

## CARACTERIZAÇÃO DO ROTEIRO DE ANÁLISE DA ENTREVISTA LÚDICA DIAGNÓSTICA DE UM SERVIÇO-ESCOLA DE AVALIAÇÃO PSICOLÓGICA

Fabiano da Silva Ciochetta<sup>1</sup>

Chrystian da Rosa Kroeff<sup>2</sup>

**Resumo:** A entrevista lúdica diagnóstica é uma técnica investigativa que o psicólogo utiliza dentro do processo psicodiagnóstico, buscando compreender a dinâmica de funcionamento psíquico da criança por meio da avaliação clínica do brincar infantil. Observa-se uma ampla variedade de propostas e orientações para essa prática. O presente artigo visa descrever a proposta de um roteiro de análise da entrevista lúdica diagnóstica desenvolvido pela equipe de um serviço-escola de avaliação psicológica de Porto Alegre (RS). Para a elaboração do roteiro, foi utilizado um estudo prévio que descreveu os principais critérios utilizados por psicólogos da área para avaliar o brincar infantil. Essa pesquisa agrupou os aspectos analisados em quatro dimensões. Para o presente roteiro, foram selecionados tópicos específicos que sintetizassem as quatro dimensões, visando a construção de um guia mais sucinto para alunos em formação. A versão final do roteiro consistiu em 61 perguntas estabelecidas a partir de quatro dimensões de análise, divididas em: (1) análise de como a criança se relaciona com a situação de avaliação, (2) análise da forma da atividade lúdica da criança, (3) análise do conteúdo da atividade lúdica da criança e (4) análise da experiência de encontro da criança com o psicólogo. Assim, as dimensões se mantiveram semelhantes às do roteiro de referência, todavia com reduções na quantidade de perguntas. Conclui-se que o uso de roteiros estruturados pode auxiliar na análise do brincar infantil, uma vez que destaca para o clínico em formação alguns pontos a serem investigados.

**Palavras-chave:** Psicodiagnóstico. Avaliação Psicológica. Entrevista lúdica. Brincar Infantil.

**Abstract:** Ludic diagnostic interview is an investigative technique utilized by psychologists within the psychodiagnostic process, seeking to comprehend the dynamics of children's psychological functioning through clinical evaluation of the child's playing. This article intends to describe the proposal of a script for the analysis of the ludic diagnostic interview developed by a team from a diagnostic evaluation school-service from Porto Alegre (RS, Brazil). In order to devise the script, a previous study was done to describe the main criteria utilized by psychologists of this domain to evaluate children's playing. This research grouped the analysed aspects in four dimensions. For this script, specific topics were selected to summarize the four dimensions, aiming to construct a more concise guide to students in training. The script's final version consisted of 61 questions oriented by the four analytical dimensions, and were divided as such: (1) analysis of how the child relates to the situation of evaluation; (2) analysis of the form of the child's ludic activity; (3) analysis of the content of the child's ludic activity and (4) analysis of the experience of the encounter between the child and the psychologist. As such, the dimensions were similar to the reference script, although with a decrease in the number of questions. In conclusion, it was found that the usage of structured scripts can be helpful in the

---

<sup>1</sup> Graduando de Psicologia na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. [fabianociochetta@gmail.com](mailto:fabianociochetta@gmail.com)

<sup>2</sup> Psicólogo e Mestre em Psicologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. [chrystiankroeff@gmail.com](mailto:chrystiankroeff@gmail.com)

analysis of children's playing, considering it highlights a few points of investigation to the clinician.

**Keywords:** Psychodiagnosis. Psychological Evaluation. Ludic Interview. Children's Playing.

## INTRODUÇÃO

Uma criança brinca. Eis um enunciado simples, mas que representa incontáveis possibilidades. Pode-se perguntar sobre o local em que se passa essa brincadeira, quais os objetos utilizados, quem acompanha a atividade, como são empregados os diferentes brinquedos no momento lúdico. Ainda, é possível atentar ao enredo desenvolvido por essa criança, quais são seus personagens, que papéis estão representados. Ou, quem sabe, não exista nada disso na cena, e a brincadeira consista em conhecer e explorar um punhado de areia, ou um bloco de madeira. Assim, no contexto lúdico muito se torna possível.

Pensar o brincar infantil não é algo novo na Psicologia. De fato, desde os primeiros escritos psicanalíticos já existia a noção de que tal atividade representaria algo mais do que um passa-tempo. Os trabalhos de Klein (1997) são um marco no que dizem respeito à importância dada ao brincar, tomado como uma manifestação potente da criança, semelhante ao que a linguagem falada representa ao adulto. Dessa forma, tornou-se possível dispor um olhar analítico ao comportamento lúdico, valendo-se de suas manifestações para conduzir um trabalho terapêutico.

O brincar, seguindo essa tradição, costuma ser visto pela Psicologia como uma escada. Consiste em um meio para o trabalho terapêutico, possibilitando a elaboração de conflitos e a intervenção em aspectos emocionais. Além disso, representa um cenário para a socialização, uma vez que ensaia relações interpessoais por meio da brincadeira na medida em que a criança torna-se capaz de brincar em grupo (CORDAZZO; VIEIRA, 2007). Em uma perspectiva mais pedagógica, há muito de aprendizagem quando uma criança brinca. Ela explora e conhece seu mundo por meio do lúdico, e tende a entender melhor conceitos trabalhados com brincadeiras. O desenvolvimento como um todo, portanto, parece ser beneficiado pelo brincar. Tal relação foi apontada por diversos autores no campo da psicologia (PEREIRA; AMPARO; ALMEIDA, 2006; QUEIROZ; MACIEL; BRANCO, 2006).

No entanto, pode-se olhar para o brincar infantil de outro modo, tomando-o como uma atividade em si. Assim como a criança desenvolve o ato de ler, de escrever e de comunicar,

entre outras habilidades, também passa por um aprimoramento do brincar. Ao entender o comportamento lúdico como uma complexa gama de capacidades de um indivíduo em seus primeiros anos de vida, torna-se possível indagar o que sustenta tal atividade, e o que precisou ser construído para sustentar brincadeiras cada vez mais simbólicas e variadas. Oliveira et al. (2015) observaram esse aspecto, por exemplo, em crianças de até três anos convivendo em contexto de creche.

É por meio dessa perspectiva que se propõe uma abordagem ao brincar como ferramenta avaliativa. Se a criança que brinca expressa uma série de aprendizados e capacidades desenvolvidas previamente, é possível se valer dessas manifestações para observar aspectos relevantes ao longo do desenvolvimento infantil. O brincar deixa de representar apenas um instrumento de intervenção, mas ganha protagonismo no contexto avaliativo.

Profissionais da Psicologia que trabalham com a infância costumam relatar que utilizam o brincar como uma técnica, seja para avaliação, seja para intervenção. Gonzalez (2015) apresentou uma extensa revisão teórica acerca de autores que pensaram essa atividade. No psicodiagnóstico, o qual consiste em uma avaliação psicológica com propósitos clínicos, esse método costuma ser chamado de hora do jogo, hora lúdica ou ainda entrevista lúdica diagnóstica. Portanto, não é novidade o uso de momentos de brincadeira livre (ou pouco estruturados) em sessões de atendimentos investigativos. É relevante, porém, destacar a importância de delinear alguns critérios específicos de análise do brincar, a fim de auxiliar os avaliadores, em especial aqueles em formação, a desenvolver um olhar sensível aos elementos apresentados pela criança enquanto brinca.

O trabalho de Krug e Bandeira (2016) reuniu diversos métodos utilizados por diferentes autores para a análise do brincar. Ao longo do tempo, critérios foram sendo propostos, os quais organizavam a manifestação lúdica da criança em categorias relevantes a serem observadas. Destaca-se o embasamento psicanalítico dos métodos construídos, condizendo com o histórico de produção de conhecimento sobre o fenômeno. Outros critérios, no entanto, representavam domínios menos ligados a uma teoria específica, como "Desenvolvimento Físico e Neurológico", incluído no sistema de Greenspan e Greenspan (1993) e "Personificação (assumir papéis)", de Efron et al. (1979).

Krug e Bandeira (2016), com base em sua revisão acerca dos critérios utilizados, propuseram uma nova matriz para uma observação embasada e estruturada do brincar infantil - em especial no contexto do psicodiagnóstico. Sua proposta é organizada em quatro grandes domínios, sendo eles (a) a forma do brincar, (b) o conteúdo, (c) a reação da criança frente à situação de avaliação e, por fim, (d) a relação estabelecida entre paciente e avaliador. Dentro

de cada um desses aspectos, diversas perguntas foram levantadas, e podem ser utilizadas como guia para o olhar analítico do clínico que avalia a criança. Krug e Bandeira ressaltam que sua proposta não visa limitar - ou direcionar - o foco do avaliador, determinando o que deve ser considerado durante a sessão de hora de jogo. Pelo contrário, o trabalho consistiria em uma referência para ser consultada após o momento de interação lúdica.

Pensando nisso, faz-se importante elaborar formas de aplicação desse sistema em um contexto de serviço-escola. Desse modo, decidiu-se desenvolver um modelo de roteiro estruturado em critérios de análise para a avaliação da entrevista lúdica diagnóstica, tendo como propósito obter um melhor aproveitamento das informações recolhidas na sessão de atividade lúdica com a criança.

Sendo assim, o presente trabalho tem como finalidade descrever como foi realizada a elaboração de um roteiro de análise da entrevista lúdica diagnóstica para uso em um serviço-escola de avaliação psicológica de Porto Alegre (RS). Busca-se apresentar aqui a versão utilizada nesse serviço, discutindo suas formas possíveis de uso. Ainda, é relevante refletir sobre a pertinência do roteiro de análise do brincar para estudantes e profissionais em contexto de formação.

## **DESENVOLVIMENTO**

Para a criação do roteiro, foi utilizado como referência um estudo prévio (KRUG; BANDEIRA, 2016) que investigou quais são os principais critérios de análise da entrevista lúdica diagnóstica utilizados por psicólogos da área para a avaliação do brincar infantil. Este estudo procurou identificar e agrupar os critérios de análise de avaliação da atividade lúdica mais comumente utilizados por profissionais que realizam psicodiagnóstico, criando, assim, uma nova proposta de um roteiro de análise da entrevista lúdica diagnóstica.

Na área do psicodiagnóstico com crianças, é possível observar uma ampla variedade de propostas e orientações técnicas quanto à prática de análise do brincar infantil. Tais propostas consideram diferentes abordagens teóricas e conceituais para esse trabalho, refletindo uma diversidade no tocante aos critérios de avaliação clínica do brincar. O estudo de Krug e Bandeira (2016), por sua vez, procurou elaborar um roteiro de análise formado a partir de questionamentos orientados por referenciais teóricos psicanalíticos e desenvolvimentais, tanto de autores clássicos quanto de autores contemporâneos.

No processo de construção do roteiro, os autores agruparam os diversos critérios investigados em quatro grandes dimensões de análise. Cada dimensão evidencia determinados

aspectos do comportamento e experiência da criança que devem ser observados durante a atividade do brincar. Na primeira dimensão, é investigado como a criança se relaciona com a situação de avaliação. A segunda e terceira dimensões atentam para a forma e conteúdo da atividade lúdica desenvolvida pela criança durante a avaliação. E, por fim, a quarta dimensão aborda como se deu a experiência de encontro da criança com o psicólogo.

As quatro dimensões do roteiro foram estruturadas a partir de perguntas que procuram ampliar a compreensão do momento de atividade lúdica. Ao todo são 193 questionamentos estruturados a partir das quatro dimensões de análise. Diferente dos demais modelos encontrados na literatura, o roteiro desenvolvido por Krug e Bandeira foi pensado a partir de um conjunto de perguntas que o psicólogo deve fazer a si mesmo ou em supervisão para conseguir ampliar sua possibilidade de escuta e de observação dos fenômenos que ocorrem durante a sessão de atividade lúdica.

Para a construção do roteiro de análise utilizado no serviço-escola, foram selecionados tópicos específicos que sintetizassem as quatro dimensões do roteiro original, visando a construção de um guia mais sucinto para os alunos em formação. Dessa forma, a versão final do roteiro consistiu em 61 perguntas norteadoras estabelecidas a partir das quatro dimensões de análise. Assim, as dimensões se mantiveram semelhantes às do roteiro de referência, mas com reduções na quantidade de perguntas.

As perguntas foram incluídas no roteiro com base em sua pertinência prática e teórica. Como discutido previamente, a análise do brincar é bastante permeada por conceitos psicanalíticos, focando questões como individuação do self, reconhecimento do outro e relações objetais. Para uso com estudantes e profissionais em formação, é interessante que o roteiro busque operacionalizar termos teóricos em formas práticas de observar tais fenômenos. Assim, as perguntas do roteiro têm a característica de serem diretas e específicas, mas com o embasamento teórico que as sustenta. Por exemplo, ao fazer o aluno se questionar sobre o desfecho que a criança deu para a narrativa em sua brincadeira, objetiva-se avaliar sua capacidade de resolução de conflitos e como se apresentam suas internalizações de objeto.

A Tabela 1 apresenta de maneira resumida as dimensões do roteiro, bem como alguns exemplos de perguntas incluídas em cada uma.

Tabela 1 - Exemplos de questões incluídas no modelo, separadas por dimensão

Dimensão	Questões
1. Análise de como a criança se relaciona com a <b>situação de avaliação</b>	<p>Como a criança estava na sala de espera quando foi chamada?</p> <p>Como a criança explora o espaço da sala?</p> <p>A criança repete jogos ou brincadeiras ao longo da entrevista?</p> <p>Algum jogo ou atividade lúdica foi interrompido pela criança durante a entrevista?</p> <p>Como a criança lidou com a arrumação da sala antes do término da sessão?</p>
2. Análise da <b>forma</b> da atividade lúdica da criança	<p>A criança conseguiu simbolizar (criar histórias e fantasiar) durante a sessão?</p> <p>A criança direcionou o foco de sua atenção para pequenos detalhes, como sua própria mão ou o girar de objetos com rodas e ventiladores?</p> <p>A criança se interessou por brinquedos texturizados ou por brincadeiras de presença e ausência de objetos dentro de outros objetos?</p> <p>A criança conseguiu estabelecer diálogo por meio de palavras com o psicólogo?</p> <p>A linguagem da criança foi infantilizada ou incomum?</p>
3. Análise do <b>conteúdo</b> da atividade lúdica da criança	<p>Os materiais escolhidos para brincar são de interesse como de crianças da idade do paciente?</p> <p>A criança pediu por algum brinquedo específico?</p> <p>Quais foram os temas principais das histórias e da sessão como um todo?</p> <p>Os conflitos dos temas do enredo estavam de acordo com o esperado para a idade?</p> <p>Sobre qual assunto a criança conversou com o psicólogo durante a sessão?</p>
4. Análise da <b>experiência de encontro</b> da criança com o psicólogo	<p>A criança estabeleceu vínculo com o avaliador?</p> <p>A criança confiou no psicólogo como parceiro de brincadeira, convidando-o para interagir durante a atividade lúdica?</p> <p>Como a criança reagiu às interferências/participações do psicólogo em sua brincadeira?</p> <p>Quais foram as primeiras impressões do psicólogo ao encontrar com a criança? Como o psicólogo se sentiu ao longo da entrevista lúdica?</p>

Fonte: (KRUG; BANDEIRA, 2016)

Além disso, o brincar é analisado segundo uma perspectiva desenvolvimental, isto é, considerando o alcance de determinados parâmetros ao longo do crescimento. Levando-se em conta que algumas capacidades são esperadas em períodos específicos do desenvolvimento, pode-se avaliar se um paciente apresenta sinais de atraso a partir da forma e do conteúdo com que brinca. É esperado de uma criança, por exemplo, uma brincadeira mais solitária e exploratória (em relação aos brinquedos) antes de aproximadamente dois anos de idade, conforme observado no estudo de Oliveira et al. (2015).

A partir dos três anos, e em especial por volta do quarto ano de vida, espera-se maior presença simbólica no brincar. Há o uso de personagens, narrativas mais complexas, maior inclusão do outro na cena lúdica (seja o avaliador, seja seus pares) e apropriação do significado dos brinquedos - os quais deixam de simbolizar apenas o que sua forma sugere (i.e. um carrinho de madeira representa um carro), e passam a ser utilizados de maneira diversa (o carrinho pode ser qualquer coisa).

Sob essa perspectiva, portanto, é possível situar os modos de brincar do paciente em um percurso desenvolvimental esperado, o que deve, também, embasar a análise do brincar. Em casos que apresentam, por exemplo, patologias do desenvolvimento, habilidades importantes podem deixar de serem apresentadas. Em um estudo sobre o brincar de crianças pertencentes ao espectro do autismo, Klinger e Souza (2015) observaram dificuldades no uso de recursos simbólicos e nas capacidades de interação com suas mães durante a brincadeira.

Os atendimentos ocorrem no Centro de Avaliação Psicológica (CAP), serviço-escola vinculado à Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Nesse local, o atendimento é realizado por estudantes de Psicologia supervisionados por psicólogos experientes na área de avaliação. O serviço se destina a famílias de baixo nível socioeconômico e a integrantes da comunidade da UFRGS (servidores, alunos e professores), mediante procura espontânea ou encaminhamento de profissionais da área da saúde e educação.

Dentre as atividades desenvolvidas no estágio curricular oferecido pelo CAP, destacam-se a realização de psicodiagnóstico, grupos de estudos, supervisões dos casos clínicos em atendimento e seminários teóricos com a presença de convidados de outras áreas. Além disso, também constitui o escopo do plano de estágio a elaboração de materiais para auxiliar o atendimento no local, contribuindo de alguma forma para o aprendizado dos alunos em formação e para a prestação de um atendimento de qualidade ao público.

Em relação ao uso do roteiro no serviço-escola, orienta-se que o material clínico elaborado seja consultado previamente ao momento de encontro do aluno com a criança. É recomendável que, antes da entrevista lúdica diagnóstica, o aluno consulte o roteiro e leia todas as suas perguntas, tentando assimilar o conteúdo das quatro grandes dimensões. Não se espera que aluno memorize todas as perguntas, mas que consiga sintetizar os principais pontos clínicos a serem mais bem observados no momento de encontro com a criança.

Posteriormente, logo após o encerramento da entrevista lúdica diagnóstica, o aluno, em posse dos pressupostos teóricos e técnicos que orientam sua avaliação, deve preencher o roteiro, respondendo a todas as perguntas que forem pertinentes ao caso em questão. Não se recomenda que as perguntas do roteiro sejam respondidas ao longo da atividade lúdica, pois tal prática

interferiria na capacidade de escuta e atenção do psicólogo, comprometendo a qualidade da entrevista.

Pretende-se, com o presente roteiro, oferecer uma proposta de critérios sistematizados e coerentes para a análise do momento de avaliação do clínico com a criança. O uso dos roteiros estruturados não tem como finalidade esgotar toda a riqueza e complexidades que emergem momento da hora do jogo (KRUG; BANDEIRA, 2016). Ao contrário, tal proposta funciona como um recurso técnico utilizado no psicodiagnóstico que procura estabelecer parâmetros indicativos dos pontos mais importantes a serem considerados no momento de interação do psicólogo com criança durante a atividade lúdica.

É importante ressaltar que as perguntas que compõem a estrutura do roteiro apenas exemplificam algumas sugestões de análise que o psicólogo pode fazer uso a fim de buscar uma melhor compreensão do funcionamento psicodinâmico da criança no momento da brincadeira. Outros aspectos, além da entrevista lúdica, podem ser considerados para fins investigativos, dependendo de cada caso e da experiência clínica do psicólogo.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Esse trabalho teve como principal objetivo descrever a realização de um roteiro de análise de hora do jogo para uso em um serviço-escola de Porto Alegre. Além disso, buscou-se apresentar uma discussão acerca da avaliação do brincar, e como um material como esse pode ser utilizado no contexto clínico. Em instituições de formação, faz-se necessária a reflexão sobre a pertinência de materiais que auxiliem em atividades de ensino e de prática no campo da psicologia.

Por meio do uso do roteiro no serviço, acredita-se ser possível sensibilizar o olhar dos estudantes para aspectos relevantes a serem avaliados na brincadeira. Materiais como esse têm sua importância na medida em que aumentam o foco dos avaliadores durante atividades que são, aparentemente, menos estruturadas. A avaliação psicológica é marcada pela aplicação de testes e pelo uso de tarefas padronizadas, entre outras atividades, o que pode acostumar o profissional em formação a se ater majoritariamente aos dados objetivos, como escores e medidas em protocolos comportamentais. Com a utilização do roteiro de análise da hora do jogo, é possível colocar ênfase em aspectos mais qualitativos e subjetivos na avaliação de crianças.

Acredita-se que o presente trabalho consiste em uma ferramenta útil no contexto dos serviços-escola, uma vez que apresenta diretrizes possíveis para uma abordagem avaliativa do



brincar infantil. O uso de um roteiro com critérios de análise pode servir como um recurso clínico norteador para a avaliação das reflexões diagnósticas advindas da entrevista lúdica realizada com os pacientes. Espera-se que, por meio dos indicadores de análise presentes no roteiro, consiga-se ampliar a escuta e reflexão dos fenômenos psicológicos que surgem no momento lúdico, proporcionando uma avaliação diagnóstica mais enriquecedora.

Além disso, evidencia-se a contribuição do roteiro para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos em formação. Estima-se que, com o uso do material, os alunos passem a adquirir maior experiência na área da avaliação psicológica, desenvolvendo as competências e habilidades necessárias para o exercício do trabalho clínico com crianças. Como discutido, o brincar é uma das ferramentas mais importantes no atendimento à infância, e permite colocar luz sobre uma variedade de aspectos, como cognitivos, sociais e afetivos.

Por fim, trabalhos futuros podem explorar o que os estudantes têm registrado a partir do roteiro, bem como investigar informações anotadas nas dimensões e buscar relacioná-las a outros aspectos da avaliação, como quadros clínicos ou desempenho em diferentes tarefas. Os serviços-escola que trabalham com atendimento à crianças, seja na área da avaliação, seja com intervenção, podem também desenvolver ferramentas semelhantes ao roteiro aqui apresentado, a fim de buscar benefícios tanto no ensino quanto no atendimento ao público.

## REFERÊNCIAS

CORDAZZO, S. T. D.; VIEIRA, M. L. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1. p. 89-101, 2007.

EFRON, A. M. et al . A hora do jogo diagnóstica. In : OCAMPO, M. L. S.; ARZENO, M. E. G.; PICCOLO, E. G. (ed.). **O processo psicodiagnóstico e as técnicas projetivas**. 11. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 1979. cap. VII, p. 205-238.

GONZALEZ, F. M. **El juego y su importancia como recurso para el abordaje del psiquismo infantil dentro de la hora diagnóstica**. 2015. 50 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Facultad de Psicología) - Universidad de la República, 2015.

GREENSPAN, S. I.; GREENSPAN, N. T. **Entrevista clínica com crianças**. São Paulo: Artes Médicas, 1993.

KLEIN, M. **A psicanálise de crianças**: Obras Completas de Melanie Klein. Rio de Janeiro: Imago, 1997. v. II.

KLINGER, E. F.; SOUZA, A. P. R. Análise clínica do brincar de crianças do espectro autista. **Distúrbios da Comunicação**, São Paulo, v. 27, n. 1, p. 15-25, 2015.

KRUG, J. S.; BANDEIRA, D. R. Critérios de análise do brincar infantil na entrevista lúdica diagnóstica. In : HUTZ, C. S. et al (org.). **Psicodiagnóstico**. Porto Alegre: Artmed, 2016. cap. 18.

OLIVEIRA, K. R. S.; AQUINO, F. S. B.; SALOMÃO, N. M. R.; MELO, C. R. F. O brincar nos primeiros três anos de vida: um estudo no contexto de creche. **Psicologia em Revista**, Belo Horizonte, v. 21, n. 1, p. 15-36, 2015.

PEREIRA, M. A. C. M.; AMPARO, D. M.; ALMEIDA, S. F. C. O Brincar e suas Relações com o Desenvolvimento. **Psicologia Argumento**, Curitiba, v. 24 n. 45, p. 15-24, 2006.

QUEIROZ, N. L. N.; MACIEL, D. A.; BRANCO, A. U. Brincadeira e Desenvolvimento Infantil: Um Olhar Sociocultural Construtivista. **Paidéia**, Ribeirão Preto, v. 16, n. 34, p. 169-179, 2006.