

# CONSTRUINDO O CURRÍCULO TERAPEUTICO E ENSINANDO AS HABILIDADES



IMERSÃO EM *Terapia*  
**Comportamental**  
NO AUTISMO



IMERSÃO EM *Terapia*  
**Comportamental**  
NO AUTISMO

## Passo a Passo para uma avaliação

por Fábio Coelho

- -CONSTRUINDO UM CURRÍCULO TERAPEUTICO
- AVALIAR DÉFICITS;
- AVALIAR EXCESSOS.
- ABLA-R; ABLLS, VB-MAPP



- AVALIAÇÃO DE BARREIRAS;
- LIDANDO COM A HIPERATIVIDADE E DESATENÇÃO;
- MODIFICANDO O AMBIENTE; E
- SELECIONAR OS REFORÇADORES.



# ENSINO ESTRUTURADO X ENSINO NATURAL?



IMERSÃO EM *Terapia*  
**Comportamental**  
NO AUTISMO

## Passo a Passo para uma avaliação

por Fábio Coelho

# FERRAMENTA MEUS PROGRESSOS



IMERSÃO EM *Terapia*  
**Comportamental**  
NO AUTISMO

## Passo a Passo para uma avaliação

por Fábio Coelho

## ENSINO DE HABILIDADES

Divide-se o comportamento Esperado em pequenas partes. Cada parte é ensinada uma a uma, com ajuda física e valorização pelo desempenho. Aos poucos, a ajuda física vai sendo reduzida, permanecendo somente a instrução verbal, até que a criança aprenda todo o passo à passo



## ENSINO DE HABILIDADES

Sentar: Escolha um reforçador, ofereça o item e peça a ele para se sentar em uma cadeira. Quando o aprendiz levantar, retire o item dele e solicite que retorne para a cadeira. Assim que o aprendiz sentar devolva o item a ele (tangível) e elogie (reforço social).



# ENSINO DE HABILIDADES

Aguardar: Escolha um reforçador, ofereça o item ao aprendiz e deixe por um tempo curto e na sequência pegue o item de volta. Passando o tempo estipulado para a atividade, devolva o item para a criança e elogie por ela ter esperado. Marque o tempo para ir aumentando a resistência gradativamente.





## ENSINO DE HABILIDADES

Imitar: Faça um movimento e peça que o aprendiz o imite. Ao fazer o movimento apenas diga: “faça igual ” e não fale o nome do movimento. Se o aprendiz não fizer o movimento, ajude-o fisicamente (o mínimo possível). Elogie ou ofereça alguma recompensa (um dos itens que você selecionou na avaliação) quando ele fizer o movimento.



# ENSINO DE HABILIDADES

Outras habilidades iniciais:

Contato visual;

Apontar;

Seguir comandos;

Pareamento de figuras e objetos; e

Comunicação alternativa.

