



PROGRAMA DE TRATAMENTO – GAROTO

Terapeuta responsável: Robson Brino Faggiani

1. AVALIAÇÃO INICIAL

2. PROGRAMAÇÃO DA TERAPIA ABA

O objetivo principal da Terapia ABA para as crianças diagnosticadas com autismo é aumentar sua percepção do mundo ao redor, suas interações sociais e sua comunicação. Para isso, as tarefas de aprendizagem propostas pelos terapeutas ABA são formuladas de modo a auxiliar as crianças a atentarem adequadamente para os contextos e pessoas com quem convive. Os programas ABA **constroem pré-requisitos** de atenção e habilidades básicas de aprendizagem para que as crianças sejam capazes de aprenderem sem ajuda e estejam preparadas para desenvolver conhecimentos complexos. Faz isso **direcionando as potencialidades** de aprendizagem já presentes nas crianças, permitindo que elas sejam efetivadas de maneira apropriada.

2.1. Questões gerais

2.1.1. Motivação. Todas as atividades se tornam mais interessantes e mais fáceis de serem aprendidas se o comportamento for seguido por um motivador poderoso. Um motivador (reforçador) é qualquer coisa que fortaleça um comportamento: pode ser um abraço, um sorriso, uma bala, ouvir “muito bem!”, ver TV, ouvir música, etc.

Reconhece-se um motivador pelo nível de interesse da pessoa em acessá-lo. Quanto mais interesse, mais um item, ou ação, é motivador. O ideal, com crianças com Transtorno Invasivo, é escolher motivadores sociais como estímulo à realização das tarefas propostas. Infelizmente, nem sempre isso é possível. A alternativa é selecionar itens arbitrários, como acesso à televisão, a brinquedos e a interações sociais positivas.

O motivador, qualquer que seja, funciona de forma mais efetiva quando segue imediatamente a resposta esperada. Por isso, ele deve ser facilmente manejável e estar à disposição do terapeuta ou cuidador o tempo todo.

Se o estudante não estiver demonstrando interesse na atividade, duas coisas podem estar acontecendo. Ele pode estar cansado de trabalhar. Neste caso, programe períodos de intervalo, em que é possível fazer brincadeiras e realizar ensino incidental (veja abaixo). A falta de atenção pode estar ligada à qualidade do motivador. Por isso, é fundamental ter um mapa de preferências das crianças e variar os motivadores de modo a sempre manter o item mais desejado do cliente como o.



2.1.1.1. Dicas para o uso de motivadores

1. Faça testes frequentes sobre as preferências de Garoto. O efeito positivo de um reforçador pode ter prazo curto.
2. Caso Garoto não esteja atento, mostre a ele o motivador e então lhe faça a solicitação.
3. Utilize o motivador como incentivo para que Garoto olhe para os estímulos ou para seus olhos ou boca.
4. Não dê todo o motivador de uma vez, e não permita acesso ilimitado a ele, pois isso diminui sua eficácia.
5. O acesso ao reforçador, durante o ensino em tentativa discreta, deve ser de mais ou menos 4s, não ultrapassando 10s. Um tempo grande de acesso ao reforçador produz dois problemas: desatenção e perda de interesse pela atividade.
6. Sempre pareie um motivador não-social com um social.
7. Retire gradualmente o motivador não-social e mantenha apenas o social.

2.1.2. Tentativa discreta. É o tipo de ensino que consiste em (1) fazer um pedido para a criança, (2) esperar (ou ajudar) a resposta e (3) reforçar em seguida. Depois dessa sequência, os estímulos devem ser reordenados e a tentativa discreta é repetida. É utilizada com praticamente todos os programas. A tentativa discreta é um dos grandes diferenciais da Terapia ABA. É um tipo de ensino estruturado e altamente motivador, que produz rápida aquisição de conhecimento. Quando a tentativa discreta for realizada com estímulos colocados à mesa, é válido utilizar a resposta de observação. Trata-se de ajudar a criança a olhar para todos os estímulos presentes na mesa antes de uma resposta ser requisitada (use o dedo da criança em cima dos estímulos e coloque o reforçador próximo a eles, quando necessário).

2.1.3. Hierarquia de dicas. Para garantir que a aprendizagem ocorra sem erros, o terapeuta inicia ajudando o cliente nas tarefas solicitadas e retira as dicas gradualmente, até que o estudante não necessite de qualquer ajuda. A hierarquia de dicas deve ser utilizada em todos os programas. O terapeuta deve estar o tempo todo ligado nos padrões de resposta do cliente, direcionando-os para o local certo e impedindo que a resposta errada seja emitida desnecessariamente.

As dicas, da maior para a menor:

Ajuda Física: Levar a mão da criança ao local correto ou ao movimento correto.

Ajuda Leve: Levar a mão da criança com mais leveza.

Ajuda Gestual: Apontar o local ou movimento correto, ou direcionar mais levemente.

Sem Ajuda: Quando o cliente não necessita mais de dicas.



2.1.4. Ordem aleatória. Em todos os programas, os estímulos e pedidos utilizados no ensino devem ser apresentados de maneira aleatória, para evitar que a criança aprenda a responder baseada na posição ou ordem do estímulo ou por repetição demasiada. Por isso, cada pedido ou estímulo deve ser apresentado a mesma quantidade de vezes.

2.1.5. Cuidados com os estímulos. Os estímulos utilizados nas tarefas devem possuir dimensão e cor semelhantes (exceto em programas onde as cores são o estímulo ensinado). Isso garante que o aprendiz atente para as características relevantes do ensino e não a diferenças de tamanho ou cor dos estímulos apresentados. O ideal é que todos sejam plastificados e possuam tamanhos semelhantes (4x6 ou 5x7,5). De preferência, todos devem ser visualizados em formato paisagem e não retrato.

2.1.6. Modelegem (ensino gradual). Nos primeiros passos de qualquer nova tarefa, o terapeuta deve aceitar como corretas mesmo respostas pouco semelhantes ao desempenho desejado. O comportamento esperado deve ser exigido aos poucos, passo a passo. Inicia-se aceitando qualquer resposta. Após ela estar bem instalada, exige-se que ela fique um pouco mais parecida com o que se espera antes de liberar o reforçador. Após bem instalada, aumenta-se um pouco mais a exigência, e assim por diante. Segue-se com esse procedimento até que o comportamento desejado ocorra perfeitamente.

2.1.7. Ensino incidental. Consiste em aproveitar momentos de lazer e prazer natural da criança para ensinar habilidades adequadas. É uma forma de garantir que a criança aprenda de forma natural, contextualizada e motivadora. Por isso, o terapeuta deve ficar atento às atividades preferidas da criança e utilizá-las como ferramenta de aprendizagem. A regra é aproveitar todos os momentos possíveis e ser criativo.

2.1.8. Generalização. Para garantir que o aprendizado ocorra de forma abrangente e seja disseminado para todos os ambientes, é útil programar generalização. Isso pode ser feito variando o local da aprendizagem e a pessoa que a realiza. Quanto mais variedade, melhor. Idealmente, além do ensino incidental, as habilidades ensinadas na sessão terapêutica devem ser requisitadas em situações naturais. A participação dos pais é especialmente importante para a ocorrência de generalização. Eles devem conhecer pormenorizadamente tudo que está sendo ensinado à criança em tentativa discreta e requisitas essas habilidades em situações naturais, quando elas se



apresentarem. Outra possibilidade é que os pais simulem situações naturais para que haja mais oportunidades de praticar generalização.

2.1.9. Objetivos de Curto Prazo (OCP). A Terapia ABA especifica Objetivos de Curto Prazo (OCP) a serem cumpridos antes que o nível de dificuldade de uma tarefa seja aumentado. Os OCPs indicam o nível de ajuda que deve ser dada em cada tarefa particular. Um benefício dos OCPs é que os pais e profissionais podem acompanhar passo a passo a evolução da criança e fazer modificações imediatas nos programas, para se adaptar a essa evolução.

Um OCP é considerado completado quando a criança (1) acerta 100% das tentativas de um bloco (que geralmente tem 10 ou 20 tentativas), OU (2) acerta 90% das tentativas de dois blocos consecutivos, OU (3) acerta 70% das tentativas de um bloco sem precisar de ajuda alguma (a não ser que o OCP em questão exija respostas independentes). Quando um OCP é dominado, imediatamente se passa para o OCP seguinte, mais complexo.

Infelizmente, às vezes é necessário recuar. Se a criança diminuir a quantidade de acertos em três blocos consecutivos (cada bloco tem 10 ou 20 tentativas), o OCP atual é considerado muito complexo e a criança é redirecionada ao OCP anterior, mais simples.

Exemplo de quatro OCPs: OCP 1 = Imitar movimentos com ajuda total. OCP 2 = imitar movimentos com ajuda parcial. OCP 3 = imitar movimentos com ajuda mínima. OCP 4 = imitar movimentos sem ajuda. Durante o OCP 1, resposta guiada por ajuda total é considerada correta. No OCP 2, resposta guiada com ajuda total é considerada incorreta, mas é correta se a ajuda foi parcial. Se, durante o OCP 3, for utilizada ajuda parcial, a resposta é considerada incorreta: apenas respostas produzidas com ajuda mínima seriam corretas. Por mim, na OCP 4, qualquer tipo de ajuda tornaria a resposta incorreta: o critério é acerto sem ajuda.

2.1.10. Treino de Fluência.

O treino de fluência consiste em apresentar as tentativas de aprendizagem em ritmo rápido, de modo que o total de tentativas apresentadas dividido pelo tempo total de terapia resulte em um valor entre 2,5 e 3. Há três principais motivos para realizar o treino rápido: (1) a criança fica mais atenta, dispersando menos e, como consequência, fica mais interessada na tarefa, (2) mais tentativas significam mais oportunidades de aprender

2.1.11. Outras dicas.

Para evitar cansaço por parte do aluno, é válido preparar todo o material da Terapia antes de conduzi-lo para o início da aprendizagem. Quando a criança for levada para a mesa de trabalho, as atividades devem ser iniciadas imediatamente. Também não é recomendado que a criança seja



deixada sem supervisão. Deve-se aproveitar todos os momentos possíveis para ensinar comportamentos adequados.

2.2. Terapia ABA – Programas em Tentativa Discreta

2.2.1. Imitação Motora Grossa.

O programa tem o objetivo de aumentar a atenção social da criança e favorecer que ela aprenda novas habilidades por meio da observação dos comportamentos de seus pares. É pré-requisito para interações sociais complexas. Inicie com os seguintes movimentos: levantar a mão, esconder o rosto, bater palmas.

OCP 1 – imitar com ajuda física

OCP 2 – imitar com ajuda leve

OCP 3 – imitar sem ajuda

Procedimento:

1. Sente-se com a criança de frente para você.
2. Faça um teste de reforçadores para ver o que a está interessando.
3. Faça um movimento e instrua “faça igual”.
4. Ajude a criança a imitar a ação, usando a dica de acordo com o OCP atual.
5. Reforce bastante.
6. Siga os passos 3 a 5 com outros movimentos.
7. Continue apresentando os movimentos em ordem aleatória.

2.2.2. Imitação com Objetos.

O programa tem os mesmos procedimentos e objetivos do Programa de Imitação Motora Grossa. Inicie com os seguintes movimentos: pentear o cabelo, andar com o carro, tocar pandeiro.

2.2.3. Identificação de Cores.

Os programas de identificação ajudam a criança a aprender a olhar para o mundo de modo mais atento, além de desenvolver linguagem receptiva relacionada aos estímulos utilizados. Inicie com: azul, vermelho e amarelo. Objetivos de Curto Prazo:

OCP 1 – identificar 3 cores com ajuda física

OCP 2 – identificar 3 cores com ajuda leve

OCP 3 – identificar 3 cores com ajuda gestual

OCP 4 – identificar 3 cores sem ajuda

Procedimento:

1. Disponha os três estímulos sobre a mesa, afastados entre 10 e 15 cm um do outro.
2. Sente-se com a criança à mesa.
3. Faça um teste de reforçadores.
4. Instrua “cadê o (nome de um dos estímulos)”.



5. Ajude a criança a identificar o estímulo, usando a dica de acordo com o OCP atual.
6. Reforce bastante.
7. Modifique a posição dos estímulos que estão na mesa.
8. Siga os passos 4 a 8 com os outros estímulos.
9. Continue apresentando os estímulos em ordem aleatória.

2.2.4. Identificação de Objetos.

O objetivo e procedimento do programa são semelhantes aos do programa de Identificação de Cores, assim como são semelhantes os Objetivos de Curto Prazo. Utilize os objetos bolo, lata e cubo.

2.2.5. Identificação de Palavras.

O objetivo e procedimento do programa são semelhantes aos do programa de Identificação de Cores, assim como são semelhantes os Objetivos de Curto Prazo. Utilize as palavras bolo, lata e cubo.

2.2.6. Identificação de Fotos da Família.

O objetivo e procedimento do programa são semelhantes aos do programa de Identificação de Cores, assim como são semelhantes os Objetivos de Curto Prazo. Utilize as fotos de Garoto, papai e mamãe.

2.2.7. Identificação de Nomes da Família.

O objetivo e procedimento do programa são semelhantes aos do programa de Identificação de Cores, assim como são semelhantes os Objetivos de Curto Prazo. Utilize os nomes de Garoto, papai e mamãe.

2.2.8. Identificação de Algarismos.

O objetivo e procedimento do programa são semelhantes aos do programa de Identificação de Cores, assim como são semelhantes os Objetivos de Curto Prazo. Utilize os algarismos de 1 a 3.

2.2.9. Identificação de Quantidades.

O objetivo e procedimento do programa são semelhantes aos do programa de Identificação de Cores, assim como são semelhantes os Objetivos de Curto Prazo. Utilize as quantidades de 1 a 3.

2.2.10. Nomeação de Cores.



O programa de Nomeação tem o objetivo de ensinar a criança o nome dos diferentes estímulos que compõem seu ambiente e com os quais a criança tem que interagir. Além disso, ele prepara a criança para perceber que cada objeto tem seu nome e para aprender tais nomes sem ajuda em ambiente natural. Utilize as cores azul, amarelo, vermelho, verde, preto e branco.

Objetivos de Curto Prazo:

OCP 1 – Nomear com ajuda da palavra inteira OCP 2 – Nomear com ajuda da primeira sílaba

OCP 3 – Nomear sem ajuda

Procedimento:

1. Sente-se de frente para a criança.
2. Faça um teste de reforçadores.
3. Ponha a figura de um dos estímulos próxima à sua boca e diga “O que é isso?”
4. Peça para a criança repetir, dando a dica apropriada à OCP atual.
5. Para dar dicas adicionais para crianças que não têm fala espontânea, ponha a mão da criança em sua garganta, para que ela sinta a vibração das cordas vocais.
6. Tenha a certeza de que ela está olhando para a sua boca.
7. Para crianças que não têm fala espontânea, reforce qualquer som. Para crianças que falam, reforce vocalizações idênticas ou as mais parecidas possíveis com o som desejado.
8. Caso a criança não diga som algum, peça duas respostas alternativas fáceis e as reforce.
9. Continue apresentando os estímulos em ordem aleatória.

2.2.11. Nomeação de Objetos.

O objetivo e procedimento do programa são semelhantes aos do programa de Nomeação de Cores, assim como são semelhantes os Objetivos de Curto Prazo. Utilize os objetos Bola, lata, cubo, bala, bota e lobo.

2.2.12. Nomeação de Familiares.

O objetivo e procedimento do programa são semelhantes aos do programa de Nomeação de Cores, assim como são semelhantes os Objetivos de Curto Prazo. Utilize as fotos de Garoto, papai e mãe.

2.2.13. Nomeação de Algarismos.

O objetivo e procedimento do programa são semelhantes aos do programa de Nomeação de Cores, assim como são semelhantes os Objetivos de Curto Prazo. Utilize algarismos de 1 a 6.



2.2.14. Nomeação de Figuras. 20 figuras.

O objetivo e procedimento do programa são semelhantes aos do programa de Nomeação de Cores, assim como são semelhantes os Objetivos de Curto Prazo. Utilize 20 figuras variadas importantes para o contexto de Garoto e cujos nomes ele ainda não conheça.

2.2.15. Pareamento de Objeto com Palavra (mais Montagem).

Além do pareamento, Garoto montará as palavras, utilizando sílabas (inicie com 3 sílabas: apenas uma errada. Quando Garoto estiver montando sozinho, aumente para quatro sílabas, ou seja, duas erradas. Assim por diante).

O objetivo dos programas de pareamento é ensinar a criança o relacionamento entre objetos e figuras. A tarefa é pré-requisito para relações mais complexas, como as de proporção e as simbólicas (por exemplo, linguagem) e costuma ser considerado um bom indicativo do nível intelectual da criança. O pareamento deve ocorrer entre palavras, na mesa, e figuras a serem dadas na mão da criança. Utilize os estímulos bola, lata e cubo. Objetivos de Curto Prazo:

OCP 1 – parear com ajuda física

OCP 2 – parear com ajuda leve

OCP 3 – parear com ajuda gestual

OCP 4 – parear sem ajuda

Procedimento:

1. Disponha os estímulos sobre a mesa, afastados entre 10 e 15 cm um do outro. Deixe os estímulos extras (de pareamento) ao seu alcance.
2. Sente-se com a criança à mesa.
3. Faça um teste de reforçadores.
4. Dê um dos estímulos extras para a criança (os de pareamento. Mantenha os estímulos que estão na mesa) e instrua “relacione”.
5. Ajude a criança a parear o estímulo, usando a dica de acordo com o OCP atual.
6. Reforce bastante.
7. Modifique a posição dos estímulos, e os estímulos, que estão na mesa.
8. Siga os passos 4 a 8 com os outros estímulos.
9. Continue apresentando os estímulos em ordem aleatória.

2.2.16. Pareamento de Nome com Foto dos Familiares.

O objetivo e procedimento do programa são semelhantes aos do programa de Pareamento de Objetos com Palavras, assim como são semelhantes os Objetivos de Curto Prazo. Utilize nomes da família (Garoto, papai e mamãe) e suas fotos correspondentes.



2.2.17. Pareamento de Algarismos com Quantidade (mais Contagem).

O objetivo e procedimento do programa são semelhantes aos do programa de Pareamento de Objetos com Palavras, assim como são semelhantes os Objetivos de Curto Prazo. Utilize algarismos de 1 a 3 e figuras com as quantidades equivalentes. Peça para Garoto contar os pontos.

2.2.18. Conversação 1.

O programa de Conversação tem o objetivo de ensinar a criança a prestar atenção na fala das outras pessoas e a responder a ela adequadamente. É um programa fundamental para a interação social complexa e completa. Nesta etapa inicial, a criança deve apenas responder a perguntas simples. Utilize as perguntas “Qual é o seu nome?”, “Qual é o nome da sua mãe?”, “Qual é o nome do seu pai?” e “Qual é o nome do seu irmão?”. Objetivos de Curto Prazo:

OCP 1 – Responder com ajuda da palavra inteira

OCP 2 – Responder com ajuda da primeira sílaba

OCP 3 – Responder sem ajuda

Procedimento:

1. Sente-se de frente para a criança.
2. Faça um teste de reforçadores.
3. Faça uma das perguntas estipuladas para a criança.
4. Caso ela não responda, ajude, dando a dica apropriada à OCP atual.
5. Para dar dicas adicionais para crianças que não têm fala espontânea, ponha a mão da criança em sua garganta, para que ela sinta a vibração das cordas vocais.
6. Tenha a certeza de que ela está olhando para a sua boca.
7. Para crianças que não têm fala espontânea, reforce qualquer som. Para crianças que falam, reforce vocalizações idênticas ou as mais parecidas possíveis com a resposta desejada.
8. Caso a criança não diga som algum, peça duas respostas alternativas fáceis e as reforce.
9. Continue apresentando os estímulos em ordem aleatória.

2.2.19. Conversação 2.

O objetivo e procedimento do programa são semelhantes aos do programa de Conversação 1, assim como são semelhantes os Objetivos de Curto Prazo. Utilize as perguntas “Quantos anos você tem?”, “Qual é o nome do seu colégio?”, “Qual é o nome da sua terapeuta?” e “Qual é o nome da garota que fica com você na escola?”.



2.2.20. Conversação 3.

O objetivo e procedimento do programa são semelhantes aos do programa de Conversação 1. No entanto, as perguntas devem ser feitas no cotidiano de Garoto, de forma espontânea e não planejada.

2.2.21. Seguir Instruções 1.

O objetivo do programa é ensinar habilidades básicas de colaboração e linguagem receptiva, fundamentais para a compreensão do que os outros dizem. O ensino de colaboração e seguimento de instruções também ajudam a criança a se tornar atenta à linguagem e, mais importante, às pessoas com quem convive. O programa é pré-requisito para a conversação elaborada.

O grupo 1 é composto pelas instruções: tocar a cabeça, tocar a barriga, tocar o braço e tocar a perna. Objetivos de Curto Prazo:

OCP 1 – seguir instruções com ajuda física OCP 2 – seguir instruções com ajuda leve

OCP 3 – seguir instruções sem ajuda

Procedimento:

1. Sente-se com a criança confortavelmente.
2. Faça um teste de reforçadores.
3. Dê uma instrução.
4. Ajude a criança a seguir a instrução, usando a dica de acordo com o OCP atual.
5. Reforce socialmente.
6. Imediatamente apresente a segunda instrução. Ajude de acordo com o OCP, reforce socialmente e apresente a terceira dica imediatamente. Assim por diante.
7. Continue apresentando as instruções em ordem aleatória.

2.2.22. Seguir instruções 2.

O objetivo e procedimento do programa são semelhantes aos do programa de Seguir Instruções 1, assim como são semelhantes os Objetivos de Curto Prazo. Selecione quatro instruções que sejam do cotidiano de Garoto.



2.3. Terapia ABA – Programas de Brincar

Dada a amplitude, quantidade e possibilidades de brincadeiras, é virtualmente impossível fazer um guia específico de cada um delas. Por isso, segue um procedimento geral que pode ser adaptado para cada brincadeira particular:

1. Crie um ambiente relaxante para a criança. Brincadeira deve sempre ser lúdica.
2. Antes de convidá-la para fazer uma atividade, deixe todo o material necessário preparado.
3. Convide-a gentilmente para uma atividade/brincadeira, sorrindo muito.
4. Caso ela ainda não saiba realizar a atividade/brincadeira sem ajuda, forneça uma dica que a auxilie (veja a hierarquia de dicas).
 - a. Inicie exigindo pouco. Por exemplo, requisi-te que ela encaixe apenas duas peças de um quebra-cabeças de 4 peças, que apenas chute a bola em linha reta, que apenas faça alguns riscos coloridos no desenho, que apenas dê uma ou duas batidas em um instrumento musical, etc.
 - b. A exigência de tempo na atividade, e de sua dificuldade, deve ser aumentada gradativamente.
5. Faça bastante festa quando ela acertar brincar corretamente.
6. Se a criança não tem interesse pela atividade/brincadeira, utilize um reforçador externo, como um brinquedo preferido, por exemplo.
 - a. Gradativamente, deixe de usar o reforçador externo. O objetivo é que a tarefa em si seja reforçadora.
7. Incentive trocas sociais durante a atividade/brincadeira. Qualquer atividade pode se tornar social: peças de montagem podem ser trocadas de mão e mão e cada um ter sua vez de jogar (durante a troca, é válido pedir contato visual e vocalização); durante a pintura de um desenho a criança pode ser incentivada a escolher as cores ou o desenho pode ser pintado a quatro mãos; duas pessoas podem tocar o mesmo tambor; etc.
8. Varie sempre as atividades/brincadeiras dentro de uma categoria, e peça para a criança selecionar com o que deseja brincar mais.
9. Seja paciente e compreenda que, ainda que a criança não esteja respondendo como esperado no momento, atenção, carinho e persistência a ajudarão a brincar cada vez melhor.



2.3.1. Brincadeiras de encaixe e montagem.

São brincadeiras estruturadas, que exigem habilidade motora e visual. Dentre elas, há montagem de quebra-cabeça, jogo da memória, encaixe de formas, montagem de blocos, montagem de partes do corpo humano, etc. Essas atividades possibilitam ensinar a criança a brincar sozinha quando for necessário. No programa ABA, no entanto, ela deve ser inicialmente utilizada de modo social. Professor e estudante trocam peças antes da montagem. Cada um monta uma vez (trocar turnos é importante). O professor pode pedir que a criança requisite verbalmente a peça, ou por meio de apontar ou de contato visual.

2.3.2. Grafomotores.

Grafomotores são atividades tipicamente escolares, que ajudam a desenvolver a coordenação motora fina: pintar, escrever por cima dos pontos, copiar, recortar e colar, amassar papel, utilizar guache, massinha, fazer arte em geral. Esse conjunto de atividades é a base do que posteriormente será a habilidade de escrever e utilizar ferramentas eletrônicas, como word. Para tornar essas atividades mais sociais, o professor pode pedir que o aluno escolha a cor, ou o que recortar, ou onde colar. Pode pedir contato visual, brincar de faz de conta com a figura a pintar ou desenhada, etc.

2.3.3. Brincadeiras motoras grossas.

São brincadeiras que envolvem movimentos amplos do corpo, como pega-pega, chutar bola, jogar basquete, correr juntos, dançar, andar de bicicleta, empurrar carrinhos ou bolas um para o outro, etc. Essas brincadeiras ajudam no desenvolvimento da coordenação, percepção do próprio corpo e desenvolvimento de habilidades sociais.

2.3.4. Atividades motoras grossas.

São direcionadas ao equilíbrio, força e desenvolvimento motor grosso da criança e conhecimento do próprio corpo: pular, girar juntos (cantando), andar sobre uma linha desenhada no chão, subir escadas, andar para trás, andar para os lados, levantar objetos, arremessar objetos, levantar-se do chão, carregar objetos relativamente pesados, etc.

2.3.5. Atividades motoras finas.

São direcionadas ao desenvolvimento motor fino. Dentre os movimentos mais importantes, está o de pinça, que pode ser estimulado por meio de brincadeiras em que a criança tem que tirar grãos com os dedos (ou com um pregador) de um pote e colocar em outro. Também podem ser ensinados o alinhavo, amarrar cadarços, abotoar, puxar zíper, colar e descolar velcro, etc.



2.3.6. Contar histórias.

A contagem de histórias aumenta a atenção social, a paciência, e a habilidade de brincar de faz-de-conta. Pode ser realizada com base em livros (a criança pode ajudar a virar a página e desenhar os personagens), fantoches (a criança pode escolher os fantoches e até controlar um deles), brinquedos, histórias em quadrinhos, etc. O importante é que a história seja contada de maneira alegre, com variação de entonação para chamar a atenção e envolvendo personagens que a criança goste.

2.3.7. Músicas.

Músicas ensinam ritmo e ajudam no desenvolvimento da atenção. Além disso, estimulam a linguagem. É válido selecionar algumas músicas das quais Garoto goste e ajudá-lo a acompanhar cada uma delas de um modo diferente: bater tambor em uma música (sempre no mesmo ritmo), teclado em outra (pode ser de brinquedo), palmas em uma terceira, dança na quarta música, instrumento de sopro em uma quinta música. Mais opções podem ser oferecidas, e mais de uma música por instrumento pode ser ensinada. O importante é ensinar o conceito de ritmo e se divertir bastante com a criança.

2.3.8. Integração Sensorial.

Muitas crianças com TID possuem disfunções sensoriais. Garoto parece estar entre elas. Apesar de esse problema necessitar de tratamento especializado, há algumas estratégias que podem ser implantadas em casa: massagem pelo corpo todo, com uma força que seja agradável para a criança; passar pelo corpo, particularmente pelos braços, barriga e rosto da criança, objetos de diferentes texturas (áspero, macio, rugoso, duro, mole, gelado, quente, etc); ajudar a criança a compreender os conceitos de quente e frio; oferecer, para crianças com pouco paladar, comidas crocantes; para crianças que não param quietas ou têm movimentos estereotipados intensos, é válido fazer massagens profundas na barriga, costas e mãos; para crianças que andam nas pontas dos pés, é válido criar tapetes com diferentes texturas e incentivá-las a pisar em todas elas.

2.3.9. Brincadeira Livre.

Aproveite o interesse imediato de Garoto e o transforme em uma brincadeira social divertida. Valorize muito a iniciativa da criança, ampliando o alcance da brincadeira, mas respeitando seu limite de envolvimento (o interesse principal deve partir dela).



2.4. Terapia ABA – Rotina

É comum que crianças com TID tenham dificuldade em compreender sua rotina. Técnicas que utilizam informações visuais ajudam na organização e compreensão das diferentes tarefas. Outro benefício de utilizar calendários e rotinas visuais é que eles fornecem o princípio da percepção temporal e sequência das atividades.

2.4.1. Descrevendo o dia.

Todas as manhãs, Garoto deve ser auxiliado a preencher um quadro que descreve todas as atividades que realizará no dia. Este quadro deve estar grudado na parede e possuir uma faixa de velcro, onde Garoto colará as fotos correspondentes a todas as tarefas que realizará. Ajude-o a colar cada foto e a nomeie junto com ele. Comece o quadro com cerca de 7 a 10 fotos.

Dicas adicionais podem ser dadas durante o dia. Mostre a Garoto uma foto de sua próxima atividade, ainda que ela não esteja no quadro, ou que Garoto não esteja perto dele. Essa dica adicional só é possível se houver um álbum móvel com fotos das atividades do garoto.

2.4.2. Na Terapia.

Garoto deve chegar à sala de Terapia e preencher um quadro que mostra que é hora de começar o trabalho. A cada intervalo de brincadeira, o garoto vai novamente ao quadro e coloca uma foto correspondente à brincadeira. Ao fim da Terapia, adiciona ao quadro uma foto indicando que a Terapia terminou.

Deixe sempre disponível para Garoto um relógio, ou foto de relógio. Pegar o objeto e entregá-lo à terapeuta será compreendido como um pedido de intervalo, que deve ser respeitado. Caso o garoto comece a pegar o relógio muitas vezes, explique que ele pode ter o intervalo assim que terminar a tarefa atual. Se os pedidos continuarem muito frequentes, o intervalo só poderá ser pedido após duas atividades.

2.5. Atividades de Vida Diária

Algumas crianças necessitam de ajuda extra para realizar as atividades de vida diária, como tomar banho, vestir-se, escovar os dentes, ir ao banheiro e se alimentar. Uma forma de ajudar na realização dessas atividades é dividi-las em passos sequenciais e utilizar fotos como dicas para a execução de cada passo (ao lado das fotos, coloque seu nome e número). Para máximo aproveitamento, é útil dar dicas físicas (pegar na mão da criança e, com ela, realizar a atividade), que devem ser retiradas do último para o primeiro passo. Ou seja, o último passo é o primeiro no qual as dicas são retiradas. Evite usar dicas verbais, como dizer à criança o que fazer; privilegie imagens.



Dicas verbais podem tornar a criança dependente de ajuda e dificultar a independência. É possível começar com dicas verbais junto com as fotos, mas elas devem ser rapidamente retiradas.

2.5.1. O procedimento básico:

1. Divida a atividade em passos.
2. Mostre à criança uma foto da atividade que ela está prestes a realizar.
3. Conduza à criança até o local onde a atividade é realizada.
4. Mostre a foto do primeiro passo.
5. Ajude, utilizando o nível de dica apropriado.
6. Mostre a foto do segundo passo.
7. Ajude, utilizando o nível de dica apropriado.
8. Siga a sequência de mostrar a foto e ajudar com os demais passos.
9. Retire primeiro a dica utilizada no último passo.
10. Após a criança dominar o último passo, remova a dica do penúltimo.
11. Continue removendo os passos, do último para o primeiro.
12. Siga realizando toda a sequência até que a criança não necessite mais de ajuda.

Abaixo seguem algumas atividades de vida diária e uma possível sequenciação dos passos a serem fotografados. Isto é apenas um guia; é possível optar por utilizar mais ou menos passos. Uma atividade como escovar os dentes, por exemplo, pode ser dividida em mais de 30 passos. Note-se que alguns passos notadamente não foram relacionados nas sugestões abaixo. Isso porque a adição de mini-passos pode prejudicar a compreensão da tarefa.

2.5.2. Ir ao banheiro e lavar as mãos.

A primeira coisa a fazer é conhecer os horários da criança. Dessa forma, é possível saber de quanto em quanto tempo é necessário levá-la ao banheiro para fazer xixi e coco. Simplesmente registre a hora em que a criança vai ao banheiro toda vez que ela fizer xixi ou coco. Enquanto a criança não é capaz de pedir para ir ao banheiro por si mesma (seja vocalmente ou por troca de figuras), não pergunte se ela quer ir, simplesmente mostre a foto do evento e diga “quero fazer xixi (ou coco)”, ajudando a criança a dizer o mesmo e a prestar atenção à foto. Faça muita festa quando a criança fizer o xixi ou coco enquanto sentada no vaso.

Utilize o procedimento geral descrito no item 2.5.1. Abaixo, segue uma sugestão da divisão da tarefa em passos (a serem representados por fotos). Lavar as mãos pode ocorrer separado de ir ao banheiro.



IR AO BANHEIRO	LAVAR AS MÃOS
Passo 1. Acender a luz.	Passo 1. Ir até a pia.
Passo 2. Levantar a tampa.	Passo 2. Abrir a torneira.
Passo 3. Baixar a calça e cueca.	Passo 3. Ensaboar as mãos.
Passo 4. Sentar-se.	Passo 4. Enxaguar as mãos.
Passo 5. Levantar a calça e cueca.	Passo 5. Fechar a torneira.
Passo 6. Puxar a descarga.	

2.5.3. Tomar banho e vestir-se.

Utilize o procedimento geral descrito no item 2.5.1. Segue uma sugestão da divisão da tarefa de tomar banho e vestir-se em passos (a serem representados por fotos). Vestir-se pode ocorrer separado de tomar banho.

TOMAR BANHO	VESTIR-SE
Passo 1. Foto do banho.	Passo 1. Colocar a cueca.
Passo 2. Abrir o chuveiro.	Passo 2. Colocar a calça.
Passo 3. Lavar parte de cima.	Passo 3. Colocar a camisa.
Passo 4. Enxaguar parte de cima.	Passo 4. Colocar a meia
Passo 5. Fechar o chuveiro.	Passo 5. Colocar o tênis.

2.5.4. Escovar os dentes.

Utilize o procedimento geral descrito no item 2.5.1. Segue uma sugestão da divisão da tarefa de escovar os dentes em passos (a serem representados por fotos).

ESCOVAR OS DENTES
Passo 1. Escovar os dentes.
Passo 2. Passar pasta na escova.
Passo 3. Escovar dentes da frente.
Passo 4. Enxaguar a boca.
Passo 5. Fechar a torneira.



2.6. Terapia ABA – Comunicação

O desenvolvimento das habilidades de comunicação deve ser responsabilidade de todas as pessoas envolvidas com Garoto. Cada um pode contribuir do seu jeito na realização dos programas e sugestões aqui apresentadas. Para máximo aproveitamento, mostre os procedimentos listados aqui para todos os envolvidos com o garoto.

2.6.1. Paradigma da Linguagem Natural (PLN).

O PLN é uma maneira de ensinar linguagem que utiliza estratégias lúdicas e aproveita o interesse da criança e suas brincadeiras favoritas como incentivo à comunicação. Há maneiras mais estruturadas e menos estruturadas de utilizar o PLN. O ideal é unir ambas as formas de aplicação. Se possível, deixando que os pais fiquem responsáveis pela forma menos estruturada e o terapeuta fique responsável por ambas (estruturada e não estruturada). Ambas têm muito em comum, diferindo em questões como o momento e o ambiente em que serão utilizadas.

2.6.1.1. Procedimento PLN menos estruturado.

1. Fique atento às brincadeiras da criança e ao que ela deseja.
2. Quando ela começar a brincar com alguma coisa, entre na brincadeira.
3. Assim que possível, reveze turnos, pegando o objeto com o qual ela está brincando.
4. Brinque com o objeto, dizendo o que está fazendo (“andando com o carro”, por exemplo).
5. Peça para ela repetir a frase apresentada. No exemplo: “andando com o carro”.
6. Inicialmente, aceite qualquer resposta verbal como correta, ainda que não relacionada ao que você disse.
7. Caso ela diga qualquer coisa, dê o objeto para ela, fazendo muita festa e continuando a brincadeira.
8. Caso ela nada diga, continue brincando e mostrando a ela como se fala, ao mesmo tempo em que faz carinhos, dá risada com ela.
9. Peça pela vocalização mais três vezes. Se em nenhuma delas a criança nada disser, ajude-a apontar o objeto e diga “você apontou, você quer, vamos brincar” e continue a brincadeira.
10. É importante não estressar a criança. Se for notado que ela está ficando impaciente, rapidamente a ajude a apontar e iniciem a brincadeira.
11. Durante os pedidos por resposta, é válido, de vez em quando, revezar turnos, deixando a criança brincar um pouco e depois você.
12. É recomendado ficar com os olhos na altura dos olhos da criança.



13. Vá mudando o objeto e o foco da brincadeira de acordo com o interesse da criança.

14. Elogie quando ela olhar para você e para o objeto.

2.6.1.2. Procedimento PLN mais estruturado.

O procedimento deve ocorrer nos termos apresentados acima. A diferença é que os objetos a serem utilizados como reforçadores e o momento em que o PLN vai ser aplicado devem ser pré-planejados. No entanto, é importante escolher objetos do interesse da criança e modificá-los caso ela não esteja interessada por eles. Em poucas palavras, a principal diferença é que enquanto na aplicação menos estruturada se aproveita o momento de interesse da criança, na mais estruturada se procura criar o momento de interesse.

2.6.2. PECS.

O PECS (Picture Exchange Communication System) é um Sistema de Comunicação por Troca de Figuras. É constituído por um fichário com divisórias com faixas de velcro e uma faixa de velcro na capa. Nas faixas são colocadas figuras das atividades, objetos, alimentos e pessoas do cotidiano da criança. A comunicação ocorre quando a criança retira uma foto do interior do PECS e a coloca no velcro da capa.

O PECS tem as funções de ajudar as crianças sem linguagem a se comunicar adequadamente, a desenvolver a compreensão da comunicação, a desenvolver os pré-requisitos e perceber a importância da fala vocal, reduzir a frustração e comportamentos inapropriados, desenvolver o conhecimento da estrutura da linguagem, permitir que a criança escolha e seja compreendida.

O PECS é geralmente dividido em 6 fases. Garoto está no momento de realizar a primeira fase. Segue, ainda assim, uma descrição de todas as fases e como proceder em cada uma delas.

FASE 1 – Troca Física Simples: Nesta fase, a criança simplesmente aponta ou pega a figura do objeto desejado na presença de um adulto. Procedimento:

1. Tire fotos de cerca de três a cinco itens que a criança gosta muito (ponha o nome dos objetos em todas as fotos, abaixo da imagem).
2. Sente-se de frente para a criança.
3. Deixe os itens ao alcance da visão da criança, bem como as fotos dos itens em uma faixa de velcro.
4. Pergunte à criança “o que você quer?”
5. Ajude-a (hierarquia de dicas) a pegar a foto de um dos itens e lhe entregar.
6. Diga “eu quero (nome do item)!” e peça para ela repetir.
7. Permita que ela acesse o item.
8. Repita o procedimento acima várias vezes.



9. Aumente o número de itens após domínio das primeiras fotos sem ajuda.

FASE 2 – Desenvolvendo a espontaneidade: Semelhante à fase anterior, mas desta vez tanto o PECS como os objetos reforçadores não estarão ao alcance imediato da criança
Procedimento:

1. Pergunte à criança “o que você quer?”
2. Ajude-a a caminhar até o PECS.
3. Ajude-a a tirar uma figura e lhe entregar.
4. Diga “eu quero (nome do item)!” e peça para ela repetir.
5. Permita que ela acesse o item.
6. Repita o procedimento acima várias vezes.
7. Aumente o número de itens ainda mais.

FASE 3 – Discriminação de Figuras: Agora, a criança precisa identificar entre os objetos desejados e objetos não desejados. Procedimento:

1. Acrescente ao PECS um desenho representativo do “NÃO”.
2. Tire fotos de itens do cotidiano da criança pelos quais ela não sente atração particular.
3. Repita o procedimento da FASE 2: itens 1 a 7.
4. Caso a criança peça um item não desejado, entregue-o a ela.
5. Se ela recusar o item, ensine-a a pegar o desenho, ou figura, do “NÃO”.

FASE 4 – Composto frases: Nesta fase, a criança aprende a compor frases simples por meio do PECS. Procedimento:

1. Acrescente ao PECS as palavras “Eu”, “quero”.
2. Pergunte à criança “o que você quer?”
3. Ajude-a a montar, na capa do PECS, a frase “Eu quero + (foto do item)”.
4. Ajude-a a repetir a frase vocalmente.
5. Permita que ela acesse o item.
6. Repita o procedimento várias vezes.

FASE 5 – “O que você quer?”: Esta fase consiste em tornar a criança independente após a pergunta “o que você quer?”. Reduza gradativamente a ajuda à criança até ela se torna inteiramente independente no uso do PECS.

FASE 6 – Respostas e Comentários Espontâneos: Agora, a criança deve ser capaz de responder a outras perguntas além de “o que você quer?”. Ela deve responder “o que você está vendo?”, “O que está ouvindo?”, “O que é isto?” e assim por diante. É uma fase muito difícil; requer paciência, persistência e muita dedicação em ajudar a criança. Para realizar esta fase, acrescente novas frases ao PECS, varie as perguntas e ajude a



criança a montar as sentenças corretamente. Sempre elogie muito os acertos, sejam eles com ajuda ou independentes.

2.6.3. Atividades cotidianas que ajudam no desenvolvimento da linguagem.

Os itens abaixo descrevem o que todos que convivem com Garoto podem fazer para incentivá-lo a se comunicar. São ações que podem gerar exaustivas para os pais, mas são um investimento válido para o desenvolvimento da linguagem do garoto.

1. Dificulte a obtenção do que Garoto deseja: Fique em seu caminho, coloque os objetos longe do seu alcance. Em suma, não torne fácil para que ele obtenha o que quer. Exija que ele peça verbalmente, dando ajuda para o que ele ainda não conhece. Essa talvez seja a forma mais poderosa de estimular a linguagem. Caso não tenha tempo de utilizar todas as estratégias aqui propostas, realize pelo menos esta primeira e a descrita a seguir.

2. Relação fala-resultado: Garoto precisa aprender que as palavras são importantes e produzem consequências positivas. Por isso, é muito útil que a qualquer palavra dita pela criança seja seguida de algum objeto. De preferência, o objeto nomeado pela criança. Caso Garoto diga sons sem sentido, então dê a ele qualquer objeto que esteja próximo e diga claramente “Você pediu o [nome do objeto], que ótimo” e variações. É importante que o objeto siga imediatamente a resposta.

3. Explore as ações de Garoto: Ajude Garoto a descrever o máximo de ações que esteja fazendo. Quando está no quarto, ensine-a a dizer “estou no quarto”; quando comendo, “estou comendo”, e assim por diante. Insista para que ele repita a frase, e não apenas a ouça.

4. Explore o nome dos objetos: Faça o que foi descrito acima com os objetos, para aumentar o vocabulário de Garoto.

5. Inicie conversações naturais: Pergunte a ele o que ele está fazendo e a ajude a responder. Dê dicas sobre como iniciar conversas, fazendo-o dizer “como está?”, “alguma novidade?”, etc.

6. Pergunte o que ele fez no passado: Pergunte sobre o que ele fez no passado, Inicialmente, sobre o que ele fez há apenas algumas horas e que seja marcante. Posteriormente, com eventos mais remotos.

7. Faça brincadeiras que tenham um clímax: Faça brincadeiras do tipo “um, dois, três e... já”. As crianças geralmente gostam muito dessas brincadeiras e dizem o “já” para que o clímax aconteça.



8. Utilize pistas visuais: Quando for possível, utilize fotos dos ambientes e tarefas que Garoto realizará para ajudá-lo a compreender o que vai fazer e para nomear a atividade. É válido ter um grande acervo de fotos à disposição.

2.7. Terapia ABA – Lidando com Comportamentos-Problema

Segue uma lista completa de como lidar com comportamentos-problema, antes de falar especificamente sobre os comportamentos de Garoto.

2.7.1. Estereotipias.

As estereotipias são comportamentos mantidos por auto-estimulação. São difíceis de lidar porque geralmente são mais interessantes para as crianças do que as outras atividades disponíveis em seu cotidiano. Alguns autores supõem que os comportamentos repetitivos estão ligados à disfunções sensoriais das crianças. A melhor forma de diminuir as estereotipias, ainda assim, é redirecionando o comportamento para alguma atividade adequada. Segue o procedimento detalhado:

1. Faça uma lista de todas as estereotipias da criança, registrando horário, qual foi a estereotipia e o contexto em que ela ocorreu (durante o banho, vendo TV, etc).
2. Com base no levantamento, fique atento às situações em que os movimentos costumam ocorrer.
3. Seja mais rápido do que a criança e direcione o comportamento dela para algo adequado ANTES de a estereotipia ocorrer (preferencialmente, que forneça uma estimulação semelhante. Por exemplo, ao invés de enfileirar objetos, enfileiras peças de dominó).
4. Caso não seja possível redirecionar a estereotipia antes de ela ocorrer, redirecione enquanto ela ocorre.
5. É importante não brigar com a criança ou dizer “não” às estereotipias, pois isso pode reforçá-las devido à atenção dada.
6. Repita os passos acima persistentemente.

2.7.2. Rituais.

São comportamentos fixos, que a criança deseja fazer sempre do mesmo jeito e na mesma ordem. Quadros de rotina e mudanças graduais são uma boa forma de lidar com os rituais. Segue o procedimento:

1. Faça uma lista de mapeamento dos rituais (igual à descrita para as estereotipias).
2. Faça pequenas mudanças no modo de ação da criança



- a. Exemplo 1: se a criança insiste em sentar sempre na mesma cadeira, desloque-a um pouco por dia.
- b. Exemplo 2: se durante a caminhada a criança insistir em seguir sempre o mesmo caminho, mude-o um poço (na última rua, por exemplo) por vez.
3. Caso a mudança gradual seja estressante, tenha por perto um item reforçador e o utilize para reforçar a mudança na rotina.
4. Utilize quadros de rotina e dicas adicionais para as mudanças de tarefa (item 2.4.1.).

2.7.3. Interesse Restrito.

O interesse restrito é semelhante aos rituais. Pode ser observado pelo apego inadequado e insistência da criança em brincar com poucos brinquedos ou objetos, e um estresse intenso quando não é possível encontrá-los. A solução é introduzir gradativamente novas atividades e brinquedos no cotidiano da criança.

1. Leve a criança para outra atividade.
2. Reforce, ainda que os poucos segundos de engajamento na nova atividade, com o objeto ou brinquedo pelo qual a criança tem apego inadequado.
3. Retire o objeto inadequado.
4. Repita os passos acima, exigindo cada vez mais tempo de engajamento na brincadeira adequada antes de permitir acesso ao objeto de apego.

2.7.4. Birras e comportamentos disruptivos.

São comportamentos agressivos, de oposição e enfrentamento, ou gritos e choros, em que a criança fica muito agitada. De uma forma geral, as birras são uma forma de comunicação. A solução, portanto é ensinar a criança a se comunicar adequadamente e impedir que a comunicação inadequada obtenha sucesso. Esse processo tem o nome de reforçamento diferencial de comportamentos alternativos com extinção. Significa que agora só serão aceitas respostas adequadas (alternativas às inadequadas) e que as respostas inadequadas não mais serão aceitas (extinção). O procedimento:

1. Faça uma lista de todas as birras e comportamentos disruptivos da criança. A listagem deve conter o dia e a hora em que a birra ocorreu, a situação em que ocorreu (“quando requisitado a sentar”, por exemplo, ou “na hora do almoço, quando ofereci alface”), o tipo de birra (“correu e gritou”, ou “deitou no chão e chorou”, ou “tentou me bater”) e a consequência da birra (“não insisti que ela sentasse” ou “deixei o alface de lado”). Em suma, quatro colunas: dia e hora, situação, comportamento, consequência.



2. Tenha um sistema de comunicação alternativa em mãos (pode ser o PECS, ou figuras representativas de “não” e de “quero”). Caso não haja um sistema alternativo, fique pronto para pedir qualquer tipo de resposta adequada no lugar da inadequada.
3. Nos momentos em que a birra costuma ocorrer (você tem a lista das situações), prepare-se para tentar uma troca rápida:
 - a. Pouco antes de a birra ocorrer (na situação comum em que ela acontece), ofereça o que a criança quer ou permita que ela fuja do que costuma fugir (você tem a lista e sabe o que a criança costuma obter com a birra) assim que ela lhe entregar a figura alternativa ou realizar uma resposta alternativa. É importante que ocorra uma troca rápida: assim que a resposta alternativa acontecer, permita à criança obter o que quer.
 - b. A ideia é que a troca ocorra tão rapidamente, que a criança não tenha tempo de emitir os comportamentos inadequados.
 - c. Aos poucos, aumente o tempo entre a situação causadora da birra e a resposta alternativa. Idealmente, a criança deve ser capaz de, na situação em que a birra costuma ocorrer, procurar uma resposta alternativa.
 - d. Caso a troca não ocorra de forma rápida o suficiente, e a birra aconteça, continue com as instruções a seguir.
4. Quando ocorrer a birra, imediatamente peça a resposta alternativa e ajude a criança a realizá-la e a reforce com o que ela deseja.
 - a. Faça isso algumas vezes, até perceber que a criança entendeu que ela obtém o que quer por conta da resposta adequada e não da inadequada.
 - b. Aos poucos, exija que a birra pare antes de pedir a resposta alternativa adequada.
 - c. Finalmente, reforce apenas caso a resposta adequada ocorra.
5. Caso as dicas dadas nos itens 3 e 4 não funcionem ou não sejam aplicáveis a uma birra ou a uma consequência particular (se o que a criança deseja não possa ser dado a ela, por exemplo), utilize o seguinte procedimento:
 - a. Ignore totalmente a birra. Não olhe para a criança, não pegue em sua mão, não diga nada a ela. De preferência, fique de costas, como se você não a visse enquanto ela faz a birra. Fique atento apenas para não permitir que a criança se machuque ou a outras pessoas (nestes casos, apenas impeça a agressão, mas sem nada dizer e sem olhar diretamente para a criança).
 - b. Assim que a birra parar, faça muita festa e ofereça algo que a criança gosta (de preferência, se possível, o que ela costuma obter com a birra).



- c. Esse procedimento acarretará em um aumento inicial da quantidade e intensidade das birras. Se isso ocorrer é porque o procedimento está ocorrendo da forma correta.
 - d. Continue ignorando o comportamento inadequado e reforçando sempre que ele cessar.
 - e. Introduza o comportamento adequado assim que a birra cessar (entregar uma foto representativa do que a criança quer, ou o não, ou outra resposta adequada).
 - f. Continue realizando esse procedimento até a birra cessar por completo e volte a realizá-lo caso a birra volte a acontecer.
6. Cuidado para não compreender tudo como birra. Muitas vezes o choro e os gritos podem estar indicando desconforto físico. Nesses casos, a criança precisa de carinho. Se a lista descrita em 1 estiver correta, será possível identificar o que a criança deseja.
7. É muito comum que as birras ocorram para receber atenção ou algum brinquedo ou objeto favorito. Nesses casos, além de ignorar o inadequado e reforçar apenas pedidos adequados:
- a. Dê o que a criança quer em momentos em que ela esteja bem comportada.
 - b. Deixe claro que ela está ganhando o que quer porque está se comportando bem.

2.8. Terapia ABA – Guia Geral

A terapia em casa deve ocorrer diariamente e de forma intensiva, se possível. Recomenda-se um mínimo de 10 horas semanais de Terapia ABA, sendo entre 20 e 40 horas o tempo ideal (não computando o tempo despendido na escola).

2.9.1. O que fazer por dia.

O ideal é fazer tantos programas quanto forem possíveis. Enquanto houver tempo, é válido realizar mais programas. Se possível, todos os descritos. Caso haja mais tempo, é válido repetir aqueles em que Garoto tem mais dificuldades.

2.9.2. Registro do comportamento.

É essencial que todos os comportamentos de Garoto sejam registrados. As anotações devem ser realizadas em folhas específicas para cada programa e mostrar o tipo de ajuda necessária para a



realização das tarefas. Os registros devem ser posteriormente passados para um arquivo do Excel, para que seja facilitada a construção de gráficos de evolução da criança.

O ideal é que cada folha represente uma brincadeira, um comportamento-problema ou um programa em tentativa discreta. Isso torna os dados mais claros.

2.9.3. Após domínio de um movimento ou estímulo.

Se nas três últimas aplicações de um bloco de programa Garoto **acertar sem ajuda** 8 de 9 tentativas de um determinado movimento ou a seleção de determinado estímulo, o terapeuta deve acrescentar um novo movimento ou estímulo ao programa e retirar aquele que foi dominado (que deve continuar a ser pedido apenas periodicamente).

Realize novos programas, variando os estímulos apresentados, quando Garoto estiver proficiente nos programas atuais e/ou quando houver tempo adicional na terapia (ou seja, couberem mais atividades). Por exemplo, é possível fazer imitação (com objetos, facial, motora fina, etc), identificação de formas (de números, de palavras escritas, de quantidade, etc), pareamento com fotos dos familiares (com fotos de animais, com palavras escritas, etc), pareamento arbitrário (objetos 2D com 3D, nome de familiares e foto de familiares, nome de objetos e foto de objetos, etc.), classificação (colocar todas as figuras relacionadas no mesmo monte ou fileira), dentre outros.

Robson Brino Faggiani, março de 2011.