

# Autismo- nível 3

## Profa Dra Dayse Serra

# O que é autismo nível 3?

- TID X TEA

## Nível 3- Exigindo apoio substancial

- Déficits graves nas habilidades de comunicação verbal e não verbal causam prejuízos graves de funcionamento, grandes limitações em dar início às interações sociais e responder a aberturas sociais que partem dos outros.



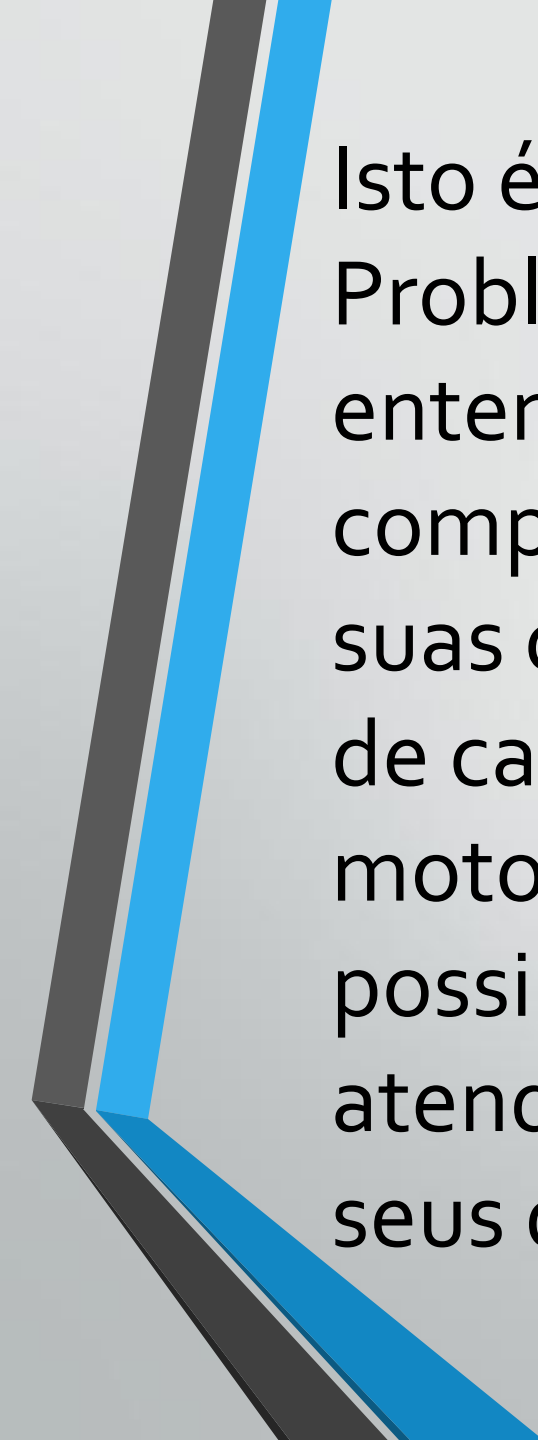
# continuação

- Inflexibilidade de comportamento, extrema dificuldade para lidar com mudanças ou outros comportamentos restritos e repetitivos que interferem acentuadamente no funcionamento em todas as esferas. Grande sofrimento para mudar foco e ações.

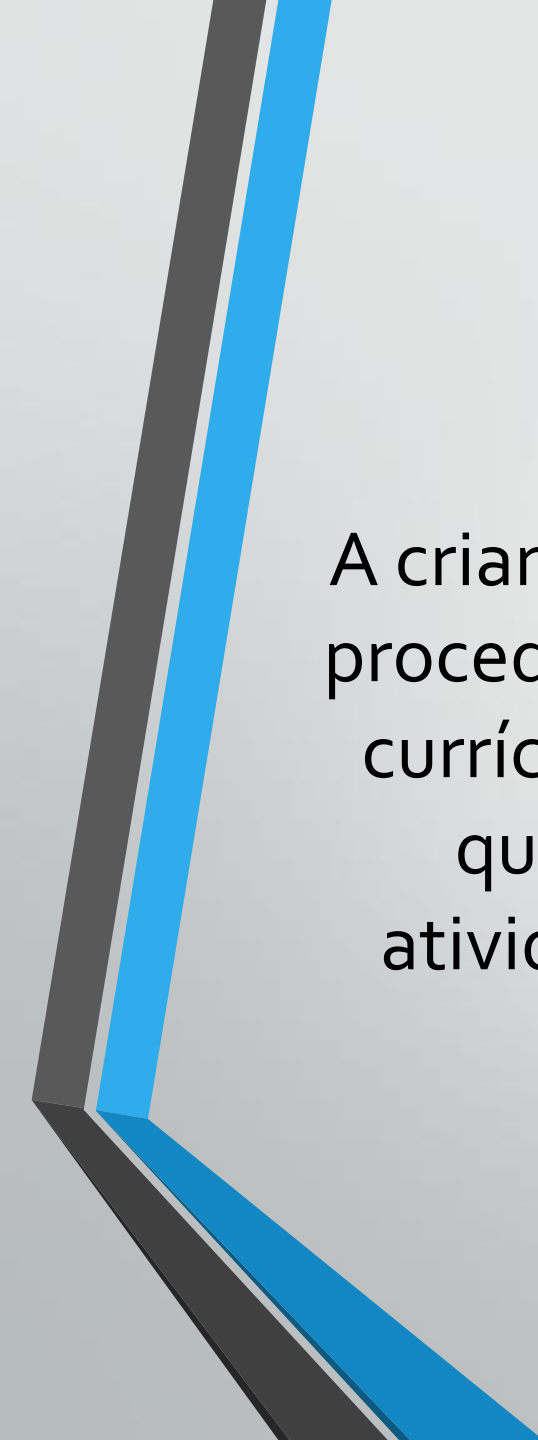
# Questões fundamentais:

- Porque ensinar
- O que ensinar
- Como ensinar
- Onde ensinar
- Quando ensinar

Precisamos conhecer bem a população a ser atendida, suas características, suas necessidades, seus repertórios, bem como os dos educadores e profissionais disponíveis para atendê-la. Precisamos conhecer as condições e os recursos existentes.



Isto é válido para diferentes populações. Problemas leves ou mais severos, definir o que entendemos por habilidades básicas. É preciso uma compreensão deste mundo, com a apreensão de suas características, suas lógicas, seus mecanismos de causa e efeito. Junto aos avanços sensório-motores e cognitivos também se ampliam suas possibilidades de comunicação, entendendo e atendendo ao mundo e as pessoas, expressando seus desejos, sentimentos e necessidades.




A criança especial, muitas vezes precisa ser ensinada através de procedimentos bem precisos e elaborados. Em muitas escolas o currículo e uma compilação sequenciada de materiais e livros que o aluno pode especificar os tipos das sequencias de atividades e os matérias aos quais uma criança será exposta.



Deve ser operacionalizado por uma equipe de especialistas, que trabalhem de modo integrado e que conheçam as características de seus alunos e suas condições familiares. A programação não deveria ser deixada só a cargo de um professor.

O professor, isso sim, deveria fazer parte da equipe. O programa selecionados para cada aluno deverão ser incluídos na sua programação diária, que envolvera outras atividades, tais como fisioterapia, recreação, descanso, passeios, trabalhos manuais...

O elenco programático encontrar, logo de manhã, o filho sorridente é condição antecedente, que aumenta a chance da mãe dar-lhe um abraço. Se, no entanto, o filho entrar gritando no quarto da mãe, aumenta a chance dele levar um pito, que é condição consequentemente aos gritos. As ações dos indivíduos produzem, por si só efeitos no ambiente, capazes de aumentar de aumentar ou diminuir a probabilidade de sua ocorrência no futuro, nas mesmas condições ou em condições semelhantes.



Assim, elogiar uma criança, por ter ela apresentado uma resposta qualquer desejada ou mesmo dar-lhe um doce, não implica em estar necessariamente reforçando essa resposta.

# Tipos de reforçadores:

- Atenção social:

Deve-se destacar que o vínculo afetivo entre a criança e a pessoa que reforça é indispensável para que a interação atue como reforçamento.

- Estímulos sensórias:

É necessário conhecer as preferencias sensórias do aluno.

- estímulos auditivos: caixa de musica, tambor;
- estímulos visuais: painel de luzes coloridas, mobiles;
- estímulos olfativos: objetos perfumados;
- estímulos cenestésicos: balanço em rede , vibradores.

- Atividades e jogos:

- passeios

*Objetos:* presentes

*Comestíveis:* são , geralmente reforçadores poderosos, sejam sempre dados junto com reforço social, gradualmente, o comestível seja substituído pelo reforço social.

Fichas: A troca de fichas pelo evento escolhido pode ocorrer após a obtenção de poucas ou de muitas fichas.

# Como reforçar

- ser consciente
- Reforçar imediatamente
- Assegurar-se de que o reforço é eficaz
- Ter uma variedade de reforços
- Parear atividades reforçadoras e itens tangíveis com elogio.

O estímulo usado é eficaz? Ele está sendo fornecido imediatamente e conscientemente? Sua quantidade é suficiente? Está difícil ou fácil demais?

# Enfraquecimento de Comportamento

“tempo fora”

- Propiciar ajudas para que o aluno apresente respostas corretas , facilitando a aquisição de um comportamento novo(procedimento de ajuda);
- Aceitar inicialmente comportamentos parciais ou que apenas se assemelhem ao comportamento desejável , na aparência e/ou na função (modelagem)
- Dividir o comportamento em unidades menores e ensiná-las sequencialmente (encadeamento)

## Tipos de ajudas

- Ajudas físicas, que envolvem contato físico entre aluno e educador, para realização da ação;
- Dicas físicas, quando o educador, sem entrar em contato físico com o aluno, faz gestos, movimentos sinalizadores, indicativos da resposta correta, para o aluno;
- Dicas verbais, com as quais o educador procura guiar a resposta do aluno, através de estímulos orais.

# Dica Verbal

- A atenção do aluno deve ser assegurada;
- O vocabulário deve ser adequado ao nível de compreensão do aluno;
- A estrutura da frase deve ser simples;
- As afirmações devem ser feitas pausada e claramente e com ritmo.

As ajudas são cumulativas

# Senso-Percepção

Ao final deste programa o Aluno(A.)deverá ser capaz de : reagir a estímulos disponíveis, sejam eles: 1)visuais, 2) auditivos, 3) táteis , 4)gustativos, 5)olfativos.

Objetivos específicos

Percepção visual:

- Perceber visualmente diferentes objetos
- Manipular objetos que entrem no campo visual
- Perceber visualmente objetos em movimento
- Produzir a visão de objetos escondidos
- Explorar a imagem refletida no espelho

Percepção auditiva:

- Discriminar sons do ambiente
- Perceber ruídos produzidos por si mesmo
- Localizar fontes sonoras
- Perceber sons de diferentes intensidades, duração e ritmos



## Percepção tátil

- Explorar diferentes texturas
- Discriminar seco e molhado
- Discriminar quente e frio
- Identificar objetos através de contato físico
- Explorar o ambiente com as mãos

## Percepção gustativa

- Perceber diferentes gostos/sabores
- Diferenciar alimentos moles e duros
- Reconhecer temperaturas de comestíveis

## Percepção olfativa

- Perceber diferentes odores

## - Pré- Requisitos

É necessário que o A. tenha capacidade física para perceber as características dos objetos e situações a ele oferecidas.

## - Ambiente Físico

ambiente controlado.

## - planejamento das sessões

*frequência* : sessões curtas, varias vezes ao dia são recomendáveis.

*Duração*: a duração é variável, de acordo com as características da atividade.

# Registro

Uma breve descrição da atividade e do material usado.

- Respostas corretas
- Respostas incorretas
- recusas/não-respostas

# Percepção Visual

## Perceber diferentes estímulos visuais

Manipular objetos que entrem no campo visual

Perceber estímulos visuais em movimento

Produzir a visão de objetos escondidos

Explorar a imagem refletida no espelho

- Olhando para mamãe
- Mexendo no que vê
- Soprando objetos para movimenta-los
- Vendo-se no espelho
- Tirou o pano, achou!
- Brincando em frente ao espelho
- Descobrimo as mãos
- Conhecendo coisas através de figuras
- Acende e apagando luzes
- Seguindo objetos com o olhar
- Seguindo um foco de luz
- Puxou, achou!
- Alguém está chegando
- Exploração do rosto humano
- Trocar de olhar entre dois objetos

# Percepção visual

Perceber diferentes estímulos visuais

Acendendo e apando as luzes

Leve a criança até um interruptor comum de luz. Mostre o movimento necessário para apagar e acender a luz. chame a sua atenção sua atenção a consequência de cada ação. Ajude- a imitar seus movimentos. **OBSERVAÇÃO:** Esta atividade também pode ser realizada com um painel de luzes coloridas ligadas a diferentes interruptores.

**AVALIAÇÃO:**

- a criança reagiu a luz acesa/luz apagada?
- tentou mexer no interruptor?

Trocar de olhar entre dois objetos

Mostre dois objetos para criança, um de cada vez, chamando sua atenção para cada um deles através de movimentos e pedidos. Depois de familiarizar a criança com os objetivos, deixe os dois objetos dentro do seu campo de visão e incentive-a a olhar ora para um, ora para outro, movimentando-os alternadamente.

**MATERIAL:** objetos de interesse da criança. **AVALIAÇÃO:**

- houve troca de olhar de um objeto para o outro pelo menos uma vez?
- Chegou a trocar de olhar espontaneamente?

Avaliação da generalização

Observe o olhar da criança sempre que lembrar, dentro e fora da sala para identificar se está havendo reações e estímulos visuais de qualquer tipo (coisas, pessoas, claro, escuro)

# Percepção Auditiva

## Discriminar sons do ambiente

Perceber ruídos produzidos por si mesmo

Localizar fontes sonoras

Perceber sons de diferentes intensidades, duração

- Buscando sons das pessoas
- Ouvindo os sons dos brinquedos
- Ouvindo as pessoas
- Produzindo sons sozinho
- De onde vem este som ?

# Percepção Auditiva

Ouvindo as pessoas  
Converse com a criança.  
Incentive-a a buscar com olhos quem a chama ou conversa com ela. Chame a atenção da criança para as falas de outras crianças. AVALIAÇÃO

- a criança olha para quem fala?
- volta-se quando é chamando por alguém?
- Reage diferentemente às pessoas ou crianças que falam com ela?

Buscando os sons das pessoas  
Vende os olhos da criança ou peça para ele fechá-los e bata palmas atrás dela. Se a criança virar-se ou mostrar qualquer outra resposta para achar o som, diga "muito bem". MATERIAL: -lenços, sino, pauzinhos de madeira, blocos, bola, etc. AVALIAÇÃO:

- A criança percebeu o som imediatamente ou depois de você tocá-la? como demonstrou?
- quantos e quais sons a criança percebeu?

## Avaliação da Generalização

Observe se a criança, nas atividades diárias, está mais atenta aos sons do meio ambiente.  
Exemplo: - mexe-se espontaneamente ao ouvir algum som?  
- vira-se para o lado do som?

# Percepção Tátil

## Explorar diferentes texturas

Discriminar seco e molhado

Discriminar quente e frio

Identificar objetos através do contato físico

Explorar o ambiente com as mãos

- Sentindo coisas diferentes
- Conhecendo o que sente
- Mãos secas, mãos molhadas
- água quente, água fria
- Mexendo com geleca
- Pano seco, pano molhado
- Comida quente, comida fria
- Brincando com areia
- Brincando com massinha



# Percepção Tátil

Conhecendo o que sente

Selecione vários tipos de objetos com texturas diferentes e faça com que a criança toque cada um deles. Enquanto a criança faz isso, nomeie o objeto e sua propriedade: "isto é um (nome do objeto) e ele é (sua propriedade)". Se necessário, dê-lhe assistência colocando a mão da criança no objeto e movimentando-a ligeiramente.

**MATERIAL:**

- Objetos lisos, como veludo, vidro
- Objetos macios, como algodão, bicho de pelúcia
- Use brinquedos, bolas de espuma, objetos familiares
- Objetos ásperos, como lixa, pedregulho
- Objetos duros, como chão, mesa
- Frios e quentes, como água, gelo

**AVALIAÇÃO**

- Como a criança reagiu ao tocar os objetos?
- Ela mostrou preferência por algum dos objetos? Quais?

## Avaliação da Generalização

Observe se a criança passa a reagir diferentemente as diferentes texturas.

Exemplo: - recusa determinados materiais.

- evita o contato com determinados materiais.
- procura contato com determinados matérias.

# Percepção Gustativa

## Perceber diferentes gostos/sabores

Diferentes alimentos moles e duros

Reconhecer temperatura de alimentos

- Reconhecer o sabor de certos alimentos...
- O gosto de cada coisa
- Distinguindo alimentos pelo gosto e textura
- Alimentos duros, alimentos moles
- Alimentos quentes, alimentos frios

# Percepção Gustativa

Reconhecendo o sabor de certos alimentos

Vende ou cubra os olhos da criança com a suas mãos e dê-lhe um pouco de alimento. Enquanto a criança mastiga ou engole o alimento, nomeie-o. Repita esta atividade durante o dia, usando o mesmo alimento. Vagarosamente introduza outros alimentos ,nomeando-os enquanto a criança os experimenta. Um pouco de cada alimento é suficiente.

**MATERIAL:** alimentos: bolacha, doce, laranja, maçã, leite, suco , etc.

**AVALIAÇÃO:**

- Que alimentos foram utilizados?
- Qual a relação da criança frente aos alimentos?
- A criança começou a reconhecer algum alimento que provou?

Observe se a criança, quando se alimenta, identifica algum alimento específico.

# Percepção Olfativa

Perceber diferentes odores

- Conhecer os cheiros das coisas
- Os cheiros dos alimentos
- Os cheiros no banho
- Cheiro bom, cheiro ruim

# Percepção Olfativa

## Os cheiros do banho

- Na hora do anho, faça com que a criança sinta o aroma do sabonete, do shampoo, etc. quando você for trocá-la, faça-a sentir o aroma do talco, da loção após banho, etc. Nomeie cada objeto estimulador para que a criança ligue o nome ao aroma. MATERIAL: sabonete, talco, shampoo, creme infantil, loção após banho.

## Cheiro bom. Cheiro ruim

- Ofereça à criança oportunidade de contato com cheiros considerados socialmente como bons, gostosos e outros considerados ruins, descartáveis. Peça a criança para fazer bom/ruim, diante de cada cheiro sentido. Evite foçá-la a achar ruim ou bom o cheiro segundo suas próprias expectativas. Deixe que ela mesma expresse o que sentiu em relação a cada cheiro. MATERIAL: perfume, álcool, cigarro, vinagre, etc.

Observe se a criança, nas atividades diárias, procura experienciar os odores do meio ambiente.

- Cheirar o alimento
- Cheirar objetos
- Cheirar a si própria
- Cheirar outras pessoas

# Contato Visual I: Olho-a-olho

## Ambiente físico

De preferencia o treino deve ser realizado em lugar tranquilo, numa situação um-a-um.

### MATERIAL

- Cronometro(para registro da duração do "olhar")
- Folha de registro
- Lanterna(optativo)
- reforçadores

# Planejamento das sessões

- Frequência : repetidas sessões (3 ou 4) durante o dia são desejáveis, principalmente em fase de aquisição o comportamento.
- Duração : de inicio as sessões devem ser relativamente curtas( 5 minutos) aumentando de forma gradual (para 10 minutos)
- Numero de tentativas:10 tentativas por sessão e um numero razoável.
- Procedimento:
  1. Ed. senta-se à frente do A. a uma distancia de ate 50 cm.
  2. Ed. Diz:“ fulano, olhe para mim”
  3. Ed. aguarda ate 5 segundos
  4. Ed. Regista a resposta na folha
  5. Ed. Apresenta a ordem 3 vezes, em cada uma das 3 sessões

# Contato Visual II: Olhar objetos

## Planejamento das sessões

- Frequência: pelo menos 2 sessões por dia
- Duração: 5 minutos , aproximadamente
- Numero de tentativas:10 solicitações por sessão
- Procedimento:
  1. Ed. senta-se à frente do A. a uma distancia de ate 50 cm.
  2. Ed. Segura o objeto diante de seus olhos e do A.
  3. Ed. Diz:“ fulano, olhe o (a)”
  4. Ed. aguarda ate 5 segundos
  5. Ed. Regista a resposta
  6. ed. Dá nova tentativa
  7. Ed. Apresenta a ordem 3 vezes, em cada uma das 3 sessões de linha de base , durante 3 dias consecutivos.



# Contato Visual III: Seguir estímulos luminosos

1. Ed. Diz :“fulano, olhe as luzinhas”
2. Ed. Acende a primeira luz
3. Ed. Aguarda 5 segundos
4. Ed. Apaga a luz
5. Ed. Acende as luzes seguintes, usando o mesmo procedimento
6. ed. Regista a resposta
7. Ed. Apresenta a ordem 5 vezes, em cada uma das 3 sessões de linha de base , acendendo as luzes na mesma ordem.

# Comportamento exploratório

Deverá ser capaz de segurar com as mãos e manipular objetos de diferentes maneiras , quando colocados ao seu alcance, por um período de pelo menos 5 segundos consecutivos.

- Pré-requisitos

Seja capaz de manter contato visual com objetos antes de iniciar.

- Material

Os objetos variarão para cada A. Sugere-se a manipulação de:

- Brinquedos do interesse da criança como: boneca, carrinho, bola, barco (sonoro), bichos de borracha, chocalho, guizo;
- Objetos de uso diário da sala de aula, recreação e utensílios como:toalha, guardanapo, colher, prato, copo, pente, esponja.

- Ambiente Físico

Este treino tanto pode ser feito na sala de aula, como o A. sentado na sua cadeira e o material colocado a sua frente na mesinha, como em situações formais, desde que não haja interferência de muitos outros estímulos.

- Planejamento das sessões

- Frequência : sessões diárias
- Duração : 5 a 10 minutos cada uma das sessões
- Numero de tentativas: 5 solicitações por objeto nas sessões

# Procura de objetos

Deve ser capaz de remover um anteparo que encobre um determinado objeto e pegar o mesmo.

- Ambiente Físico

Com as crianças menos dispersivas e mais ativas, este programa pode ser feito em situações informal, ou seja, numa situação natural, em forma de brincadeira. Este treino pode também ser realizado em situação formal, com o A. sentado na cadeira e o objeto colocado em uma mesa a sua frente.

- Material

- Brinquedos que fazem parte do dia-a-dia do A. "....."
- Objetos de uso diário da sala de aula, recreação ou cozinha
- Anteparo (de tamanho suficiente para encobrir cada objeto): cartolina, madeira, pano, tecido transparente ou placa de acrílico transparente.

- Folha de registro

- Reforçadores (se for o caso)

- Planejamento das sessões

- Frequência : diariamente, eventualmente 2 ou mais vezes

- Duração : aproximadamente 5 a 10 minutos

Numero de tentativas: 10 tentativas

# Imitação Motora

O educador (ed.) seleciona 15 itens da lista de comportamentos de treino

- Procedimento

1. ed. Coloca-se em frente do A.

2. Ed. Chama o A. pelo nome

Quando o A. estabelece contato visual

3. ed. Diz "fulano, faça assim..."

4. ed. Apresenta o modelo do comportamento a ser imitado

5. ed. Aguarda até 10 segundos

6. ed. registra a resposta

7. ed. Apresenta os 5 itens iniciais escolhidos, 3 vezes cada um

# Imitação motora

## Manutenção e Generalização

- O mesmo comportamento imitativo pode ser solicitado por outras pessoas;
- O mesmo comportamento , pode ser solicitado em outros locais e/ou situações ;p ex., na recreação, aula de musica e educação física;
- O mesmo comportamento, realizado com outros materiais(movimentar um carrinho, um bichinho)

# Imitação Motora

- Itens de interação social
  1. Acenar “tchau”
  2. Fazer sinal com dedo polegar para cima (“positivo”)
  3. Fazer sinal com dedo polegar para baixo (“negativo”)
  4. Movimentar a cabeça para frente e para trás (“sim”)
  5. Movimentar o rosto para os lados (“não”)
  6. Mandar beijo com a mão
  7. Fazer “vem cá” com a mão
  8. Bater palmas
- Itens que favorecem contato com partes do corpo
  1. Colocar as mãos sobre os joelhos
  2. Bater uma das mãos no peito
  3. Bater as duas mãos no peito
  4. Bater os pés no chão
  5. Por a mão no nariz
  6. Tampar os olhos com as mãos
  7. Cruzar os braços

- Itens funcionais nas atividades diárias das crianças

1. Esfregar as mãos (lavando-as)
2. Esfregar o braço(banho)
3. Abrir e fechada a lancheira
4. Pegar diferentes objetos dentro de diferentes lugares (bolacha de uma lancheira)
5. Por diferentes objetos dentro de diferentes lugares
6. Por diferentes objetos de um lugar para outro
7. Passar a mão na cabeça (pentear)
8. Apertar uma campainha (ou um interruptor de luz)
9. Virar um objeto de ponta-cabeça (jogar pedacinhos de papel em um copo, no lixo)
10. Levantar os dois braços para cima, paralelos (pegando um objeto de interesse da criança numa prateleira)
11. Estender os braços lateralmente (pegando duas bolachas)
12. Esticar os braços para frente – horizontalmente ao chão (objetos de interesse da criança)



# Itens que favorecem brincar

1. Rolar com a bola
2. Jogar a bola
3. Movimentar carrinho
4. Aproximar dois carrinhos
5. Afastar dois carrinhos
6. Ninar uma boneca
7. Sacudir um chocalho
8. Empilhar cubos
9. Por um cubinho no cubo maior
10. Bater num objeto (móvil) pendurado em frente da criança
11. Bater na mesa com as duas mãos (acompanhando outras músicas)
12. Bater palmas (acompanhando outra música)
13. Puxar um brinquedo de rodas
14. Fazer um bichinho "pular"

## Itens fáceis para crianças com comprometimento severo

1. Piscar os olhos
2. Abrir a boca
3. Fazer bico
4. franzir sobancelha
5. Sorrir
6. Beijar
7. Virar a cabeça

# Atendimento de ordens

## Itens de treino

### I: Palavras - frases

1. Vem (cá)

2. Senta

3. Levanta

4. Pega

5. Dá

6. Abre

7. Põe

8. Fecha

9. Joga

10. Puxa

11. Empurra

12. Anda

13. Corre

14. Pendura

15. Arruma

16. Mostre

17. Sobe

18. Desce

19. Entra

20. Sai

21. Deita

22. Dá para...

23. Leva para...

24. Dá ....

25. Dá um abraço...

26. Dá um beijo...

27. Acenda a luz

28. Toca a  
campainha

# Identificação objetos, pessoas, partes do corpo e ações

## Sugestões de itens para treino

brinquedos	
Bola	cubo
Carro	Nenê
Argola	Pino
Caminhão	boneca

Peças de vestuários	
Blusa	Casaco
Calça	vestido
sapato	aventail
Meia	

cômodos	
Quarto	Cozinha
banheiro	Sala
Recreio	Classe

Partes da sala	
Porta	Luz
Janela	chão

móveis	
Porta	Luz
Janela	chão

Necessidades fisiológicas	
Xixi	cocô

Negação e afirmação	
Sim	Não

objetos	
Televisão	Lápis
Abajur	Dinheiro
Telefone	Anel
Tapete	Casa
Livro	Caixa

alimentos		
Pão	Suco	Salsinha
Salada	Biscoito	Macarrão
Carne	Feijão	Água
óleo	Chá	Danone
Torta	Morango	comida
Alho	Bolo	Cebola
Banana	Café	
pudivim	Salada de	
Maçã	fruta	
Arroz	Sorvete	
Leite	Franco	

utensílios

Fogão	Pente
Geladeira	Escova( de dente)
Panela	Sabonete
Copo	Pasta de dente
Prato	faca
Colher	
Garfo	
Sacola	
Xicara	
Guardanapo	
Toalha	
Lancheira	

Conceitos de posição

Dentro	Fora
embaixo	Em cima
Perto	longe

Partes do corpo

Mão	Barriga
Perna	Olho
Boca	Peito
Pé	Orelha
Cabelo	Órgão sexual
Dente	Joelho
Braço	Calcanhar
Cotovelo	Pescoço
Ombro	Dedo
Unha	
Nariz	

Pessoas (com que vive)

Mamãe	Vovó
Papai	Irmão, irmã (nome)
Tia	
Nenê	Colega(nome)

Ações

Comer	Vestir
Beber	Sentar
Brincar	Levantar
Dormir	Andar
Pular	Parar
Falar	Fazer xixi
Rir	Fazer cocô
Chorar	acordar

animais

Cavalo	Pássaro
elefante	girafa
Leão	

plantas

Flor	Árvore
Gramma	terra

# Imitação de movimentação dos órgãos fonoarticulatórios

Ser capaz de realizar movimentos dos órgãos fonoarticulatórios (O.F.A.), dentro de um período de 5 segundos após apresentação de um modelo e solicitação para tal.

- Pré-requisitos

É indispensável que o A. mantenha contato visual, tenha capacidade física para executar o comportamento e não apresente comportamento inadequados para situações de treino. É desejável também que tenha alguma forma de expressão verbal, oral ou gestual.

- Material

- Folha de registro
- Reforçadores
- Folha com a lista

- Ambiente Físico

O treino deve ser conduzido em local livre de estímulos superfúos e da entrada de pessoas estranhas, com educador (Ed.) sentado frente ao A.

# Imitação de movimentos dos órgãos fonarticulatórios itens de treino

1. Respiração profunda (inspiração e expiração)
2. Respiração profunda com retenção do ar por 3 segundos
3. Sopro forte
4. Vibração da corda vocal; som do "M" (sonorização)
5. Inflar bochechas
6. Mover língua para os lados da boca
7. Abrir e fechar a boca
8. Língua para cima e para baixo tocando os lábios
9. Língua em posição para o som de "L", sugar a língua no palato
10. Estalar a língua, fazendo "Cl, Cl"
11. Boca aberta para o som de "A", com a língua assentada
12. Bico em posição do "U"
13. Sorriso em posição do "I"
14. Boca em posição de "O"
15. Boca em posição de "E"
16. Unir os lábios, como para "P", sem som
17. Vibrar os lábios, fazendo "Br"
18. Abrir e fechar a boca, tocando lábios com pressão (movimento de "B")
19. Dentes superiores sobre lábios inferior, como para o som do "F"
20. Vibrar a língua (la, la)

# Imitação oral de palavras

Deve ser capaz de repetir palavras que sigam a ordem verbal.

- Pré-requisitos

É necessário que o A. tenha capacidade física de ouvir e articular sons e que já tenha algumas emissões espontâneas

- Material

- Folha , com lista de palavras
- Folha de registro
- reforçadores
- gravadores



- Planejamento das sessões
  - Frequência : devem ser realizadas 1 a 2 sessões de treino diárias, sempre que possível. No entanto, quando maior for a frequência diária dos treinos, mais rápida será a aquisição do comportamento desejado.
  - Duração : aproximado 15 minutos
  - Numero de tentativas: 2 tentativas por item, 10 a 20 itens por sessão
- Procedimento
  1. Ed. Coloca o A. em situação agradável, com objetos e figuras ao seu alcance , interagindo com ele
  2. Ed. observa as verbalizações/vocalização espontâneas do A., a fim de fazer um levantamento de seu repertório fonêmico e léxico
  3. Ed. Registrar as verbalizações/vocalizações emitidas pelo A.
- consequênciação

O ed. Não conseguirá diferenciar as verbalizações/vocalizações do A. mas reforçará comportamentos de interação, procurando tornar a situação a mais propícia possível para obter o máximo de dados sobre as emissões.

# Nomeação comportamento terminal

Deve ser capaz de responder a perguntas do tipo:

Parte 1: "o que é isso?"

Parte 2: "quem é esse(a)?", diante de pessoas familiares;

Parte 3: "o que é isso?", diante de partes do corpo

Parte 4: "o que ... Está(ão) fazendo?", diante de ações

Parte 5: "o que é isso?", diante de gravuras de objetos

Parte 6: "quem é este (a)?", diante de fotos de pessoas familiares

Parte 7: "o que é isso?", diante de gravuras de partes do corpo

Parte 8: "o que...está(ão) fazendo?", diante de gravuras com figuras em ação;

Num intervalo de no máximo segundos entre perguntas e início de resposta.

- Pré-requisitos

Para iniciar este programa é necessário que o A. tenha capacidade física de ouvir sons e de pronunciar palavras, mesmo que não com articulação perfeita.

- Ambiente físico

O treino pode ser conduzido em situações formais e/ou informais, de preferencia num ambiente em que não haja interferência de muitos outros estímulos.

- Material

- Folha de registro, com previsão aleatória da apresentação dos itens.
- Objetos/figuras/fotos com os quais o A. já esteja familiarizado, utilizados para treinos
- Reforçadores

- Planejamento das sessões

- Frequência : devem ser realizadas 2 ou 3 sessões diárias de treino
- Duração : aproximado 5 minutos cada sessão
- Numero de tentativas: 10 ou mais tentativas itens por sessão

# Ampliação de repertório

- Em todos os ambientes, aos quais o Ed.pode levar o A.(p. ex no recreio, na sala de musicas ou na cozinha), o Ed pode solicitar nomeação de objetos, pessoas, partes do corpo e ações, aproveitando sempre que possível, situações funcionais.

## Nomeação

### Objetos, pessoas, partes do corpo e ações

Peças de vestuários	
Blusa	Casaco
Calça	vestido
sapato	avental
Meia	

brinquedos	
Bola	cubo
Carro	bebê
Argola	Pino
Caminhão	boneca

objetos	
Televisão	Lápis
Abajur	Dinheiro
Telefone	Anel
Tapete	Casa
Livro	Caixa

# Expressão gestual de desejos e necessidades

- Comportamento terminal

Ao final do treino, o aluno(A.) deve ser capaz de expressar desejos e necessidades, de modo a se fazer entender pelo interlocutor e obter o efeito correspondente, sempre que possível, diante de:

a) Situação relacionada a uma necessidade(p. ex. horário do lanche) e/ou

b) Estímulo correspondente a um desejo ou necessidade(p. ex. brinquedo, alimentos) e/ou

c) Perguntar do interlocutor (p. ex. “você quer ir ao banheiro?”, “o que você quer?”, “você quer comer?”)

- Pré-requisitos

É necessário que o A. tenha aprendido a imitar e a seguir instruções e que seja capaz de realizar gestos simples.

- Ambiente físico

A primeira fase do treinamento, de instalação da resposta, é feita numa situação formal, em sala de aula. A situação formal pode ser escolhida também no treino do pedido” da ” (objetos), “vem cá” , “da um beijo” , da afirmação “sim ” e de negação “não”.

Numa segunda fase do treino, visando o uso funcional dos gestos , o treino será conduzido na situação relacionada a uma necessidade (como horário do lanche, horário da eliminação, etc)

# Emparelhamento

- Seleção de itens

O Ed. Deve selecionar 12 figuras correspondentes aos objetos.

Parte 1 do programa de emparelhamento de estímulos

- Procedimento

O procedimento de linha de base e treino a ser usado é o mesmo que o da parte 1 do programa. O A. deverá ser solicitado a colocar a figura que esta segurando sobre a figura igual sobre a mesa.

Assim, o Ed. Poderia:

- Pedir ao A. para segurar o modelo e, em seguida pedir a outra mão, o objeto igual .
- Segurar o modelo em frente aos olhos do A.
- Deixar o modelo e os objetos de escolha na mesa e solicitar ao A. uma linha com o dedo entre o modelo e o igual

# Uso funcional de brinquedos

Brincar é uma atividade dominante no desenvolvimento normal da criança, ocupando grande parte do seu tempo.

- Planejamento das sessões
  - Frequência : sessões diárias, no mínimo 1 e de referência 2 ao dia.
  - Duração : aproximado 15 minutos cada sessão
- Avaliação inicial

Todas as habilidades treinadas neste programa requerem uma verificação inicial do “ estágio de aprendizagem” em que o A. se encontra, antes de se decidir sobre a inclusão do programa na sua rotina de atividades.



# Dramatização

- Comportamento

Deve ser capaz de representar situações propostas com ou sem auxílio de objetos e/ou representações de objetos.

- Pré-requisitos

Saber imitar e atender ordens e utilizar os objetos envolvidos na situação.

- Ambiente físico

Nos locais que o educador ( Ed.) julgar mais apropriado.

- Material

- Brinquedos que imitem atividades adultas como: bonecas, casas de bonecas, equipamentos de bonecas, telefone, caixa –registradora, trens, caminhões, aviões, dinheiro de brinquedos, casa de brinquedo, desmontável, jogos para médicos e enfermeiras, animais de zoológico e da fazenda, equipamento de serviços domésticos, ferramentas de jardinagem, ferramentas de carpinteiro.
- Fantoques
- Planos de fazendas, com animais
- Coleção de chapéus, roupas para representar diferentes papéis
- Folha de registro
- reforçadores

# Atividades de vida diária itens de treino

- Auto- cuidado

## Toalete

1. Usar o vaso sanitário
2. Pedir para ir ao banheiro

- Alimentação

1. comer: com colher ou garfo
2. Beber
  - 2.1 sugar(mamadeira)
  - 2.2. beber copo/xicara
  - 2.3. beber por um canudo
3. Uso do guardanapo

- Higiene

## 1. Tomar banho

- 1.1. lavar o rosto
- 1.2. lavar partes do corpo
- 1.3. lavar a cabeça
2. Lavar as mãos
3. Pentear os cabelos
4. Escovar os dentes

- Despir/ vestir

- Despir:

- 1.Tirar sapatos

- 2.Tirar roupas

- 3.Tirar calças curtas

- 4.Tirar calças compridas

- 5.Despir camisetas

- Vestir

- 1.Calçar sapatos

2. Por meias

- 3.Vestir calças curtas

- 4.Vestir calças compridas

- 5.Vestir camisetas

- Complementos:

- 1.Abrir e fechar velcron

- 2.Abrir fechar zíper

- 3.Desaotoar e abotoar zíper

- 4.Desfazer e fazer nó

- 5.Desfazer e fazer laço

Rotina escolar