/ roubar o peixe (Para) a + VERB (comer, obter)	0	1
<b>A14.</b>	Tentativa	<b>Gato</b> estava/ está a agarrar/ puxar/ levar/ roubar o peixe <b>Gato</b> agarra/ puxa/ apanha o peixe (fora do balde)/ alcança o peixe <b>Gato</b> tentou + VERB (obter, tomar)	0	1
<b>A15.</b>	Resultado	<b>Gato</b> comeu/ comeu o peixe	0	1
<b>A16.</b>	TEI como reação	<b>Gato</b> estava satisfeito/ contente/ feliz/ não tinha fome (já não)	0	1
<b>A17.</b>		<b>Pontuação total de 17:</b>		

### B. Complexidade estrutural

Número de sequências AO	Número só para G (sem A ou O)	Número de sequências GA /GO	Número de sequências GAO
B1.	B2.	B3.	B4.

### C. Termos relativos ao estado interior (TEI)

C1.	<p>Número total de TEI em fichas. Os TEI incluem:</p> <p><b>Termos de estado perceptivo</b> p. ex. <i>ver, ouvir, sentir, cheirar</i>;</p> <p><b>Termos de estado fisiológico</b> p. ex. <i>com sede, com fome, cansado, dorido, ferido</i>;</p> <p><b>Termos de consciência</b> p. ex. <i>vivo, acordado, adormecido</i>;</p> <p><b>Termos de emoção</b> p. ex. <i>triste, feliz, alegre, zangado, preocupado, desapontado, com medo, assustado, orgulhoso, corajoso, seguro, satisfeito, surpreendido</i>;</p> <p><b>Verbos mentais</b> p. ex. <i>querer, pensar, saber, esquecer, decidir, acreditar, maravilhar-se, ter/fazer um plano</i>;</p> <p><b>Verbos linguísticos/verbos de dizer/contar</b> p. ex. <i>dizer, chamar, gritar, avisar, perguntar</i>.</p>
-----	--

## Secção II: Compreensão

		Exemplos de respostas corretas	Exemplos de respostas erradas	Pontuação	
<b>0</b>	Gostaste da história?	<b>Pergunta de “aquecimento”, não pontuada</b>			
<b>D1.</b>	Porque é que o gato salta/ salta para a frente? ( <i>apontar para as imagens 1-2</i> ) (Episódio 1: Objetivo)	Quer apanhar/ caçar/ perseguir a borboleta/ brincar com a borboleta Quer a borboleta (Para) + VERBO (apanhar) a borboleta	Está a sair/ correr/ quer saltar Os gatos estão sempre a saltar/ correr	0	1
<b>D2.</b>	Como é que o gato se sente? ( <i>apontar para a imagem 3</i> ) (TEI como reação)	Zangado/ mal/ desiludido/ magoado/ dorido/ nada bem/ não confortável	Bom/ feliz	0	1
<b>D3.</b>	( <i>Só perguntar a D3 se a criança der uma resposta correta sem explicação/ justificação em D2. Se for dada uma explicação correta em D2, então dê um ponto em D3 e prossiga para D4.</i> ) Porque pensas que o gato se sente zangado/ desapontado/ magoado, etc.? <sup>4</sup>	Não conseguiu apanhar a borboleta/ caiu no arbusto Dói cair num arbusto espinhoso A borboleta foge/ foi embora	Resposta inapropriada/ irrelevante	0	1
<b>D4.</b>	Porque é que o rapaz segura a cana de pesca na água? ( <i>apontar para a imagem 5</i> ) (Episódio 2: Objetivo)	Quer apanhar/ alcançar a sua bola (de volta) Quer a sua bola (de volta) (para) + VERB (apanhar, levar) a sua bola (de volta/ para fora)	Para brincar na água	0	1
<b>D5.</b>	Como se sente o rapaz? ( <i>apontar para a imagem 6</i> ) (TEI como reação)	Bem/ feliz/ satisfeito/ contente	Mal/ zangado/ furioso/ triste	0	1
<b>D6.</b>	( <i>Só perguntar a D6 se a criança der uma resposta correta sem explicação/ justificação em D5. Se for dada uma explicação correta</i>	Tem/ conseguiu a bola de volta Poderia/ foi capaz de + VERB (obter, tomar) a bola	Ele está a sorrir/ ele tem esse aspeto/ outra resposta inadequada	0	1

<sup>4</sup> Utilizar o mesmo TEI fornecido pela criança em resposta a D2.

	<i>em D5, então dê um ponto em D6 e prossiga para D7). Porque achas que o rapaz sente-se bem/ feliz/ satisfeito, etc.?<sup>5</sup></i>				
<b>D7.</b>	Porque é que o gato agarra o peixe? <i>(apontar para a imagem 5) (Episódio 3: Objetivo)</i>	Decide/ quer comer/ ter/ roubar o peixe Aproveita a oportunidade quando o rapaz não está a olhar Não apanhou a borboleta/ Não conseguiu apanhar a borboleta Gatos gostam de peixe (significado genérico) Peixe é saboroso/ delicioso	Quer brincar com o peixe	0	1
<b>D8.</b>	Imagine que o rapaz vê o gato. Como é que o rapaz se sente? <i>(apontar para a imagem 6)</i> (TEI como reação)	Mal/ irritado/ triste/ louco/ nada bem	Bem/ feliz/ satisfeito/ contente	0	1
<b>D9.</b>	<i>(Só perguntar a D9 se a criança dá uma resposta correta sem explicação/ justificação em D8. Se for dada uma explicação correta em D8, então dê um ponto em D9 e prossiga para D10.)</i> Porque pensa que o rapaz se sente mal/ enraivecido/ furioso, etc.? <sup>6</sup>	Gato comeu/ está a comer/ levou o seu peixe Rapaz queria comer/ ter o peixe (ele próprio) Era o peixe do rapaz	A cana de pesca está no chão ou outra resposta inadequada	0	1
<b>D10.</b>	Será que o rapaz vai ser amigo do gato? Porquê?	Não - dar pelo menos uma razão (gato comeu/ roubou o peixe) ou qualquer outra resposta apropriada	Sim/ Não sei/ ou outra irrelevante	0	1
<b>D11.</b>	<b>Pontuação total de 10:</b>				

<sup>5</sup> Utilizar o mesmo TEI fornecido pela criança em resposta a D5.

<sup>6</sup> Utilizar o mesmo TEI fornecido pela criança em resposta a D8.

## Protocolo para Cão

### Conto / Reconto / História-modelo

Nome da criança: \_\_\_\_\_

Data de nascimento: \_\_\_\_\_

Data dos testes: \_\_\_\_\_

Idade nos testes (em meses): \_\_\_\_\_

Gender: \_\_\_\_\_

Nome do examinador: \_\_\_\_\_

Exposição a L2 (em meses): \_\_\_\_\_

Data de entrada no jardim-de-infância: \_\_\_\_\_

Nome do jardim-de-infância: \_\_\_\_\_

Certifique-se de que todos os envelopes estão sobre a mesa antes do início dos testes. Prepare o gravador de áudio para gravar a sessão. Comece a gravar antes da fase de “aquecimento”.

### **Preparação**

Pergunte, por exemplo: *Quem é o teu melhor amigo? O que gostas de ver na televisão? Gostas de contar histórias? Gostas de ouvir histórias?*

### **Instruções**

#### **Instruções para o Conto**

Sente-se em frente à criança. Diga à criança: *“Olha, aqui estão 3 envelopes. Há uma história diferente em cada envelope. Escolhe um e depois podes contar-me uma história.”* Desdobre as imagens para que toda a sequência seja visível apenas para a criança. *“Olha primeiro para a história inteira. (pausa) Estás pronto/a?”*

Desdobre as 2 primeiras imagens. Diga à criança: *“Agora quero que contes a história. Olha para as imagens e tenta contar a história o melhor que conseguires.”* Dica admissível, se a criança estiver relutante em começar: *“Conta-me a história”* (apontar para a imagem). Quando a criança tiver terminado de contar o que acontece nas 2 primeiras imagens, desdobre a seguinte (para que todas as imagens de 1 a 4 sejam visíveis). Repita o processo até ao fim da história.

Dicas permitidas se a criança estiver em silêncio no meio da história: *“Mais alguma coisa?”, “Continua”, “Conta-me mais”, “Vamos ver o que mais há na história”*. Se a criança deixar de falar sem indicar que terminou, peça: *“Avisa-me quando tiveres terminado”*.

Quando a criança tiver terminado, elogie a criança e depois faça as perguntas de compreensão.

#### **Instruções para o reconto**

Sente-se em frente à criança. Diga à criança: *“Olha, aqui estão 3 envelopes. Há uma história diferente em cada envelope. Escolhe um e depois eu conto-te a história.”* Desdobre as imagens para que toda a sequência seja visível apenas para a criança.

*“Olha primeiro para a história inteira. (pausa) Estás pronto? Vou contar-te a história e depois podes contá-la novamente.”*

Desdobre as imagens 1 e 2. *“A história começa aqui”*: (apontar para a imagem 1).

*Certo dia, um cão brincalhão viu um rato cinzento sentado junto de uma árvore. Ele saltou para a frente porque o queria apanhar. Entretanto, um rapaz alegre voltava das compras com um saco e um balão nas mãos. Olhou para o cão a perseguir o rato.*

Desdobre as imagens 3 e 4 (de modo que todas as imagens de 1 a 4 sejam agora visíveis).

*O rato correu rapidamente e o cão bateu contra a árvore. Magoou-se e ficou muito zangado. O rapaz ficou tão assustado que o balão lhe escorregou da mão. Quando viu o balão a voar para a árvore, chorou: “Oh não, lá se vai o meu balão!” Estava triste e queria recuperar o balão. Entretanto, o cão reparou no saco do rapaz e pensou: “Quero ir buscar uma salsicha”.*

Desdobre as imagens 5 e 6 (para que todas as imagens de 1 a 6 sejam agora visíveis).

*Ao mesmo tempo, o rapaz começou a puxar o balão da árvore. Não reparou que o cão estava a agarrar uma salsicha. No final, o cão ficou muito satisfeito por comer uma salsicha tão saborosa e o rapaz ficou contente por ter o seu balão de volta.*

*E assim termina a história.*

Desdobre as imagens para que as 2 primeiras imagens sejam visíveis apenas para a criança. Diga à criança: *“Agora quero que sejas tu a contar a história. Olha para as imagens e tenta contar a história o melhor que conseguires.”* Dica/deixa admissível se a criança estiver relutante em começar: *“Conta-me a história”* (apontar para a imagem). Quando a criança tiver terminado de contar o que acontece nas 2 primeiras imagens, desdobre a seguinte (para que todas as imagens de 1 a 4 sejam agora visíveis). Repita o processo até ter chegado ao fim da história.

Dicas permitidas se a criança estiver em silêncio no meio da história: *“Mais alguma coisa?”, “Continua”, “Conta-me mais”, “Vamos ver o que mais há na história”*. Se a criança deixar de falar sem indicar que terminou, peça: *“Avisa-me quando tiveres terminado”*.

Quando a criança tiver terminado, elogie a criança e depois faça as perguntas de compreensão.

### **Instruções para a história-modelo**

Sente-se em frente à criança. Diga à criança: *“Olha, aqui estão 3 envelopes. Há uma história diferente em cada envelope. Escolhe um e depois eu conto-te a história.”* Desdobre as imagens para que toda a sequência seja visível apenas para a criança. *“Olhe primeiro para a história inteira. (pausa) Estás pronto? Vou contar-te a história e depois vou fazer-te algumas perguntas.”*

Desdobre as figuras 1 e 2. *“A história começa aqui”*: (apontar para a imagem 1).

*Certo dia, um cão brincalhão viu um rato cinzento sentado junto de uma árvore. Ele saltou para a frente porque o queria apanhar. Entretanto, um rapaz alegre voltava das compras com um saco e um balão nas mãos. Olhou para o cão a perseguir o rato.*

Desdobre as imagens 3 e 4 (de modo que todas as imagens de 1 a 4 sejam agora visíveis).

*O rato correu rapidamente e o cão bateu contra a árvore. Magoou-se e ficou muito zangado. O rapaz ficou tão assustado que o balão lhe escorregou da mão. Quando viu o balão a voar para a árvore, chorou: “Oh não, lá se vai o meu balão!” Estava triste e*

*queria recuperar o balão. Entretanto, o cão reparou no saco do rapaz e pensou: "Quero ir buscar uma salsicha".*

Desdobrar as imagens 5 e 6 (para que todas as imagens de 1 a 6 sejam agora visíveis).

*Ao mesmo tempo, o rapaz começou a puxar o seu balão da árvore. Não reparou que o cão estava a agarrar uma salsicha. No final, o cão ficou muito satisfeito por comer uma salsicha tão saborosa e o rapaz ficou contente por ter o seu balão de volta.*

*E assim termina a história.*

Depois de dizer “*E assim termina a história*”, faça as perguntas de compreensão.

## Grelha de avaliação para Cão

### Secção I: Produção

A. Estrutura da história; B. Complexidade estrutural;

C. Termos relativos ao estado interior (TEI)

#### A. Estrutura da história

		<b>Exemplos de respostas corretas<sup>7</sup></b>	<b>Pontuação</b>	
<b>A1.</b>	Cenário	Referência de tempo e/ ou lugar, por exemplo, uma vez/ um dia/ há muito tempo... numa floresta/ num parque/ num prado/ num campo/ junto a uma árvore/ perto de uma árvore/ junto a uma estrada	0	1 2 <sup>8</sup>
<i>Episódio 1: Cão (Personagens do episódio: cão e rato)</i>				
<b>A2.</b>	TEI como evento iniciador	<b>Cão</b> era brincalhão/ curioso <b>Cão</b> viu um rato	0	1
<b>A3.</b>	Objetivo	<b>Cão</b> queria apanhar/ caçar/ perseguir o rato/ brincar com o rato (Para) a + VERB (apanhar, caçar, brincar)	0	1
<b>A4.</b>	Tentativa	<b>Cão</b> saltou para a frente/ cima <b>Cão</b> perseguiu/ começou a perseguir <b>Cão</b> tentou + VERB (apanhar, caçar, agarrar, pegar)	0	1
<b>A5.</b>	Resultado	<b>Cão</b> bateu a cabeça/ na árvore/ não apanhou o rato/ não foi suficientemente rápido <b>Rato</b> escapou/ correu atrás da árvore/ foi demasiado rápido	0	1
<b>A6.</b>	TEI como reação	<b>Cão</b> ficou desapontado/ irritado/ magoado <b>Rato</b> estava feliz/ contente	0	1
<i>Episódio 2: Rapaz (Personagens do episódio: rapaz)</i>				
<b>A7.</b>	TEI como evento iniciador	<b>Rapaz</b> estava triste/ infeliz/ preocupado com o seu balão <b>Rapaz</b> viu o balão na árvore	0	1
<b>A8.</b>	Objetivo	<b>Rapaz</b> decidiu que/ queria ter o seu balão de volta (Para) a + VERB (obter)	0	1
<b>A9.</b>	Tentativa	<b>Rapaz</b> estava/ está a puxar/ está a tentar puxar o balão para baixo da árvore <b>Rapaz</b> saltou atrás do balão/ tentou apanhar (o balão)/ foi/ está a subir (a árvore)	0	1
<b>A10.</b>	Resultado	<b>Rapaz</b> recuperou/ conseguiu o seu balão/ de novo <b>Balão</b> foi salvo	0	1
<b>A11.</b>	TEI como reação	<b>Rapaz</b> ficou contente/ feliz/ satisfeito/ agradado/ aliviado (por recuperar/ ter o seu balão de volta)	0	1

<sup>7</sup> Em caso de dúvida ou se a resposta da criança não constar desta grelha de avaliação, consultar o manual.

<sup>8</sup> Zero pontos para uma resposta errada ou sem resposta, 1 ponto para uma resposta correta, 2 pontos para referência tanto à hora como ao local.

<i>Episódio 3: Cão (Personagens do episódio: cão)</i>				
<b>A12.</b>	TEI como evento iniciador	<b>Cão</b> reparou/ viu as salsichas (no saco) <b>Cão</b> estava com fome/curioso/ interessado nas salsichas	0	1
<b>A13.</b>	Objetivo	<b>Cão</b> queria/ decidiu obter/ agarrar/ comer/ ter/ roubar as salsichas (Para) a + VERB (comer, obter)	0	1
<b>A14.</b>	Tentativa	<b>Cão</b> estava/ está a agarrar/ puxar/ levar/ roubar as salsichas <b>Cão</b> agarra/ puxa/ apanha as salsichas (fora do saco)/ alcança as salsichas <b>Cão</b> tentou + VERB (obter, tomar)	0	1
<b>A15.</b>	Resultado	<b>Cão</b> comeu/ comeu as salsichas	0	1
<b>A16.</b>	TEI como reação	<b>Cão</b> estava satisfeito/ contente/ feliz/ não tinha fome (já não)	0	1
<b>A17.</b>		<b>Pontuação total de 17:</b>		

### B. Complexidade estrutural

Número de sequências AO	Número só para G (sem A ou O)	Número de sequências GA /GO	Número de sequências GAO
B1.	B2.	B3.	B4.

### C. Termos relativos ao estado interior (TEI)

C1.	<p>Número total de TEI em fichas. Os TEI incluem:</p> <p><b>Termos de estado perceptivo</b> p. ex. <i>ver, ouvir, sentir, cheirar;</i></p> <p><b>Termos de estado fisiológico</b> p. ex. <i>sede, fome, cansaço, dor, ferido;</i></p> <p><b>Termos de consciência</b> p. ex. <i>vivo, acordado, adormecido;</i></p> <p><b>Termos de emoção</b> p. ex. <i>triste, feliz, alegre, zangado, preocupado, desapontado, com medo, assustado, orgulhoso, corajoso, (sentir-se) seguro, satisfeito, surpreendido;</i></p> <p><b>Verbos mentais</b> p. ex. <i>querer, pensar, saber, esquecer, decidir, acreditar, maravilhar-se, ter/fazer um plano;</i></p> <p><b>Verbos linguísticos/verbos de dizer/contar</b> p. ex. <i>dizer, chamar, gritar, avisar, perguntar.</i></p>
-----	---

## Secção II: Compreensão

		Exemplos de respostas corretas	Exemplos de respostas erradas	Pontuação	
<b>0</b>	Gostaste da história?	<b>Pergunta de “aquecimento”, não pontuada</b>			
<b>D1.</b>	Porque é que o cão salta/ salta para a frente? ( <i>apontar para as imagens 1-2</i> ) (Episódio 1: Objetivo)	Quer apanhar/ caçar/ perseguir o rato/ brincar com o rato Quer o rato (Para) + VERBO (apanhar) o rato	Está a sair/ correr/ quer saltar Os cães estão sempre a saltar/ correr	0	1
<b>D2.</b>	Como é que o cão se sente? ( <i>apontar para a imagem 3</i> ) (TEI como reação)	Zangado/ mal/ desiludido/ magoado/ com dores/ nada bem/ não confortável	Bem/ feliz	0	1
<b>D3.</b>	( <i>Só perguntar a D3 se a criança dá uma resposta correta sem explicação/ justificação em D2. Se for dada uma explicação correta em D2, então dê um ponto em D3 e prossiga para D4.</i> ) Porque achas que o cão se sente zangado/ desapontado/ magoado, etc.? <sup>9</sup>	Não conseguiu apanhar o rato/ bateu na árvore Dói bater na árvore O rato fuge/ foi embora	Resposta inapropriada/ irrelevante	0	1
<b>D4.</b>	Porque é que o rapaz salta para cima? ( <i>apontar para a imagem 5</i> ) (Episódio 2: Objetivo)	Quer apanhar/ levar o seu balão (de volta) Quer o seu balão (de volta) (para) + VERB (apanhar, levar) o seu balão (de volta/ para fora)	Subir à árvore/ escalar árvores	0	1
<b>D5.</b>	Como se sente o rapaz? ( <i>apontar para a imagem 6</i> ) (TEI como reação)	Bem/ feliz/ satisfeito/ contente	Mal/ zangado/ furioso/ triste	0	1
<b>D6.</b>	( <i>Só perguntar a D6 se a criança dá uma resposta correta sem explicação/ justificação em D5. Se for dada uma explicação correta em D5, então dê um ponto em D6 e</i>	Tem/ conseguiu o balão de volta Poderia/ foi capaz de + VERB (obter, tomar) o balão	Ele está a sorrir/ ele tem esse aspeto/ outra resposta inadequada	0	1

<sup>9</sup> Utilizar o mesmo TEI fornecido pela criança em resposta a D2.

	<i>prossiga para D7).</i> Porque pensa que o rapaz se sente bem/ feliz/ satisfeito, etc.? <sup>10</sup>				
<b>D7.</b>	Porque é que o cão agarra as salsichas? ( <i>apontar para a imagem 5</i> ) (Episódio 3: Objetivo)	Decide/ quer comer/ ter/ roubar as salsichas Aproveita a oportunidade quando o rapaz não está a olhar Não apanhou o rato Não conseguiu apanhar o rato Cães gostam de salsichas (significado genérico) Salsichas são saborosos/ deliciosos	Quer brincar com o saco	0	1
<b>D8.</b>	Imagina que o rapaz vê o cão. Como é que o rapaz se sente? ( <i>apontar para a imagem 6</i> ) (TEI como reação)	Mal/ irritado/ triste/ louco/ nada bem	Bem/ feliz/ satisfeito/ contente	0	1
<b>D9.</b>	( <i>Só perguntar a D9 se a criança dá uma resposta correta sem explicação/ justificação em D8. Se for dada uma explicação correta em D8, então dê um ponto em D9 e prossiga para D10.</i> ) Porque pensa que o rapaz se sente mal/ enraivecido/ furioso, etc.? <sup>11</sup>	Cão comeu/ está a comer/ levou as salsichas Rapaz queria comer/ ter as salsichas (ele próprio) Eram as salsichas do rapaz	Resposta inadequada	0	1
<b>D10.</b>	Será que o rapaz vai ser amigo do cão? Porquê?	Não - dar pelo menos uma razão (cão comeu/ roubou as salsichas) ou qualquer outra resposta apropriada	Sim/Não sei/ou outra irrelevante	0	1
<b>D11.</b>	<b>Pontuação total de 10:</b>				

<sup>10</sup> Utilizar o mesmo TEI fornecido pela criança em resposta a D5.

<sup>11</sup> Utilizar o mesmo TEI fornecido pela criança em resposta a D8.

## Protocolo para Passarinhos

### Conto / Reconto / História-modelo

Nome da criança: \_\_\_\_\_

Data de nascimento: \_\_\_\_\_

Data dos testes: \_\_\_\_\_

Idade nos testes (em meses): \_\_\_\_\_

Gender: \_\_\_\_\_

Nome do examinador: \_\_\_\_\_

Exposição a L2 (em meses): \_\_\_\_\_

Data de entrada no jardim-de-infância: \_\_\_\_\_

Nome do jardim-de-infância: \_\_\_\_\_

Certifique-se de que todos os envelopes estão sobre a mesa antes do início dos testes. Prepare o gravador de áudio para gravar a sessão. Comece a gravar antes da fase de “aquecimento”.

### **Preparação**

Pergunte, por exemplo: *Quem é o teu melhor amigo? O que gostas de ver na televisão? Gostas de contar histórias? Gostas de ouvir histórias?*

### **Instruções**

#### **Instruções para Conto**

Sente-se em frente à criança. Diga à criança: *“Olha, aqui estão 3 envelopes. Há uma história diferente em cada envelope. Escolhe um e depois podes contar-me uma história.”* Desdobre as imagens para que toda a sequência seja visível apenas para a criança. *“Olha primeiro para a história inteira. (pausa) Estás pronto?”*

Desdobre as 2 primeiras imagens. Diga à criança: *“Agora quero que contes a história. Olha para as imagens e tenta contar a história o melhor que consegues.”* Dica admissível, se a criança estiver relutante em começar: *“Conta-me a história”* (apontar para a imagem). Quando a criança tiver terminado de contar o que acontece nas 2 primeiras imagens, desdobre a seguinte (para que todas as imagens de 1 a 4 sejam visíveis). Repita o processo até ao fim da história.

Dicas permitidas se a criança estiver em silêncio no meio da história: *“Mais alguma coisa?”, “Continua”, “Conta-me mais”, “Vamos ver o que mais há na história”*. Se a criança deixar de falar sem indicar que terminou, peça: *“Avisa-me quando tiveres terminado”*.

Quando a criança tiver terminado, elogie a criança e depois faça as perguntas de compreensão.

#### **Instruções para o reconto**

Sente-se em frente à criança. Diga à criança: *“Olha, aqui estão 3 envelopes. Há uma história diferente em cada envelope. Escolhe um e depois eu conto-te a história.”* Desdobre as imagens para que toda a sequência seja visível apenas para a criança. *“Olha primeiro para a história inteira. (pausa) Estás pronto? Vou contar-te a história e depois podes contá-la novamente.”*

Desdobre as imagens 1 e 2. “A história começa aqui”: (apontar para a imagem 1).

*Certo dia, uma mãe pássaro viu que os seus passarinhos tinham fome. Voou para longe, porque queria encontrar comida para eles. Uma gata faminta viu que a mãe pássaro estava a voar e miou: "Mmm que maravilha, o que vejo eu aqui no ninho?"*

Desdobre as imagens 3 e 4 (de modo que todas as imagens de 1 a 4 sejam agora visíveis).

*A mãe pássaro voltou com uma grande minhoca para os seus filhos, mas não viu o gato. Estava feliz com a minhoca suculenta para os seus bebés. Entretanto, o gato mau começou a subir à árvore, porque queria apanhar um pássaro bebé. Agarrou um dos passarinhos. Um cão corajoso que passava viu que os passarinhos estavam em perigo. Decidiu travar o gato e salvá-los.*

Desdobre as imagens 5 e 6 (para que todas as imagens de 1 a 6 sejam agora visíveis).

*Ele disse ao gato: "Deixa os passarinhos em paz". E depois agarrou a cauda do gato e puxou-o para baixo. O gato soltou o passarinho e o cão afastou-o. O cão ficou muito contente por ter conseguido salvar os passarinhos, e o gato continuou com fome.*

*E assim termina a história.*

Desdobre as imagens para que as 2 primeiras imagens sejam visíveis apenas para a criança. Diga à criança: “Agora quero que sejas tu a contar a história. Olha para as imagens e tenta contar a história o melhor que conseguires.” Dica admissível se a criança estiver relutante em começar: “Conta-me a história” (apontar para a imagem). Quando a criança tiver terminado de contar o que acontece nas 2 primeiras imagens, desdobre a seguinte (para que todas as imagens de 1 a 4 sejam agora visíveis). Repita o processo até ter chegado ao fim da história.

Dicas permitidas se a criança estiver em silêncio no meio da história: “Mais alguma coisa?”, “Continua”, “Conta-me mais”, “Vamos ver o que mais há na história”. Se a criança deixar de falar sem indicar que terminou, peça: “Avisa-me quando tiveres terminado”.

Quando a criança tiver terminado, elogie a criança e depois faça as perguntas de compreensão.

### **Instruções para a história-modelo**

Sente-se em frente à criança. Diga à criança: “Olha, aqui estão 3 envelopes. Há uma história diferente em cada envelope. Escolhe um e depois eu conto-te a história. Desdobre as imagens para que toda a sequência seja visível apenas para a criança. “Olha primeiro para a história inteira. (pausa) Estás pronto? Vou contar-te a história e depois vou fazer-te algumas perguntas.”

Desdobre as figuras 1 e 2. “A história começa aqui”: (apontar para a imagem 1).

*Certo dia, uma mãe pássaro viu que os seus passarinhos tinham fome. Voou para longe, porque queria encontrar comida para eles. Uma gata faminta viu que a mãe pássaro estava a voar e miou: "Mmm que maravilha, o que vejo eu aqui no ninho?"*

Desdobre as imagens 3 e 4 (de modo que todas as imagens de 1 a 4 sejam agora visíveis).

*A mãe pássaro voltou com uma grande minhoca para os seus filhos, mas não viu o gato. Estava feliz com a minhoca suculenta para os seus bebés. Entretanto, o gato mau começou a subir à árvore, porque queria apanhar um pássaro bebé. Agarrou um dos passarinhos. Um cão corajoso que passava viu que os passarinhos estavam em grande perigo. Decidiu travar o gato e salvá-los.*

Desdobre as imagens 5 e 6 (para que todas as imagens de 1 a 6 sejam agora visíveis).

*Ele disse ao gato: "Deixa os passarinhos em paz". E depois agarrou a cauda do gato e puxou-o para baixo. O gato soltou o passarinho e o cão afastou-o. O cão ficou muito contente por ter conseguido salvar os passarinhos, e o gato continuou com fome.*

*E assim termina a história.*

Depois de dizer “*E assim termina a história*”, faça as perguntas de compreensão.

## Grelha de avaliação para Passarinhos

### Secção I: Produção

A. Estrutura da história; B. Complexidade estrutural;

C. Termos relativos ao estado interior (TEI)

#### A. Estrutura da história

		<b>Exemplos de respostas corretas<sup>12</sup></b>	<b>Pontuação</b>
<b>A1.</b>	Cenário	Referência de tempo e/ ou lugar, por exemplo, uma vez/ um dia/ há muito tempo... numa floresta/ num prado/ num jardim/ num jardim/ num campo/ num ninho de pássaros/ numa árvore	0 1 2 <sup>13</sup>
<i>Episódio 1: Mãe/ Pássaro (Episódio personagens: mãe pássaro e passarinhos)</i>			
<b>A2.</b>	TEI como evento iniciador	<b>Passarinhos</b> estavam com fome/queriam comida/ choravam por comida/ pediam comida <Mãe/ Pássaro/ Pais, etc.> viu que os passarinhos tinham fome/ queriam comida	0 1
<b>A3.</b>	Objetivo	<b>Mãe pássaro</b> queria alimentar passarinhos / apanhar/ trazer/ buscar/ encontrar comida/ minhocas (Para) + VERB (obter comida)	0 1
<b>A4.</b>	Tentativa	<b>Mãe pássaro</b> voou/ foi-se embora/ procurou comida/ foi à procura de comida <b>Mãe pássaro</b> tentou + VERB (obter comida)	0 1
<b>A5.</b>	Resultado	<b>Mãe pássaro</b> foi/ apanhou/ trouxe/ regressou com comida/ uma minhoca/ alimentou os bebés <b>Passarinhos</b> têm comida/ uma minhoca	0 1
<b>A6.</b>	TEI como reação	<b>Mãe pássaro</b> estava feliz/ satisfeita/ contente <b>Passarinhos</b> bebés estavam felizes/ satisfeitos/ contentes/ já não tinham fome	0 1
<i>Episódio 2: Gato (Personagens do episódio: gato e passarinhos)</i>			
<b>A7.</b>	TEI como evento iniciador	<b>Gato</b> viu a mãe a voar para longe/ viu que os passarinhos estavam sozinhos/ viu que havia comida <b>Gato</b> tinha fome/ pensou "apetitoso"	0 1
<b>A8.</b>	Objetivo	<b>Gato</b> queria comer/ apanhar/ matar passarinhos (Para) a + VERB (comer, apanhar, matar, caçar)	0 1
<b>A9.</b>	Tentativa	<b>Gato</b> estava/ está a trepar à árvore <b>Gato</b> tentou alcançar/ obter passarinhos <b>Gato</b> trepou/ subiu (a árvore)	0 1
<b>A10.</b>	Resultado	<b>Gato</b> agarrou/ agarrou passarinho(s) <b>Gato</b> quase/ praticamente + VERB (apanhou, caçou)	0 1

<sup>12</sup> Em caso de dúvida ou se a resposta da criança não constar desta grelha de avaliação, consultar o manual.

<sup>13</sup> Zero pontos para uma resposta errada ou sem resposta, 1 ponto para uma resposta correta, 2 pontos para referência tanto à hora como ao local.

<b>A11.</b>	TEI como reação	<b>Gato</b> estava feliz <b>Pássaro(s)</b> estava/ estavam assustado(s)/ chorando/ gritando de dor	0	1
<i>Episódio 3: Cão (Personagens do episódio: cão)</i>				
<b>A12.</b>	TEI como evento iniciador	<b>Cão</b> viu que pássaro estava em perigo/ viu que o gato apanhou/ caçou o pássaro <b>Pássaro(s)</b> estavam/ estiveram em perigo	0	1
<b>A13.</b>	Objetivo	<b>Cão</b> decidiu/ quis parar o gato <b>Cão</b> decidiu/ quis ajudar/ proteger/ salvar/ resgatar o(-s) pássaro(-s) (Para) a + VERB (parar, salvar, ajudar)	0	1
<b>A14.</b>	Tentativa	<b>Cão</b> estava/ está a puxar/ arrastar o gato para baixo/ morder/ agarrar o gato/ agarrar a cauda do gato <b>Cão</b> tentou + VERB (puxar, arrastar, descer) <b>Cão</b> puxou/ arrastou o gato para baixo/ mordeu/ atacou o gato/ agarrou a cauda do gato	0	1
<b>A15.</b>	Resultado	<b>Cão</b> afastou o gato/ assustou o gato <b>Gato</b> soltou o passarinho/ fugiu <b>Passarinho(s)</b> foi/ foram salvo(s)/ resgatado(s)	0	1
<b>A16.</b>	TEI como reação	<b>Cão</b> ficou aliviado/ feliz/ orgulhoso (por ter salvo/ resgatado o passarinho) <b>Gato</b> estava zangado/ desiludido/ sente-se mal/ louco/ assustado/ com dores/ a cauda do gato doeu <b>Passarinho(s)</b> ficou/ ficaram aliviado(s)/ feliz(es)/ salvo(s) <b>Mãe pássaro</b> ficou aliviada/ feliz	0	1
<b>A17.</b>		<b>Pontuação total de 17:</b>		

### B. Complexidade estrutural

Número de sequências AO	Número só para G (sem A ou O)	Número de sequências GA /GO	Número de sequências GAO
B1.	B2.	B3.	B4.

### C. Termos relativo ao estado interior (TEI)

C1.	<p>Número total de TEI em fichas. Os TEI incluem:</p> <p><b>Termos de estado percetivo</b> p. ex. <i>ver, ouvir, sentir, cheirar</i>;</p> <p><b>Termos de estado fisiológico</b> p. ex. <i>com sede, fome, cansaço, dor, ferido</i>;</p> <p><b>Termos de consciência</b> p. ex. <i>vivo, acordado, adormecido</i>;</p> <p><b>Termos de emoção</b> p. ex. <i>triste, feliz, alegre, zangado, preocupado, desapontado, com medo, assustado, orgulhoso, corajoso, (sentir-se) seguro, satisfeito, surpreendido</i>;</p> <p><b>Verbos mentais</b> p. ex. <i>querer, pensar, saber, esquecer, decidir, acreditar, maravilhar-se, ter/fazer um plano</i>;</p> <p><b>Verbos linguísticos/verbos de dizer/contar</b> p. ex. <i>dizer, chamar, gritar, avisar, perguntar</i>.</p>
-----	--

## Secção II: Compreensão

		Exemplos de respostas corretas	Exemplos de respostas erradas	Pontuação	
<b>0</b>	Gostaste da história?	<b>Pergunta de “aquecimento”, não pontuada</b>			
<b>D1.</b>	Porque é que a mãe pássaro voa para longe? ( <i>apontar para as imagens 1-2</i> ) (Episódio 1: Objetivo/ TEI como evento iniciador)	Quer obter/ trazer comida/ minhocas para os bebés pássaros/ (Para) para + VERB (alimentação) os passarinhos estão com fome	Está a sair/ vai trabalhar Vai buscar o papá Está assustado/ tem medo	0	1
<b>D2.</b>	Como se sentem os passarinhos? ( <i>apontar para a imagem 1</i> ) (TEI como evento iniciador)	Mal/ com fome Querem comida	Bem/ felizes/ surpreendidos/ solitários/ assustados	0	1
<b>D3.</b>	( <i>Só perguntar a D3 se a criança dá uma resposta correta sem explicação/ justificação em D2. Se for dada uma explicação correta em D2, então dê um ponto em D3 e prossiga para D4.</i> ) Porque achas que os passarinhos estão a sentir-se mal/ com fome, etc.? <sup>14</sup>	As suas bocas estão abertas/ a pedir comida Estão a gritar: "Queremos comida/ temos fome" A mãe foi buscar comida/ voltou com uma minhoca para os alimentar Os passarinhos estão sempre com fome (significado genérico)	Estão felizes/ a cantar/ Queriam vir com a mamã/ Têm medo do gato/ Têm medo porque viram o gato/ Mal/ Têm medo porque a mãe está a voar para longe	0	1
<b>D4.</b>	Porque é que o gato trepa à árvore? ( <i>apontar para a imagem 3</i> ) (Episódio 2: Objetivo)	Quer pegar/ matar/ comer o pássaro bebé/ Quer o pássaro bebé (Para) para + VERB (pegar, matar, comer) a/o pássaro bebé Não conseguiu resistir ao pássaro bebé/ aproveita a oportunidade quando a mãe se ausenta/ gatos gostam de comer/ apanhar aves (significado genérico)	Para brincar com os passarinhos	0	1
<b>D5.</b>	Como se sente o gato? ( <i>apontar para a</i>	Mal/ (ainda) esfomeado/	Bem/ feliz/ alegre/	0	1

<sup>14</sup> Utilizar o mesmo TEI fornecido pela criança em resposta a D2.

	<i>imagem 5-6)</i> (TEI como reação)	zangado/ louco/ triste/ assustado/ magoado/ estúpido/ desiludido	brincalhão/ a correr		
<b>D6.</b>	<i>(Só perguntar a D6 se a criança dá uma resposta correta sem explicação/ justificação em D5. Se for dada uma explicação correta em D5, então dê um ponto em D6 e prossiga para D7). Porque achas que o gato está a sentir-se mal/ com fome/ assustado, etc.?</i> <sup>15</sup>	Não conseguiu apanhar o pássaro bebé/ não conseguiu ter sucesso Tem medo/ medo do cão O cão está a atacar/ morder/ persegui-lo/ puxar/ morder a cauda do gato <i>Se a resposta a D5 é "mal/ enraivecido", a resposta a D6 também pode ser: ainda tem fome</i>	Feliz/ brincalhão/ começa a voar/ parece assim O cão levou a comida do gato/ O cão quer comer o gato Não sei	0	1
<b>D7.</b>	Porque é que o cão agarra a cauda do gato? <i>(apontar para a imagem 5)</i> (Episódio 3: Objetivo)	Decide/ quer salvar/ resgatar/ ajudar/ proteger os passarinhos Decide/ quer parar o gato/ fazer com que o gato solte o passarinho (Para) a + VERB (salvar, salvar, ajudar, proteger) Para que a(s) ave(s) não seja(m) comida(s)/ morta(s) / ferida(s)	Quer comer o próprio pássaro/ Quer comer o gato/ Quer brincar com o gato Os cães odeiam/ não gostam de gatos (significado genérico)	0	1
<b>D8.</b>	Imagina que o cão vê as aves. Como é que o cão se sente? <i>(apontar para a imagem 6)</i> (TEI como reação)	Bem/ feliz/ aliviado/ satisfeito/ orgulhoso/ útil Como um protetor/ herói Gosta de os proteger	Mau/ zangado/ louco/ triste/ triste/ estúpido/ com fome "Tenho de ir buscar o gato"	0	1
<b>D9.</b>	<i>(Só perguntar a D9 se a criança dá uma resposta correta sem explicação/ justificação em D8. Se for dada uma explicação correta em D8, então dê um ponto em D9 e prossiga para D10.)</i> Porque achas que o	Parou o gato/ fica/ tira o gato de lá Salvos/ resgatados/ ajudados Vê que os pássaros estão seguros/ felizes/ sem ferimentos Agora o gato não vai voltar	Ele está a sorrir/ tem esse aspeto Não apanhou o gato Quer ser ele próprio a comer os pássaros Zangado com o gato	0	1

<sup>15</sup> Utilizar o mesmo TEI fornecido pela criança em resposta a D5.

	cão se sente bem/ feliz/ satisfeito, etc.? <sup>16</sup>				
<b>D10.</b>	De quem gosta mais a mãe pássaro, do gato ou do cão? Porquê?	do cão - dar pelo menos uma razão (ele salvou/ ajudou o pássaro bebé/ afugentou o gato/ foi gentil com os pássaros)	do gato/ Não sei/ outra resposta irrelevante	0	1
<b>D11.</b>	<b>Pontuação total de 10:</b>				

<sup>16</sup> Utilizar o mesmo TEI fornecido pela criança em resposta a D8.

## Protocolo para Cabritinhos

### Conto / Reconto / História-modelo

Nome da criança: \_\_\_\_\_

Data de nascimento: \_\_\_\_\_

Data dos testes: \_\_\_\_\_

Idade nos testes (em meses): \_\_\_\_\_

Gender: \_\_\_\_\_

Nome do examinador: \_\_\_\_\_

Exposição a L2 (em meses): \_\_\_\_\_

Data de entrada no jardim-de-infância: \_\_\_\_\_

Nome do jardim-de-infância: \_\_\_\_\_

Certifique-se de que todos os envelopes estão sobre a mesa antes do início dos testes. Prepare o gravador de áudio para gravar a sessão. Comece a gravar antes da fase de “aquecimento”.

### **Preparação**

Pergunte, por exemplo: *“Quem é o teu melhor amigo? O que gostas de ver na televisão? Gostas de contar histórias? Gostas de ouvir histórias?”*

### **Instruções**

#### **Instruções para o conto**

Sente-se em frente à criança. Diga à criança: *“Olha, aqui estão 3 envelopes. Há uma história diferente em cada envelope. Escolhe um e depois podes contar-me uma história.”* Desdobre as imagens para que toda a sequência seja visível apenas para a criança. *“Olha primeiro para a história inteira. (pausa) Estás pronto?”*

Desdobre as 2 primeiras imagens. Diga à criança: *“Agora quero que contes a história. Olha para as imagens e tenta contar a história o melhor que conseguires.”* Dica admissível, se a criança estiver relutante em começar: *“Conta-me a história”* (apontar para a imagem). Quando a criança tiver terminado de contar o que acontece nas 2 primeiras imagens, desdobre a seguinte (para que todas as imagens de 1 a 4 sejam visíveis). Repita o processo até ao fim da história.

Dicas permitidas se a criança estiver em silêncio no meio da história: *“Mais alguma coisa?”, “Continua”, “Conta-me mais”, “Vamos ver o que mais há na história”*. Se a criança deixar de falar sem indicar que terminou, peça: *“Avisa-me quando tiveres terminado”*.

Quando a criança tiver terminado, elogie a criança e depois faça as perguntas de compreensão.

#### **Instruções para o reconto**

Sente-se em frente à criança. Diga à criança: *“Olha, aqui estão 3 envelopes. Há uma história diferente em cada envelope. Escolhe um e depois eu conto-te a história.”* Desdobre as imagens para que toda a sequência seja visível apenas para a criança.

*“Olha primeiro para a história inteira. (pausa) Estás pronto? Vou contar-te a história e depois podes contá-la novamente.”*

Desdobre as imagens 1 e 2. *“A história começa aqui”*: (apontar para a imagem 1).

*Certo dia, uma mãe cabra viu que o cabritinho tinha caído à água e que estava assustado. Ela saltou para a água porque queria salvá-lo. Uma raposa esfomeada viu que a mãe cabra estava na água e rosnou: “Mmm, maravilha o que é que eu vejo aqui na relva?”.*

Desdobre as imagens 3 e 4 (para que todas as imagens de 1 a 4 sejam visíveis).

*A mãe cabra empurrou o cabritinho para fora da água, mas não viu a raposa. Ficou contente por o seu bebé não se ter afogado. Entretanto, a raposa má saltou para a frente, porque queria apanhar o outro cabritinho. Ela agarrou o cabritinho. Um pássaro corajoso que voava viu que o cabritinho estava em perigo. Decidiu parar a raposa e salvar o cabritinho.*

Desdobre as imagens 5 e 6 (para que as imagens de 1 a 6 sejam agora visíveis).

*O pássaro disse à raposa: “Deixa o cabritinho em paz”. E depois voou para baixo e mordeu a cauda da raposa. A raposa soltou o cabritinho e o pássaro afastou-a. O pássaro ficou muito feliz por poder salvar cabritinho, e a raposa continuou com fome.*

*E assim termina a história.*

Desdobre as imagens para que as 2 primeiras imagens sejam visíveis apenas para a criança. Diga à criança: *“Agora quero que sejas tu a contar a história. Olha para as imagens e tenta contar a história o melhor que consegues.”* Dica admissível, se a criança estiver relutante em começar: *“Conta-me a história”* (apontar para a imagem). Quando a criança tiver terminado de contar o que acontece nas 2 primeiras imagens, desdobre a seguinte (para que todas as imagens de 1 a 4 sejam visíveis). Repita o processo até ter chegado ao fim da história.

Dicas permitidas se a criança estiver em silêncio no meio da história: *“Mais alguma coisa?”, “Continua”, “Conta-me mais”, “Vamos ver o que mais há na história”*. Se a criança deixar de falar sem indicar que terminou, peça: *“Avisa-me quando tiveres terminado”*.

Quando a criança tiver terminado, elogie a criança e depois faça as perguntas de compreensão.

### **Instruções para a história-modelo**

Sente-se em frente à criança. Diga à criança: *“Olha, aqui estão 3 envelopes. Há uma história diferente em cada envelope. Escolhe um e depois eu conto-te a história.”* Desdobre as imagens para que toda a sequência seja visível apenas para a criança. *“Olha primeiro para a história inteira. (pausa) Estás pronto? Vou contar-te a história e depois vou fazer-te algumas perguntas.”*

Desdobre as figuras 1 e 2. *“A história começa aqui”*: (apontar para a imagem 1).

*Certo dia, uma mãe cabra viu que o cabritinho tinha caído à água e que estava assustado. Ela saltou para a água porque queria salvá-lo. Uma raposa esfomeada viu que a mãe cabra estava na água e rosnou: “Mmm, maravilha o que é que eu vejo aqui na relva?”.*

Desdobre as imagens 3 e 4 (para que todas as imagens de 1 a 4 sejam visíveis).

*A mãe cabra empurrou o cabritinho para fora da água, mas não viu a raposa. Ficou contente por o seu bebé não se ter afogado. Entretanto, a raposa má saltou para a frente, porque queria apanhar o outro cabritinho. Ela agarrou o cabritinho. Um pássaro corajoso*

*que voava viu que o cabritinho estava em perigo. Decidiu parar a raposa e salvar o cabritinho.*

Desdobre as imagens 5 e 6 (para que as imagens de 1 a 6 sejam agora visíveis).

*O pássaro disse à raposa: "Deixa o cabritinho em paz". E depois voou para baixo e mordeu a cauda da raposa. A raposa soltou o cabritinho e o pássaro afastou-a. O pássaro ficou muito feliz por poder salvar cabritinho, e a raposa continuou com fome.*

*E assim termina a história.*

Depois de dizer “*E assim termina a história*” faça as perguntas de compreensão.

## Grelha de avaliação para Cabritinhos

### Secção I: Produção

A. Estrutura da história; B. Complexidade estrutural;

C. Termos relativos ao estado interior (TEI)

#### A. Estrutura da história

		<b>Exemplos de respostas corretas<sup>17</sup></b>	<b>Pontuação</b>	
<b>A1.</b>	Cenário	Referência de tempo e/ ou lugar, por exemplo, uma vez há uma hora/ um dia/ há muito tempo... numa floresta/ num prado/ num campo/ junto a um lago/ no lago/ na lagoa	0	1 2 <sup>18</sup>
<i>Episódio 1: Mãe/ Cabra (Episódio personagens: cabritinho e mãe/ cabra)</i>				
<b>A2.</b>	TEI como evento iniciador	<b>Cabritinho</b> estava assustado/ em perigo/ em perigo/ precisou de ajuda/ chorou (por ajuda)/ chamou a mãe < <b>Mãe/ Cabra/ Pai, etc.</b> > viu que o cabritinho estava assustado/em perigo/ afogado/ não sabia nadar < <b>Mãe/ Cabra/ Pai, etc.</b> > estava preocupada com a cabra bebé na água	0	1
<b>A3.</b>	Objetivo	<b>Mãe cabra</b> quis ajudar o bebé/ para salvar/ resgatar o bebé/ para o empurrar para fora da água/ para o tirar da água (Para) para + VERB (resgatar, ajudar) o bebé	0	1
<b>A4.</b>	Tentativa	<b>Mãe cabra</b> correu/ entrou na água <b>Mãe cabra</b> está a empurrar/ ajudar <b>Mãe cabra</b> tentou + VERB (ajudar, empurrar)	0	1
<b>A5.</b>	Resultado	<b>Mãe cabra</b> empurrou o bebé para fora da água/ salvou/ salvou/ ajudou o bebé a sair <b>Cabritinho</b> foi salvo/ fora da água	0	1
<b>A6.</b>	TEI como reação	<b>Mãe cabra</b> estava feliz/ aliviada <b>Cabritinho</b> estava aliviado/ satisfeito/ feliz/ já não estava assustado	0	1
<i>Episódio 2: Raposa (Personagens do episódio: raposa e cabritinho)</i>				
<b>A7.</b>	TEI como evento iniciador	<b>Raposa</b> viu a mãe a desviar o olhar/ viu que o bebé estava sozinho/ viu que havia comida <b>Raposa</b> estava com fome/ pensou "apetitoso" [delicioso]	0	1
<b>A8.</b>	Objetivo	<b>Raposa</b> queria comer/ apanhar/ matar o cabritinho (Para) a + VERB (comer, apanhar, agarrar, matar)	0	1
<b>A9.</b>	Tentativa	<b>Raposa</b> saltou para cima/ fora/ salta em direção ao cabritinho <b>Raposa</b> tentou alcançar/ agarrar/ apanhar o cabritinho	0	1
<b>A10.</b>	Resultado	<b>Raposa</b> apanhou/ agarrou/ alcançou o cabritinho	0	1

<sup>17</sup> Em caso de dúvida ou se a resposta da criança não constar desta grelha de avaliação, consultar o manual.

<sup>18</sup> Zero pontos para uma resposta errada ou sem resposta, 1 ponto para uma resposta correta, 2 pontos para referência tanto à hora como ao local.

		<b>Raposa</b> quase/ praticamente + VERB (apanhou, agarrou)		
<b>A11.</b>	TEI como reação	<b>Raposa</b> estava feliz <b>Cabritinho</b> estava assustado/ a chorar/ a gritar de dor	0	1
<i>Episódio 3: Pássaro (Personagens do episódio: pássaro)</i>				
<b>A12.</b>	TEI como evento iniciador	< <b>Pássaro, Corvo, etc.</b> > viu que a cabra estava em perigo/ viu que a raposa apanhou/ apanhou a cabra <b>Cabritinho</b> estava em perigo	0	1
<b>A13.</b>	Objetivo	<b>Pássaro</b> decidiu/ quis parar a raposa <b>Pássaro</b> decidiu/ quis ajudar/ proteger/ salvar o cabritinho (Para) a + VERB (parar, salvar, ajudar)	0	1
<b>A14.</b>	Tentativa	<b>Pássaro</b> estava/ está a morder/ arrastar a cauda da raposa/ a raposa <b>Pássaro</b> mordeu/ arrastou/ apanhou a cauda da raposa/ atacou a raposa <b>Pássaro</b> tentou + VERB (afastar a raposa)	0	1
<b>A15.</b>	Resultado	<b>Pássaro</b> perseguiu/ afastou a raposa/ livrou-se da raposa <b>Raposa</b> soltou o cabritinho/ fugiu <b>Cabritinho</b> foi salvo/ resgatado	0	1
<b>A16.</b>	TEI como reação	<b>Pássaro</b> ficou aliviado/ feliz/ orgulhoso (de ter salvo/ resgatado o cabritinho) <b>Raposa</b> ficou zangada/ desiludida/ sentiu-se mal/ louca/ assustada/ com dores/ a cauda da raposa doía <b>Cabritinho</b> ficou/ ficaram aliviado(s)/ feliz(es)/ seguro(s) <b>Cabra mãe</b> ficou aliviada/ feliz	0	1
<b>A17.</b>		<b>Pontuação total de 17:</b>		

### B. Complexidade estrutural

Número de sequências AO	Número só para G (sem A ou O)	Número de sequências GA /GO	Número de sequências GAO
B1.	B2.	B3.	B4.

### C. Termos relativos ao estado interior (TEI)

C1.	<p>Número total de TEI em fichas. Os TEI incluem:</p> <p><b>Termos de estado perceptivo</b> p. ex. <i>ver, ouvir, sentir, cheirar</i>;</p> <p><b>Termos de estado fisiológico</b> p. ex. <i>com sede, fome, cansaço, dor, ferido</i>;</p> <p><b>Termos de consciência</b> p. ex. <i>vivo, acordado, adormecido</i>;</p> <p><b>Termos de emoção</b> p. ex. <i>triste, feliz, alegre, zangado, preocupado, desapontado, com medo, assustado, orgulhoso, corajoso, (sentir-se) seguro, satisfeito, surpreendido</i>;</p> <p><b>Verbos mentais</b> p. ex. <i>querer, pensar, saber, esquecer, decidir, acreditar, maravilhar-se, ter/fazer um plano</i>;</p> <p><b>Verbos linguísticos/verbos de dizer/contar</b> p. ex. <i>dizer, chamar, gritar, avisar, perguntar</i>.</p>
-----	---

## Secção II: Compreensão

		Exemplos de respostas corretas	Exemplos de respostas erradas	Pontuação
<b>0</b>	Gostaste da história?	<b>Pergunta de “aquecimento”, não pontuada</b>		
<b>D1.</b>	Porque é que a mãe cabra estava na água? ( <i>apontar para as imagens 1-2</i> ) (Episódio 1: Objetivo/ TEI como evento iniciador)	Quer salvar/ ajudar/ resgatar o cabritinho (Para) a + VERB (ajudar, salvar, resgatar) o cabritinho Preocupada com o cabritinho O cabritinho estava a chorar por ajuda/ está em perigo/ assustado	Está a nadar/ a brincar/ quer tomar banho/ quer lavar-se/ quer lavar o cabritinho/ quer refrescar-se/ quer beber	0      1
<b>D2.</b>	Como se sente o cabritinho? ( <i>apontar para a cabra bebé na água, imagem 1</i> ) (TEI como evento iniciador)	Mal/ assustado/ em perigo/ horrorizado Quer ser resgatado	Bem/ feliz/ brincalhão/ congelado/ fresco/ frio/ com fome/ com sede/ sujo/ limpo/ estúpido	0      1
<b>D3.</b>	( <i>Só perguntar a D3 se a criança dá uma resposta correta sem explicação/ justificação em D2. Se for dada uma explicação correta em D2, então dê um ponto em D3 e prossiga para D4.</i> ) Porque achas que a cabra bebé está a sentir-se mal/ assustada em perigo, etc.? <sup>19</sup>	Caiu na água/ não é capaz de sair da água/ está a afogar-se/ não sabe nadar Está a gritar/ grita "Socorro, estou a afogar-me!" Os bebés não sabem nadar (significado genérico)	Está com fome/ sede/ a nadar/ a brincar na água/ não foi autorizado a ficar ali	0      1
<b>D4.</b>	Porque é que a raposa salta/ salta para a frente? ( <i>apontar para a imagem 3</i> ) (Episódio 2: objetivo)	Quer apanhar/ matar/ comer o cabritinho Quer o cabritinho (Para) a + VERBO (apanhar, matar) a cabra bebé Não conseguiu resistir ao cabritinho/ aproveita a oportunidade	Para brincar com o cabritinho	0      1

<sup>19</sup> Utilizar o mesmo TEI fornecido pela criança em resposta a D2.

		quando a mãe não está a olhar/ está longe Raposas gostam de comer c cabritos (bebés) (significado genérico)		
<b>D5.</b>	Como se sente a raposa? ( <i>apontar para a imagem 5-6</i> ) (TEI como reação)	Mal/ (ainda) esfomeada/ zangada/ louca/ triste/ assustada/ magoada/ estúpida/ desiludida	Bem/ feliz/ alegre/ brincalhona/a correr	0 1
<b>D6.</b>	( <i>Só perguntar a D6 se a criança dá uma resposta correta sem explicação/ justificação em D5. Se for dada uma explicação correta em D5, então dê um ponto em D6 e prossiga para D7</i> ). Porque achas que a raposa está a sentir-se mal/ com fome/ dececionada, etc.? <sup>20</sup>	Não conseguiu o cabritinho/ não conseguiu ter sucesso Tem medo/ medo do pássaro Pássaro está a atacar/ morder/ persegui-la/ puxar/ morder a cauda da raposa <i>Se a resposta a D5 é "mal/ enraivecida", a resposta a D6 também pode ser: ainda tem fome</i>	Raposa está a fugir/ parece que o pássaro levou a comida da raposa Pássaro quer comer a raposa Não sei	0 1
<b>D7.</b>	Porque é que o pássaro morde a cauda da raposa? ( <i>apontar para a imagem 5</i> ) (Episódio 3: Objetivo)	Decide/ quer salvar/ resgatar/ ajudar/ proteger o cabritinho Decide/ quer parar a raposa/ fazer com que a raposa solte a cabra (Para) a + VERB (salvar, salvar, ajudar, proteger) Para que a cabra não seja comida/ morta/ ferida	Quer comer a própria cabra Quer comer a raposa Quer brincar com a raposa Pássaros odeiam/ não gostam de raposas (significado genérico)	0 1
<b>D8.</b>	Imagina que o pássaro vê as cabras. Como é que o pássaro se sente? ( <i>apontar para a imagem 6</i> ) (TEI como reação)	Bem/ feliz/ aliviado/ satisfeito/ satisfeito/ orgulhoso/ útil Como um protetor/ herói Gosta de os proteger	Mal/ zangado/ louco/ triste/ triste/ estúpido/ com fome "Tenho de apanhar a raposa"	0 1

<sup>20</sup> Utilizar o mesmo TEI fornecido pela criança em resposta a D5.

<b>D9.</b>	<i>(Só perguntar a D9 se a criança dá uma resposta correta sem explicação/justificação em D8. Se for dada uma explicação correta em D8, então dê um ponto em D9 e prossiga para D10.)</i> Porque pensa que o pássaro se sente bem/ feliz, etc.? <sup>21</sup>	Parou a raposa/ saiu/ tira a raposa de lá Salva/ resgatada/ ajudada a cabra Vê que as cabras estão seguras/ felizes/ sem feridas Agora a raposa não vai voltar	Ele está a sorrir/ tem esse aspeto Não apanhou o gato Ele está a sorrir/ tem esse aspeto Não apanhou a raposa Quer comer o próprio cabritinho Está zangado com a raposa	0	1
<b>D10.</b>	De quem gosta mais a mãe cabra, da raposa ou do pássaro? Porquê?	do pássaro - dar pelo menos uma razão (ele salvou/ ajudou o cabritinho/ afugentou a raposa/ foi gentil com as cabras)	da raposa/ Não sei/ outra resposta irrelevante	0	1
<b>D11.</b>	<b>Pontuação total de 10:</b>				

<sup>21</sup> Utilizar o mesmo TEI fornecido pela criança em resposta a D8.

## Questionário de contextualização

1. Nome da criança (nome próprio, apelido) \_\_\_\_\_

2. Data de nascimento \_\_\_\_\_

3. O seu filho frequenta atualmente um jardim-de-infância/ uma creche/uma escola?

Sim, jardim-de-infância  
desde \_\_\_\_\_ (ano, mês)

Não

Em caso afirmativo, que tipo de jardim-de-infância?

Bilingue

Monolingue L1 = língua materna da criança

Monolingue L2 = segunda língua da criança

Outro, de que outro tipo? \_\_\_\_\_

Sim, escola  
desde \_\_\_\_\_ (ano, mês)

Não

Em caso afirmativo, que tipo de escola?

Bilingue

Monolingue L1 = língua materna da criança

Monolingue L2 = segunda língua da criança

Outro, de que outro tipo?  
\_\_\_\_\_

4. Em que país nasceu o seu filho?

No país de L1,  
qual \_\_\_\_\_

No país de L2,  
qual \_\_\_\_\_

Noutro país,  
qual? \_\_\_\_\_

5. Desde quando é que o seu filho vive no país de L2? \_\_\_\_\_ (ano, mês)

6. Ordem de nascimento

1

2

3

Indique o número \_\_\_\_\_

7. Que idade tinha o seu filho quando proferiu as primeiras palavras?

\_\_\_\_ ano(s) \_\_\_\_ mês(s)

8. Alguma vez se preocupou com a linguagem do seu filho?

Não

Sim, especificar porquê? \_\_\_\_\_

9. Alguém na sua família teve alguma dificuldade de fala ou de linguagem?

Não

Sim, especificar quem? \_\_\_\_\_  
por exemplo, mãe, pai, irmão(s)

10. O seu filho alguma vez teve problemas de audição?

Deficiência auditiva

Não

Sim

Otitis frequentes

Não

Sim, quantas? \_\_\_\_\_

*grommets* (tubos de ventilação)

11. Considera que o seu filho ouve normalmente?

Não

Sim

**12. Informação sobre os pais**

	Indique a sua língua materna (L1)	Indique a sua segunda língua (L2)	Indique outras línguas que fala	Há quanto tempo vive no país XX	As suas habilitações	A sua profissão
Mãe/ Progenitor 1						
Pai/ Progenitor 2						

**13. Em que língua fala com o seu filho?**

Mãe/ Progenitor 1

- Na minha língua materna (L1)
- Na minha segunda língua (L2)
- Tanto na língua materna como na segunda
- Outra(s) língua(s), especificar qual  
\_\_\_\_\_

Pai/ Progenitor 2

- Na minha língua materna (L1)
- Na minha segunda língua (L2)
- Tanto na língua materna como na segunda
- Outra(s) língua(s), especificar qual  
\_\_\_\_\_

**14. Que línguas fala o seu filho agora?**
 L1 da criança,  
que é:  
\_\_\_\_\_

 L2 da criança,  
que é:  
\_\_\_\_\_

 Outras línguas,  
que são:  
\_\_\_\_\_
**15. A que línguas é que o seu filho está exposto?**
 L1 da criança

 L2 da criança

 Outras línguas,  
que são: \_\_\_\_\_
**16. Com que idade começou a exposição do seu filho a L2?**
 Desde que nasceu

 Antes dos 3 anos de idade

 Antes do 1 ano de idade

 Antes dos 5 anos de idade

 Antes dos 2 anos de idade

 A partir dos \_\_\_\_\_ anos de idade
**17. O seu filho está exposto a L2**
 No Jardim-de-infância ou na escola

 Através da TV/ do computador/ de livros

 Com amigos

 Outros \_\_\_\_\_

 Com irmãos/ pais/ outros familiares

**18. Faça uma estimativa, em termos percentuais, da frequência com que o seu filho é exposto a diferentes línguas por dia (em todas as atividades diárias combinadas)?**

A sua língua materna (L1)

- 25%
- 50%
- 75%
- 100%

A sua segunda língua (L2)

- 25%
- 50%
- 75%
- 100%

Outra(s) língua(s)

- 25%
- 50%
- 75%
- 100%

<b>19. Por favor, faça uma estimativa dos conhecimentos linguísticos do seu filho, assinalando a coluna adequada</b>	Muito bem	Bem	Mal	Muito mal				
Como é que o seu filho <u>compreende</u> a sua língua materna (L1)								
Como é que o seu filho <u>compreende</u> a sua segunda língua (L2)								
Como é que o seu filho <u>fala</u> a sua língua materna (L1)								
Como é que o seu filho <u>fala</u> a sua segunda língua (L2)								
<b>20. Na sua opinião, qual é a língua que o seu filho fala melhor?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> L1</li> <li><input type="radio"/> L2</li> <li><input type="radio"/> Outra língua, que é _____</li> </ul>								
<b>21. Na sua opinião, o seu filho gosta mais de alguma das línguas do que das outras?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Não</li> <li><input type="radio"/> Sim, qual? _____</li> </ul>								
<b>22. Por favor, indique a frequência das seguintes atividades realizadas com o seu filho durante o último mês</b>	Na sua língua nativa (L1)			Na sua segunda língua (L2)				
	Nunca	Duas	Uma ou duas vezes por semana	Quase todos os dias	Nunca	Duas	Uma ou duas vezes por semana	Quase todos os dias
Contar histórias								
Ler livros								
Ouvir ou cantar canções								
Ver TV/ DVD/ Filmes/ Jogos de computador								

## Guiões das histórias

Os seguintes guiões de histórias servem de estímulo para a história-modelo e/ou o reconto. Os guiões têm macro e microestruturas paralelas e podem ser usados para orientar a codificação e análise.

Além disso, estes guiões de histórias devem ser utilizados para tradução e adaptação a outras línguas (ver o capítulo "*Background on MAIN Revised, how to use it and adapt it to other languages*" em *ZAS Papers in Linguistics* 63 (2019, pp. ivxii), que pode ser acedido via <https://zaspil.leibniz-zas.de/issue/view/53>).

A marcação dos componentes da estrutura da história e dos termos relativos ao estado interior nos guiões abaixo é dada da seguinte forma:

objetivo      tentativa      resultado      *termos relativos ao estado interior*

### Passarinhos (Número total de palavras: 155)

**Imagens 1/ 2:** Certo dia, uma mãe pássaro viu que os seus passarinhos *tinham fome*. Voou para longe, porque queria encontrar comida para eles. Um gato *faminto* viu que a mãe pássaro estava a voar e *miou*: "Mmm que maravilha, o que vejo eu aqui no ninho?".

**Imagens 3/ 4:** A mãe pássaro voltou com uma grande minhoca para os seus filhos, mas não *viu* o gato. Estava *feliz* com a minhoca suculenta para os seus bebés. Entretanto, o gato *mau* começou a subir à árvore porque queria apanhar um pássaro bebé. Agarrou um dos passarinhos. Um cão *corajoso* que passava viu que os passarinhos estavam em grande perigo. Decidiu travar o gato e salvá-los.

**Imagens 5/6:** Ele *disse* ao gato: "Deixa os passarinhos em paz". E depois agarrou a cauda do gato e puxou-o para baixo. O gato soltou o passarinho e o cão afastou-o. O cão ficou muito *contente* por ter conseguido salvar os passarinhos, e o gato continuou *com fome*.

### Cabritinhos (Número total de palavras: 158)

**Imagens 1/ 2:** Certo dia, uma mãe cabra *viu* que o cabritinho tinha caído à água e que estava *assustado*. Ela saltou para a água porque queria salvá-lo. Uma raposa *esfomeada* viu que a mãe cabra estava na água e *rosnou*: "Mmm, maravilha o que é que eu vejo aqui na relva?".

**Imagens 3/ 4:** A mãe cabra empurrou o cabritinho para fora da água, mas não *viu* a raposa. Ficou *contente* por o seu bebé não se ter afogado. Entretanto, a raposa *rá* saltou para a frente, porque queria apanhar o outro cabritinho. Ela agarrou o cabritinho. Um pássaro corajoso que voava viu que o cabritinho estava em grande perigo. Decidiu parar a raposa e salvar o cabritinho.

**Imagens 5/ 6:** O pássaro *disse* à raposa: "Deixa o cabritinho em paz". E depois voou para baixo e mordeu a cauda da raposa. A raposa soltou o cabritinho e o pássaro afastou-a. O pássaro ficou muito *feliz* por poder salvar cabritinho, e a raposa continuou *com fome*.

**Gato** (Número total de palavras: 167)

**Imagens 1/ 2:** Certo dia um gato *brincalhão viu* uma borboleta amarela sentada num arbusto. Ele saltou para a frente porque a queria apanhar. Entretanto, um rapaz *alegre* voltava da pesca com um balde e uma bola nas mãos. *Olhou* para o gato a perseguir a borboleta.

**Imagens 3/ 4:** A borboleta voou rapidamente e o gato caiu no arbusto. *Magoou-se* e ficou muito *zangado*. O rapaz ficou tão *assustado* que a bola caiu da sua mão. Quando *viu* a bola a rolar para a água, *chorou*: "Oh não, lá se vai a minha bola!". Estava triste e queria recuperar a bola. Entretanto, o gato *reparou* no balde do rapaz e *pensou*: "Eu quero apanhar um peixe".

**Imagens 5/ 6:** Ao mesmo tempo, o rapaz começou a puxar a bola para fora da água com a ajuda da cana de pesca. Não *reparou* que o gato estava a agarrar um peixe. No final, o gato ficou muito *satisfeito* por comer um peixe tão saboroso e o rapaz ficou *contente* por ter a sua bola de volta.

**Cão** (Número total de palavras: 161)

**Imagens 1/ 2:** Certo dia, um cão *brincalhão viu* um rato cinzento sentado junto de uma árvore. Ele saltou para a frente porque a queria apanhar. Entretanto, um rapaz *alegre* voltava das compras com um saco e um balão nas mãos. *Olhou* para o cão a perseguir o rato.

**Imagens 3/ 4:** O rato correu rapidamente e o cão bateu contra a árvore. *Magoou-se* e ficou muito *zangado*. O rapaz ficou tão *assustado* que o balão *lhe* escorregou da mão. Quando *viu* o balão a voar para a árvore, *chorou*: "Oh não, lá se vai o meu balão!" Estava triste e queria recuperar o balão. Entretanto, o cão *reparou* no saco do rapaz e *pensou*: "Quero ir buscar uma salsicha".

**Imagens 5/ 6:** Ao mesmo tempo, o rapaz começou a puxar o balão da árvore. Não *reparou* que o cão estava a agarrar uma salsicha. No final, o cão ficou muito *satisfeito* por comer uma salsicha tão saborosa e o rapaz ficou *contente* por ter o seu balão de volta.