



Curso de Capacitação

TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA

7. COMO ELABORAR PROGRAMAS DE ENSINO

COMO ELABORAR PROGRAMAS DE ENSINO

GUIA DE NOMENCLATURA E CONCEITOS DE ESTRATÉGIAS DE PROGRAMA

ESTRATÉGIAS DE PROGRAMA		
Item	Nomenclatura	Conceito
1	Estímulo – S ^D Discriminativo	O início do comando a ser dado ou a instrução inicial antecedente que direciona a fala inicial ou apresentação de conteúdos e recursos materiais diversos é denominado de estímulo discriminativo. (Geralmente é um comando verbal precedido de um modelo não verbal).

‘Marina, desenhe um coração com os dedos polegares e indicadores!’

É acrescido um modelo não verbal.

“Faça um coração com os seus polegares e indicadores!”

ESTRATÉGIAS DE PROGRAMA		
Item	Nomenclatura	Conceito
2	Tentativa - T _a	A apresentação de um S ^D em uma sequência completa, logrando uma resposta e a consequência reforçadora da resposta. Durante o tempo de sessão é necessária uma unidade de condicionamento operante. Esta unidade básica utilizada na sessão é a T _a .

Programa para o comportamento habilidades de brincar:

HCB1 - brincar de amarelinha



Professor: “Renata, salte o quadro/campo”.

Comando verbal inicial – a solicitação de saltar o quadro/campo.
*acrescer o comando não verbal

Professor: “Renata, você saltou muito bem, parabéns! O professor bate palmas”

O aplicador vai até a criança e a ajuda a saltar os outros campos do lado dela.

‘Excelente, Renata!’

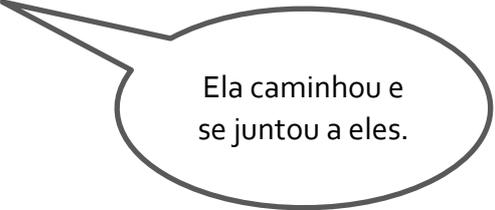
ESTRATÉGIAS DE PROGRAMA		
Item	Nomenclatura	Conceito
3	Resposta - R	A um comportamento (resposta) esperado ou aceitável nos padrões relacionais e dimensionais propostos em questão.

Programa para comportamento habilidades sociais:

HCS1 – brincar com seus amiguinhos.

Professor: “Filha, seus amiguinhos ficariam felizes se você fosse lá brincar com eles”.

Comando verbal inicial – a pressuposição de que os amigos ficariam satisfeitos se ela se juntasse a eles.
*acrescer o comando não verbal, se necessário.



Ela caminhou e se juntou a eles.

Professor: ‘Viu, filha!’ (E sorriu.)

ESTRATÉGIAS DE PROGRAMAS - ABA

Item	Nomenclatura	Conceito
4	Reforçador - S^R	A abreviação de "estímulo reforçador" pode se estender para " S^{R+} ", denominado também como consequência que segue a uma resposta sendo, assim, um reforçador. A consequência poderá ser positiva ou não e é a sua força (condicionamento operante) que determinará a repetição ou não deste comportamento em outras situações.

Levarei uma sombrinha quando o tempo começar a fechar a partir de agora.



ESTRATÉGIAS DE PROGRAMAS - ABA

Item	Nomenclatura	Conceito
5	Contribuição/ajuda	A contribuição do monitor ou aplicador do programa com ajuda ou dicas complementares ou informações adicionais que possam ser utilizadas durante a execução das tarefas e da realização do comportamento.

Olhe para mim,
faça assim!

ESTRATÉGIAS DE PROGRAMAS - ABA		
Item	Nomenclatura	Conceito
6	Estímulos	O conjunto de insumos que podem ser utilizados para o desenvolvimento de um programa ou mesmo tarefa ou ação que vai desde materiais concretos, figuras, cartões blocos e demais objetos que possuem natureza de atuar em uma resposta.



ESTRATÉGIAS DE PROGRAMAS - ABA		
Item	Nomenclatura	Conceito
7	Sessão	A sequência de tempo de desenvolvimento das atividades terapêuticas com a criança.



ESTRATÉGIAS DE PROGRAMAS - ABA		
Item	Nomenclatura	Conceito
8	Domínio	A fluência que contempla a totalidade de aprendizagem a ser operacionalizada na tarefa do programa- CV/10 tentativas executadas em e sessões/aulas sucessivas- equivalência de 80%. Critérios básicos que possibilitam mensurar o nível de aprendizado das habilidades e sua prontidão para os níveis e tarefas consequentes.



ESTRATÉGIAS DE PROGRAMAS - ABA		
Item	Nomenclatura	Conceito
9	Dados	O conjunto de informações e registros das ações de uma criança nas tentativas, acertos e erros ou mesmo lacunas (ausência de respostas) ou aproximação ao objetivo da tarefa. As respostas ao estímulo discriminativo variam de correta ('+' / '✓') / incorreto ('-' ou um "x") / sem resposta (NR / SR) / aproximação ('A' ou 'S' para aproximação sucessiva).

ESTRATÉGIAS DE PROGRAMAS - ABA		
Item	Nomenclatura	Conceito
10	Método e metodologias	A descrição sequencializada e pormenorizada das fases de apresentação específica de material/tarefa/ação, com seus respectivos espaços estruturados e a sua estrutura de funcionalidade.

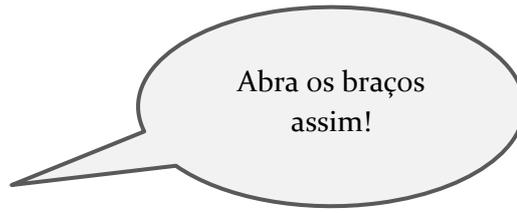
Programa para o comportamento habilidades motoras de equilíbrio:

HCM1 – manter-se em equilíbrio em uma linha horizontal.

Professor: “Marcelo, equilibre-se nesta superfície”.

Comando verbal inicial – instrução para que Marcelo se mantivesse equilibrado.

*acrescer o comando não verbal, se necessário.



Professor: 'Isso mesmo, Renato.' (E bateu palmas.)

Relatório – HCM₁ – manter-se em equilíbrio em uma linha horizontal.

Dia: xx/xx/xxxx **Horário:** xxh **Tarefa:** Equilibração **Domínio:** 3 sessões

Dados: r/s

✓Comportamento - S ^D – ('+')			
	Estímulo Discriminativo S ^D	Resposta R#	Consequência R ^{+/-}
Pais ou Cuidadores	Marcelo, equilibre-se nesta superfície! Abra os braços assim!	Proceder ao elogio de como é bom vê-lo conseguindo se equilibrar e concluindo a tarefa. Isso mesmo, Renato. (E bateu palmas.)	Renato percebe a satisfação do aplicador e sorri, continua. Renato se sente satisfeito com seu êxito.
Criança	A segurança de tentar com a ajuda do aplicador e suas instruções. O interesse na dinâmica.	Cumprir a tarefa. Ter autonomia. Maior interação com o aplicador.	Receber como reforçador positivo um elogio em público do cuidador. Seus pais saberem de seu resultado positivo e vê-los sorrir.

INSTRUÇÕES E TÉCNICAS

1. Ambiente de aprendizagem reforçador:

Pareamento/atrativo/diversão/tentativas/sessões/dicas.

2. Demandas de ensino variadas:

Alternância de programas/variabilidade de enunciados.

3. Aumento gradativo de demandas:

Modulação de tarefas e reforçadores.

4. Intercambiamento e intervalos:

Intervalo entre tarefas fáceis e difíceis.

5. Fluência de habilidades:

Correto, rápido e claro/audível e confiante.

6. Dicas:

Cartões de dicas/pasta e displays de plásticos.

7. Contato visual:

Olhar para objetos de interesse recíproco.

8. Técnicas comportamentais:

Transferência de estímulo/modelando comportamento/comandos.

9. Currículo, espaços e ambientes e sessões:

NET/espaços/linguagem receptiva/desempenho visual/imitação/imitação vocal/nomeação/intraverbal.

PROGRAMA		
CURRÍCULO		
ATIVIDADE	ESTÍMULO DO PROFESSOR	ESTÍMULOS
Linguagem receptiva 1	Indicar diferentes partes do corpo	Cabeça, ombros, joelhos, dedos dos pés.
Linguagem receptiva 2	Tocar um item comum	Livro, giz de cera, Bob Esponja, peça de Lego.
Desempenho visual	Parear figuras iguais	10 pares de figuras
Imitação	Imitar movimentos com objetos	Vários
Imitação vocal	Imitar palavras quando solicitado	Bolo, suco, urso, carro, sim, não.
Nomeação	Nomear objetos comuns	DVD, livro, xícara, cobertor, carro.
Intraverbal	Completar palavras de canções	“Palma, palma, palma” “Ciranda, cirandinha.”.

(LEAR, K.2004)