Intruções de Programas

BRINCAR COM O OUTRO

STIMULUS
materiais de ensino em ABA

INFORMAÇÕES GERAIS

HABILIDADE — BRINCAR

REPERTÓRIO COMPORTAMENTAL — BRINCAR COM O OUTRO

INFORMAÇÕES ESPECÍFICAS

O que a babá ou pais vão fazer/ dizer?

•Passo 1: Pergunte o que ela quer fazer (recompensa, como por exemplo, tocar bateria, brincar com microfone, comer uma sobremesa, etc.) após brincar com você. Diga que ela terá acesso a recompensa quando a brincadeira/jogo terminar.

•Passo 2: Coloque na frente do aprendiz dois ou três jogos e peça para ele escolher o jogo que quer brincar, como por exemplo, jogo da memória, dominó, boliche, bola, etc.

•Passo 3: Espere o aprendiz escolher um jogo. Caso ele não escolha em 5 segundos, sugira o jogo que vocês irão jogar.

•Passo 4: Decida com o aprendiz quem jogará primeiro.

•Passo 5: Ajude o aprendiz a esperar a sua vez de jogar e a prestar atenção na brincadeira durante todo o intervalo trabalhado (ver em anexo, a lista de intervalos, duração da brincadeira a ser ensinada).

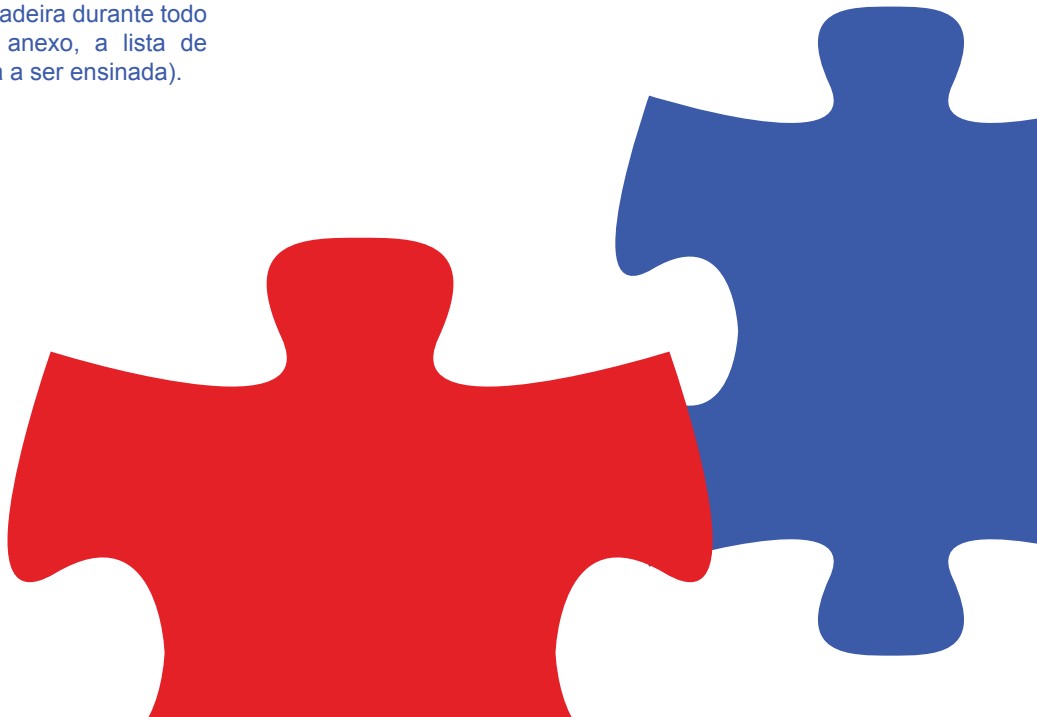
•Passo 6: Ajude o aprendiz a fazer alguns comentários durante a brincadeira, como por exemplo, “é a sua/minha vez”, “cachorro e gato não formam um par”, “eu ganhei”, etc.

O que o aprendiz vai fazer / dizer?

•Passo 1: O aprendiz escolherá a recompensa que receberá ao final da brincadeira.

•Passo 2: O aprendiz esperará a vez para jogar.

•Passo 3: O aprendiz fará comentários apropriados durante a brincadeira.



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: segurar a mão do aprendiz quando não for a vez dele de jogar.
Ajuda verbal: dê os modelos dos comentários "É a minha/sua vez".

Exemplos de ajuda parcial (ap)

Diga que ele deve esperar a vez para jogar.

Resposta independente

O aprendiz espera adequadamente a vez para jogar e faz comentários apropriados durante a brincadeira.

RESPOSTA INCORRETA: Caso o aprendiz não espere ou não preste atenção na brincadeira.

- Interrompa a resposta dele;
- Dê ajuda total.

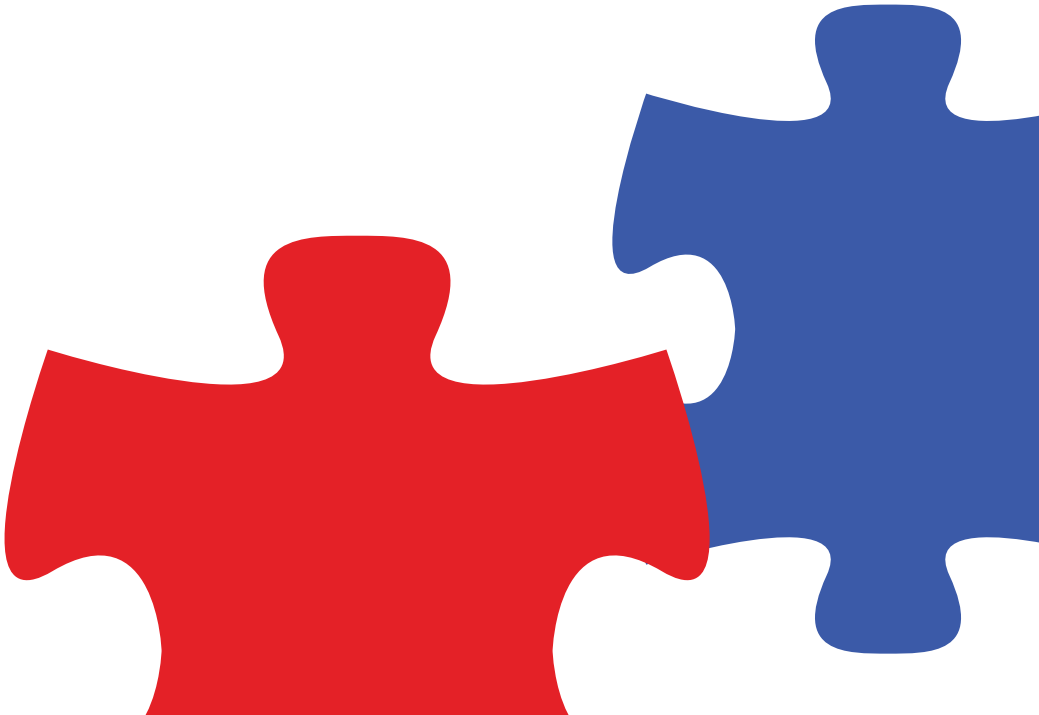
CRITÉRIO DE APRENDIZAGEM PARA ENSINAR A PRÓXIMA RESPOSTA:
Três respostas corretas e consecutivas.

NOTAS:

•Este programa deve ser realizado duas ou três vezes por dia, em momentos diferentes (não realizar as duas ou três brincadeiras em seguida).

•Brinque com jogos variados, por exemplo, jogar/rolar a bola, pula pirata, cabeça de batata, boliche, memória, dominó, quebra-gelo, cai não cai, etc.

•Conforme a duração da brincadeira for ficando mais longo, vocês poderão brincar com mais de um jogo por intervalo.



LISTA DE DURAÇÃO DA BRINCADEIRA

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	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.