



# *Instruções de Programas*



JUNTAR-SE COM O AMIGO PARA BRINCAR

# INFORMAÇÕES GERAIS

---

**HABILIDADE** \_\_\_\_\_ SOCIALIZAÇÃO

**REPERTÓRIO  
COMPORTAMENTAL** \_\_\_\_\_ JUNTAR-SE COM OS AMIGOS QUE  
ESTÃO BRINCANDO/JOGANDO

## INFORMAÇÕES ESPECÍFICAS

---

*Na Escola, a professora ou monitor  
vai fazer/ dizer:*

•**Passo 1:** Ajude o aprendiz a se aproximar de um amigo.

•**Passo 2:** Ajude o aprendiz a “cutucar” gentilmente o amigo para ganhar sua atenção.

•**Passo 3:** Ajude o aprendiz a fazer um comentário positivo sobre o que o amigo está fazendo “Nossa, que legal esta brincadeira!”.

•**Passo 4:** Ajude o aprendiz a pedir para brincar junto “Posso brincar com você?”

•**Passo 5:** Ajude o aprendiz a brincar adequadamente com o amigo por aproximadamente 1 minuto no começo (ver lista de respostas a serem ensinadas para duração da brincadeira).

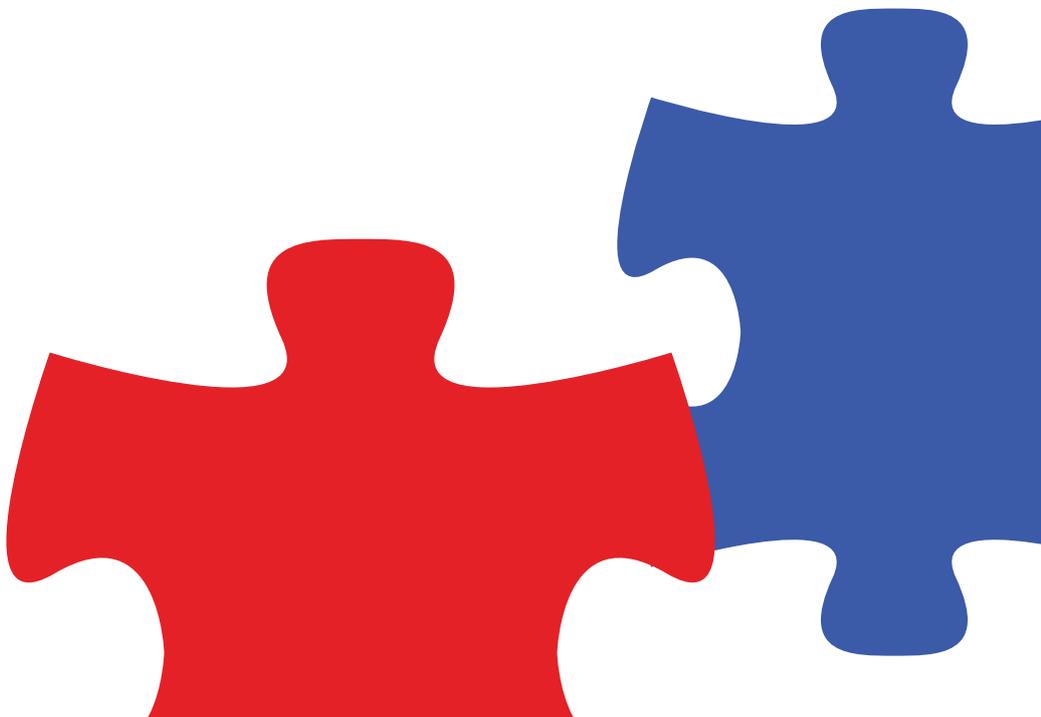
*O que o aprendiz vai fazer / dizer?*

•**Passo 1:** O aprendiz deverá se aproximar de um amigo.

•**Passo 2:** O aprendiz deverá cutucar o amigo.

•**Passo 3:** O aprendiz deverá fazer um comentário “Nossa! Isto parece ser divertido!”

•**Passo 4:** O aprendiz deverá pedir para brincar junto “Posso brincar com você?”.



# COMO ENSINAR / AJUDAR

---

**PROCEDIMENTO DE AJUDA:** use o nível menos intrusivo de ajuda para garantir a resposta correta.

## *Exemplos de ajuda total (at)*

Ajuda física: guiar o aprendiz para perto do amigo, cutucar o amigo e mediar a brincadeira.

Ajuda verbal total “Que legal esta brincadeira! Posso brincar também?”

## *Exemplos de ajuda parcial (ap)*

Diga a ele o que ele deverá fazer/falar “Vá até (amigo); “cutuque o seu amigo”; “pergunte se você pode brincar também”; “brinque com ele”. Dê uma instrução de cada vez, espere o aprendiz completar a instrução para prosseguir com a próxima. .

## *Resposta independente*

O aprendiz se aproxima independentemente do amigo, cutuca o amigo, fala que gosta da brincadeira, pede para brincar junto e brinca adequadamente.

**RESPOSTA INCORRETA:** Caso o aprendiz não se aproximar/perguntar se pode brincar ou não brincar com o amigo.

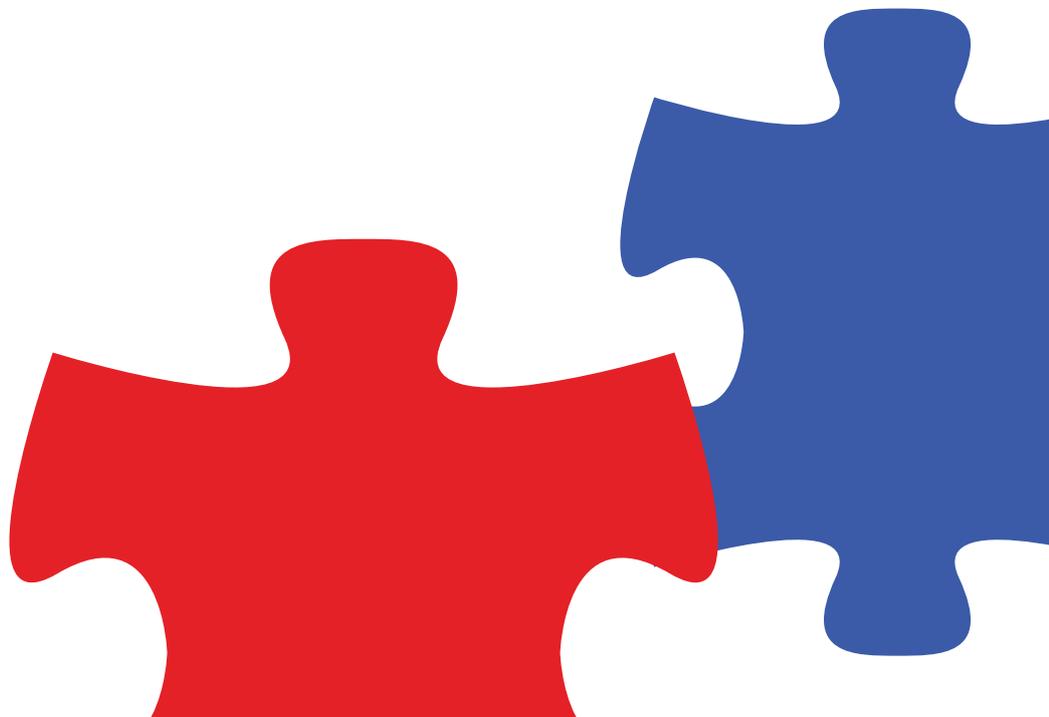
- Interrompa a resposta dele;
- Dê ajuda total.

## **CRITÉRIO DE APRENDIZAGEM PARA ENSINAR A PRÓXIMA RESPOSTA:**

Cinco respostas corretas e consecutivas.

## **NOTAS:**

- Este programa deve ser realizado durante o recreio com crianças diferentes cada vez. O aprendiz pode brincar com até 3 crianças diferentes por recreio (dependente da duração da brincadeira que está sendo trabalhada).
- Caso o amigo disser “Não” quando o aprendiz perguntar se pode brincar, ajude-o a encontrar outro amigo.
- Ensinar brincadeira de faz-de-conta.



# LISTA DE RESPOSTAS A SEREM ENSINADAS

Esta lista indica as respostas específicas que você ensinará e a ordem que deverão ser ensinadas. Anote quando você começou a ensinar (linha de base), quando a resposta foi aprendida e quando houve generalização da resposta para uma nova pessoa, lugar e dia.

RESPOSTAS A SEREM ENSINADAS	LINHA DE BASE	ATINGIU O CRITÉRIO DE APRENDIZAGEM	GENERALIZAÇÃO (ELE RESPONDE COM UMA NOVA PESSOA, EM UM NOVO LUGAR, EM UM DIA DIFERENTE....)			
			PESSOA NOVA	DIA NOVO	AMBIENTE NOVO	JOGO NOVO
PARTICIPAR DA BRINCADEIRA POR 1 MINUTO.						
PARTICIPAR DA BRINCADEIRA POR 2 MINUTOS.						
PARTICIPAR DA BRINCADEIRA POR 3 MINUTOS.						
PARTICIPAR DA BRINCADEIRA POR 4 MINUTOS.						
PARTICIPAR DA BRINCADEIRA POR 5 MINUTOS.						
PARTICIPAR DA BRINCADEIRA POR 6 MINUTOS.						
PARTICIPAR DA BRINCADEIRA POR 7 MINUTOS.						
PARTICIPAR DA BRINCADEIRA POR 8 MINUTOS.						
PARTICIPAR DA BRINCADEIRA POR 9 MINUTOS.						
PARTICIPAR DA BRINCADEIRA POR 10 MINUTOS.						

Analista do comportamento: Priscila Braide.

