

# Réguas Validadas para IFBRM 2019

27Novembro2019

# IFBRM – Critérios Fuzzy

Só há sentido em utilizar as réguas APÓS a aplicação por inclusão da soma de conjuntos (operador = ou) dos procedimentos Fuzzy.

- Resposta positiva para questão emblemática.  
(condição="Se")=[ação] Rebaixa automaticamente todos para o menor valor de ambos os domínios.
- Resposta positiva para não ter auxílio de 3os.  
(condição="Se")=[ação] Rebaixa automaticamente todos para o menor valor de ambos os domínios.
- [Condição Programada] Pontuação 75 em TODOS os itens de um dos dois domínios pertinentes ao impedimento principal.  
(condição="Se")=[ação] Rebaixa automaticamente **no outro domínio** a menor nota nele pontuada.
- [Condição Programada] Pontuação 50 ou 25 em qualquer item dos dois domínios pertinentes. (condição="Se")=[ação] Rebaixa automaticamente todos para o menor valor naquele domínio.

# Áreas e Domínios Fuzzy

	TIPOS DE IMPEDIMENTO PRINCIPAL				
ATRIBUTOS	Auditiva	Intelectual / Cognitiva	Física / Motora	Visual	Mental / Psicossocial
Domínios	Comunicação 2/ Socialização 7	Aprendizagem 1 / Educação, trabalho e Vida Econômica 6	Mobilidade 3 / Cuidados Pessoais 4	Mobilidade 3 / Vida Doméstica 5	Educação, Trabalho e Vida Econômica 6/ Relações e Interações Interpessoais, Vida Comunitária, Social, Cultural e Política 7
Questão Emblemática	A surdez ocorreu antes dos 6 anos	Não pode ficar sozinho em segurança	Desloca-se exclusivamente em cadeira de rodas	A pessoa já não enxergava ao nascer	A pessoa é discriminada em decorrência de um transtorno mental e essa condição invalida suas próprias escolhas, restringindo sua participação social

# Critérios da Soma de Pontos

- As regras de aplicação da lógica Fuzzy devem ser programadas para o modo automático evitando que os avaliadores tenham de retroceder para conferir respostas anteriores.
- As pontuações das réguas resultam da soma de pontos de **DOIS avaliadores de profissões diferentes.**
- ***O número de perguntas varia com a idade,*** portanto, varia a faixa da soma de pontos.

# Perguntas válidas por Idade

Domínio	Descrição	0-4	5-10	11-17	18-59	60+
1	Aprendizagem	3	4	4	4	2
2	Comunicação	1	5	5	3	0
3	Mobilidade	4	0	0	0	0
4	Cuidados Pessoais	7	8	8	1	2
5	Vida Doméstica	0	5	6	6	6
6	Educação Economia	1	1	3	5	2
7	Vida Social	0	0	1	6	0
<b>Total Geral</b>		<b>16</b>	<b>23</b>	<b>27</b>	<b>25</b>	<b>12</b>

# Diagramas de Perguntas Válidas

- Perguntas marcadas com código “1” coloridas em verde – presentes.
- Perguntas com código “0” (zero) coloridas em vermelho – retiradas pela validação.

# Dominio 1 - Aprendizagem

Questão	Descrição	0-4	5-10	11-17	18-59	60+
1.1	Observar	0	0	0	0	0
1.2	Ouvir	0	0	0	0	0
1.3	Aprender a calcular	0	1	1	1	0
1.4	Adquirir habilidades	1	1	1	1	0
1.5	Concentrar a atenção	0	0	0	0	0
1.6	Resolver Problemas	0	1	1	1	1
1.7	Tomar decisões	0	0	0	0	0
1.8	Realizar uma única tarefa e atender a um único comando	1	0	0	0	0
1.9	Realizar tarefas múltiplas e atender a múltiplos comandos	1	1	1	1	1
<b>Total Geral</b>		<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>2</b>

# Dominio 2 Comunicação

Questão	Descrição	0-4	5-10	11-17	18-59	60+
2.1	Compreensão de mensagens orais	0	0	0	0	0
2.2	Compreensão de mensagens não verbais	0	0	0	0	0
2.3	Falar	0	1	1	0	0
2.4	Produção de mensagens não verbais	0	1	1	0	0
2.5	Compreensão de mensagens escritas (Inclui Braille, quando couber)	0	1	1	1	0
2.6	Produção de mensagens escritas (Inclui Braille, quando couber)	0	1	1	1	0
2.7	Conversação oral ou em libras	1	1	1	1	0
2.8	Discutir	0	0	0	0	0
<b>Total Geral</b>		<b>1</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>0</b>



# Domínio 3 Mobilidade

Questão	Descrição	0-4	5-10	11-17	18-59	60+
3.1	Mudar e manter a posição do corpo	1	0	0	0	0
3.2	Auto transferências	0	0	0	0	0
3.3	Alcançar, transportar e mover objetos	1	0	0	0	0
3.4	Deslocar-se dentro de casa	1	0	0	0	0
3.5	Deslocar-se dentro de edifícios que não a própria casa	0	0	0	0	0
3.6	Deslocar-se fora de sua casa e de outros edifícios	1	0	0	0	0
3.7	Utilizar transporte individual como passageiro	0	0	0	0	0
3.8	Utilizar transporte coletivo	0	0	0	0	0
<b>Total Geral</b>		<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

# Dominio 4 – Cuidados Pessoais

Questão	Descrição	0-4	5-10	11-17	18-59	60+
4.1	Comer	1	1	1	0	0
4.2	Beber	1	1	1	0	0
4.3	Lavar-se	1	1	1	0	0
4.4	Vestir-se	1	1	1	0	0
4.5	Cuidar de partes do corpo	0	1	1	0	1
4.6	Regulação da micção	1	1	1	0	0
4.7	Regulação da defecação	1	1	1	0	0
4.8	Capacidade de identificar doenças e agravos à saúde	1	1	1	1	1
<b>Total Geral</b>		<b>7</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>1</b>	<b>2</b>

# Domínio 5 – Vida Doméstica

Questão	Descrição	0-4	5-10	11-17	18-59	60+
5.1	Preparar refeições simples tipo lanche	0	1	1	1	1
5.2	Cozinhar	0	0	1	1	1
5.3	Realizar tarefas domésticas	0	1	1	1	1
5.4	Manutenção e uso apropriado de objetos pessoais e utensílios da casa	0	0	0	0	0
5.5	Cuidar dos outros	0	1	1	1	1
5.6	Fazer compras e/ou contratar serviços	0	1	1	1	1
5.7	Comprar, alugar, mobiliar ou obter um lugar para morar	0	0	0	0	0
5.8	Planejar e organizar a rotina diária	0	1	1	1	1
<b>Total Geral</b>		<b>0</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>

# Domínio 6 – Educação, trabalho, Economia

Questão	Descrição	0-4	5-10	11-17	18-59	60+
6.1	Educação Informal	1	0	0	0	0
6.2	Educação Formal	0	1	1	1	0
6.3	Qualificação Profissional	0	0	1	1	0
6.4	Trabalho Remunerado	0	0	0	1	0
6.5	Exercer trabalho por conta própria (iniciativas individuais, cooperadas ou coletivas)	0	0	0	1	1
6.6	Manter, progredir e sair de trabalho remunerado	0	0	0	0	0
6.7	Administração de recursos econômicos pessoais (transações econômicas complexas)	0	0	1	1	1
<b>Total Geral</b>		<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>

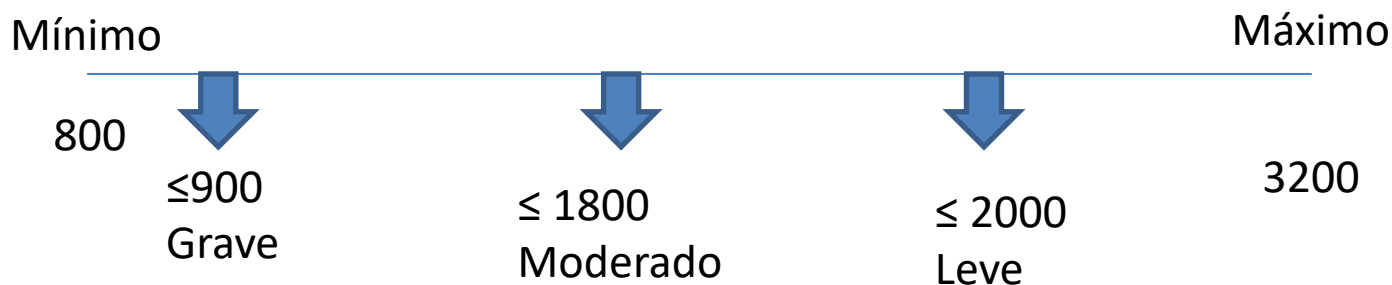
# Domínio 7 – “Vida Social”

Questão	Descrição	0-4	5-10	11-17	18-59	60+
7.1	Interação Interpessoal	0	0	0	1	0
7.2	Relações com familiares e com pessoas familiares	0	0	0	0	0
7.3	Relações em ambientes formais	0	0	0	0	0
7.4	Relações com estranhos	0	0	0	1	0
7.5	Relações íntimas	0	0	0	1	0
7.6	Participar de atividades da vida comunitária	0	0	0	0	0
7.7	Participar de atividades culturais, de recreação e lazer	0	0	0	1	0
7.8	Lidar com emoções e adequar o comportamento de acordo com o contexto	0	0	0	1	0
7.9	Participar de atividades da vida política e social enquanto cidadão	0	0	1	1	0
<b>Total Geral</b>		<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>0</b>

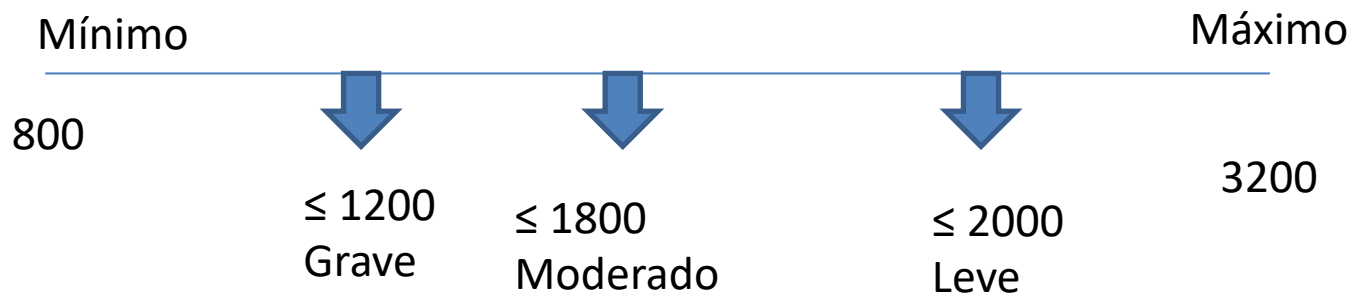
## Réguas por faixa etária

- Valores de corte para SOMA DE PONTOS DE DOIS AVALIADORES após Lógica Fuzzy.

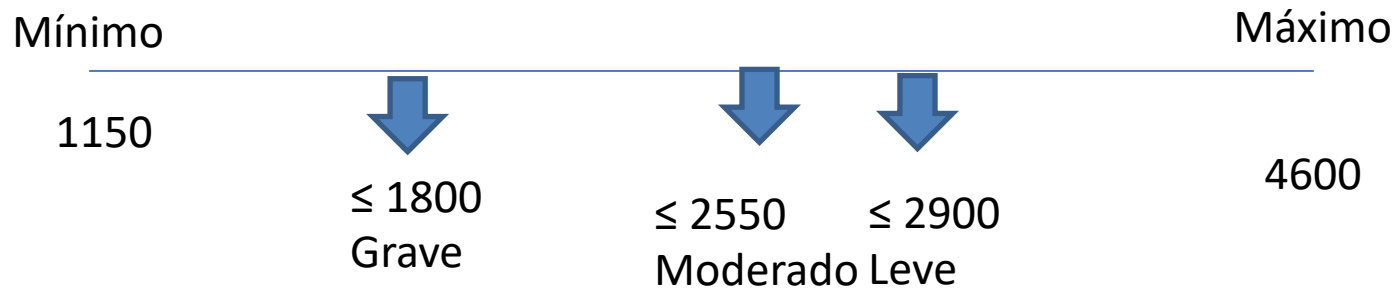
## Bebês – 0-4 Anos - 0-4 Físico-Motor, Intelectual-Cognitivo



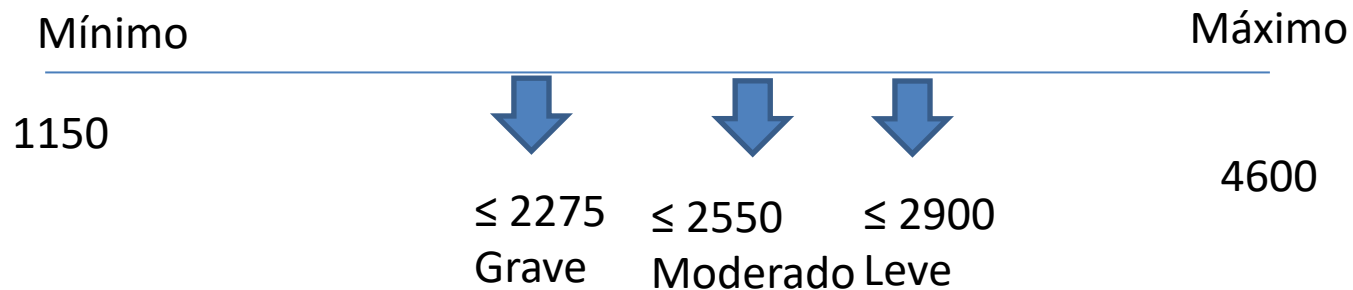
## Bebês- 0-4 anos - Auditivo, Visual, Mental-Psíquico



## Crianças - 5-10 Físico-Motor, Intelectual-Cognitivo

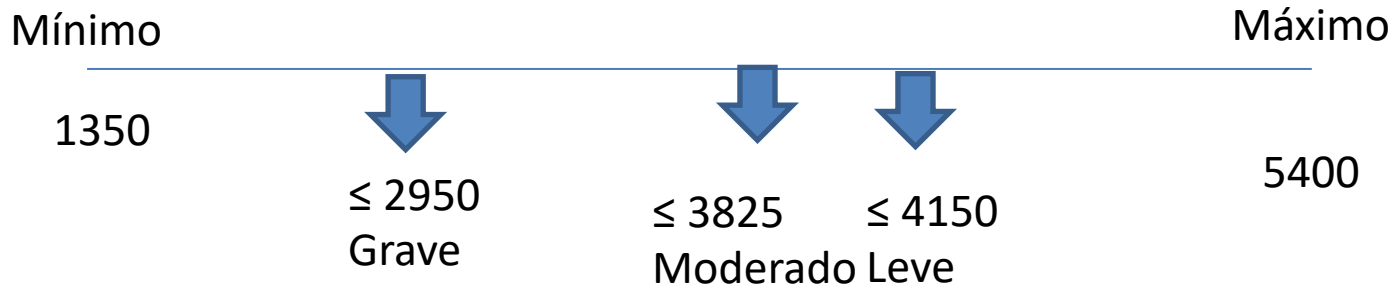


## Crianças - 5-10 Auditivo, Visual, Mental-Psíquico

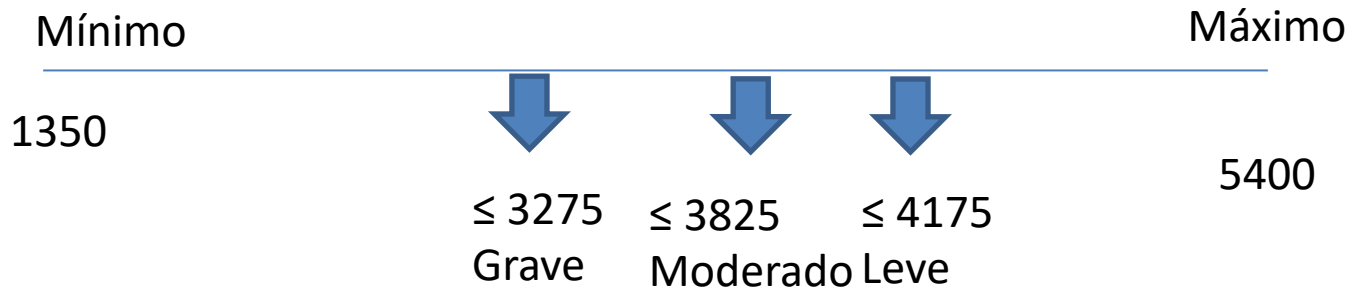




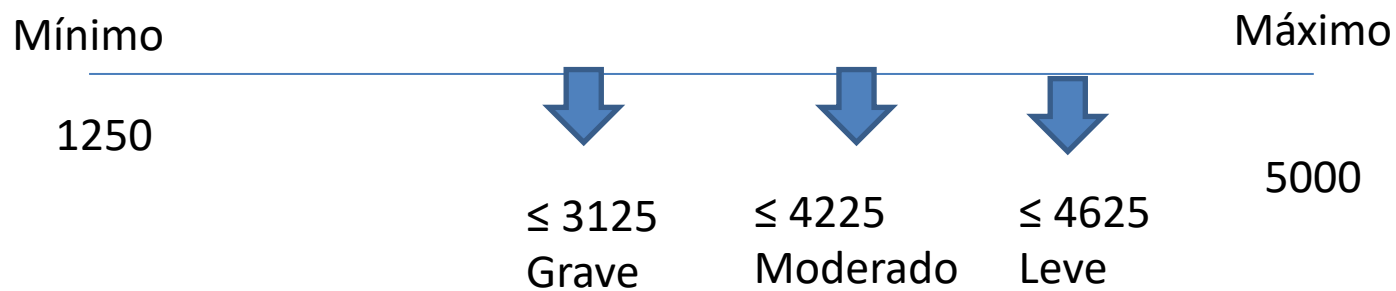
## Adolescentes – 11-17 - Intelectual-Cognitivo, Mental-Psíquico



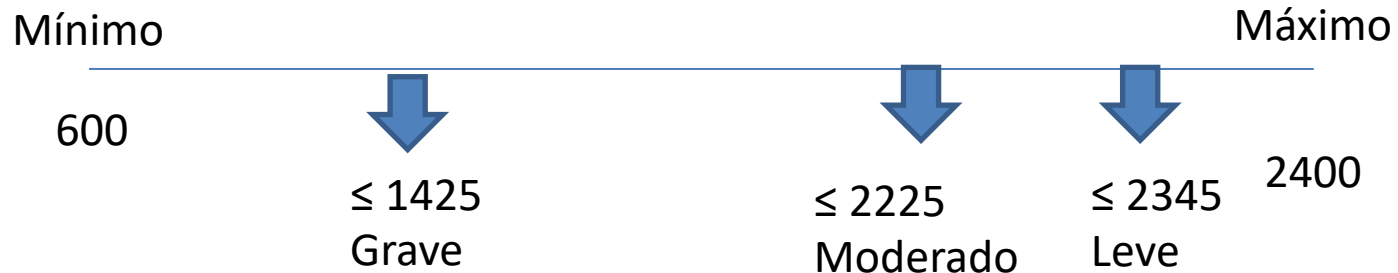
## Adolescentes – 11-17 - Auditivo, Visual, Físico



## Adultos – 18-59 anos – Todos os impedimentos



## Idosos – 60- + - Auditivo, Físico



## Idosos – 60-+ - visual, intelectual-cognitivo, mental-psíquico

