

O COMPANHEIRO DO PROGRAMA ABA

Organizando Programas de Qualidade para
Crianças com Autismo e PDD

J. Tyler Fovel, M.A.,

Analista Comportamental Certificado pelo Conselho TM

Aula 2 – Simone Helen Drumond Ischkanian
ABA

Prefácio

Brad Está Começando um Programa ABA

Brad está chegando no seu terceiro aniversário e seus pais estão tentando que ele comece um programa ABA. Eles concordaram com seu distrito escolar local que um programa ABA servirá melhor às necessidades do Brad e que Brad receberá um programa de 30 horas semanais na escola local com um paraprofissional individual implementando o programa sob a supervisão de um professor educacional especial. O distrito escolar contratou um programa ABA regional central para fornecer treinamento e assessoria contínua. Administradores do distrito escolar estão na expectativa de fornecer um programa apropriado para Brad, mas eles não têm experiência em ABA e estão procurando os consultores para desenvolver uma estratégia sistemática que guie avaliação, treinamento, desenvolvimento do programa e verificação. Todos os envolvidos entendem que serão necessários muito empenho e recursos por um período prolongado de tempo, mas sua principal preocupação é fornecer um programa de sucesso e de alta qualidade. O esforço será feito por uma série de pessoas - professores, paraprofissionais, pais, consultores, fornecedores de serviços afins e administradores - e levará tempo. Entretanto, o time educacional está comprometido em fazer o programa funcionar e está na expectativa do desafio.

O Que é Este Manual -

Este manual está projetado especificamente para ser usado como um recurso pelo time educacional como o do Brad, especialmente educadores especiais e coordenadores de programa, servindo para organizar e implementar programas ABA. Leia este manual se você está preparando um programa ABA, quer melhorar seus conhecimentos de ABA ou simplesmente procura algumas idéias para melhorar um programa ABA existente. Apesar de tudo que foi escrito no campo do autismo, ainda há uma necessidade urgente

de fornecer às equipes um guia prático em estabelecimento dos programas com um sistema consistente de desenvolvimento, implementação e revisão. Este é o foco presente. Obviamente, conforme o campo se torna mais amplamente conhecido e popular, pais e educadores estão mais interessados em estabelecer novos programas. Conseqüentemente, a necessidade de uma abordagem clara, abrangente e organizada é mais importante do que nunca.

O Que Este Manual Não É -

Este manual não contém um currículo. Também não há informação sobre a natureza e o diagnóstico de autismo, a eficácia de ABA ou a discussão de todo tópico importante relacionado ao tratamento. Outras fontes serão necessárias para fornecer informação a respeito de tópicos não abrangidos ou onde detalhes adicionais sejam desejados. Algumas dessas fontes são fornecidas no final de cada capítulo.

Este manual não é de maneira alguma suficiente como uma substituição para um consultor qualificado ou coordenado de programa. A Associação de Análise Comportamental (The Association for Behavior Analysis) estabeleceu requisitos para educação, experiência e certificação de *Analista Comportamental Certificado pelo ConselhoTM*. Além disso, um subgrupo de ABA, o Grupo de Interesse Especial (SIG - Special Interest Group) para autismo publicou especificações para aqueles que desejam ser considerados consultores ABA qualificados. Todas as equipes educacionais devem estar cientes desses dois conjuntos de conhecimentos necessários para pessoas que afirmam ser consultores ABA. Na Internet veja:

<http://www.wmich.edu/aba>.

Formulários, Relatórios e Software

A metodologia organizacional contida neste manual, incluindo formulários, listas de verificação, etc.. é baseada na experiência prática e representa *um caminho* para organizar os programas. Embora os métodos apresentados tenham se mostrado consistentes e úteis na experiência do autor

com uma série de equipes educacionais, deve ser reconhecido que sistemas ou idéias alternativas também podem ser produtivas. A fim de produzir os relatórios curriculares mostrados nas ilustrações e organizar o processo de desenvolvimento de objetivos curriculares, um programa de software gratuito está incluído no CD-ROM que acompanha este manual. Este é o modo de poupar tempo organizando e documentando o currículo dos estudantes para computadores baseados em WindowsTM. Instruções de instalação e utilização do software estão incluídas no Capítulo 10 e no CD. Entretanto, não há razão destes relatórios não poderem ser feitos usando outras bases de dados ou um processador de texto.

Uso de Materiais

Já que o objetivo desse manual é suprir as equipes com ferramentas para ajudar a organizar programas educacionais, é concedida a permissão de fotocopiar e modificar os formulários apresentados. Além disso, os vários capítulos e materiais podem ser fotocopiados para uso clínico, não-comercial desde que o aviso de direitos autorais não seja removido. A reprodução do manual por inteiro ou a reprodução de qualquer parte deste manual para revenda não é permitida.

Como Utilizar Este Manual

Aqui estão algumas dicas para melhor aproveitamento deste manual.

Os materiais incluídos podem ser usados com ou adaptados para programas estabelecidos na escola, centro ou em casa. As seções sobre o desenvolvimento e organização do programa e os formulários associados, quando aliadas a um bom currículo, são geralmente suficientes para criar um plano bem estruturado, abrangente e individualizado. Os capítulos sobre análise comportamental básica podem ser apresentados ao pessoal de ensino novo como introdução ao campo e como base para as seções mais específicas sobre ensino experimental individualizado, ensino em outros formatos, etc.

Observe que há questões centrais no final de cada capítulo que podem ajudar a identificar conceitos importantes.

Alguns leitores terão conhecimento de muitos dos conceitos clínicos apresentados. Outros estarão se deparando com eles pela primeira vez. Verificar todo o manual uma vez ajudará você a conhecer o escopo e o estilo de apresentação do material para que possa decidir como ele lhe servirá melhor (ou seja, que formulários você utilizará, que procedimentos você seguirá, que treinamentos você conduzirá, etc.). Após a leitura de um capítulo, se você ainda tiver perguntas, talvez você queira fazer uma leitura adicional para ficar à vontade com a área antes de prosseguir. Lembre-se, entretanto, que alguns tópicos são desenvolvidos adiante nos capítulos posteriores e uma leitura atenta de todo o livro desde o começo trará o máximo benefício.

Examine com cuidado as competências básicas necessárias para paraprofissionais e o Programa de Auditoria (Parte IV) *antes* de começar seu programa ou, pelo menos, o mais rápido possível. Isso o ajudará a orientar-se no *produto* de seu esforço - estabelecer um programa de qualidade..

O Que Está no CD?

O CD-ROM anexo contém mais material projetado para ajudá-lo a estabelecer seu programa. Nele há:

- ⊕ versão eletrônica dos formulários
- ⊕ a versão-beta do programa de software *O Companheiro do Consultor (The Consultant's Companion)* para WindowsTM.

Sinta-se à vontade para contribuir com comentários e sugestões para ajudar a melhorar este manual:

E-Mail: tfovel@strategic-alternatives.com

Cartas em EUA para: Tyler Fovel, Strategic Alternatives, 15 Deerfield Road, Medway, Massachusetts, 02053

Web: <http://strategic-alternatives.com>

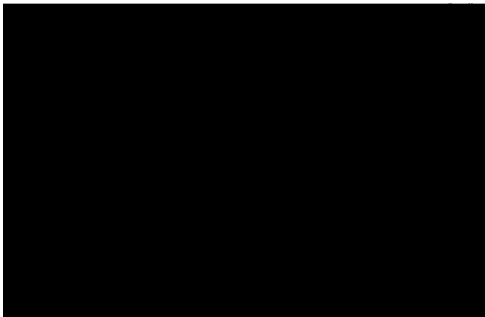
Agradecimentos

Este manual é dedicado aos pais de crianças com autismo e PDD para quem eu trabalhei. Através de seu amor, determinação e dedicação aos seus filhos eles me inspiraram a lutar pessoal e profissionalmente por uma maior excelência. Respeito por sua privacidade me impede de mencionar seus nomes, mas eu não posso começar a estruturar as lições que aprendi em contato diário com eles e eu espero que eu possa retribuir pelo menos uma fração do que ganhei. Eu também gostaria de agradecer as muitas pessoas que contribuíram com esse projeto diretamente. O encorajamento de Karen Gould e Julie Azuma ajudou a iniciar a reescrever seriamente o primeiro esboço. Myrna Libby, Shelagh Conway, Katie Vincenzo, Bridgett Zawoy, Heather Baker, Maryanne Harmuth, e Melissa Tott leram esboços e me deram opiniões de valor. Lisa Selznick leu o original duas vezes e deu um ótimo, detalhado e providencial conselho editorial. Meghan Fovel revisou meticulosamente a cópia final. Os agradecimentos são também para o pessoal do LEARN ABA em East Lyme, Connecticut por seu entusiasmo e apoio incluindo Jody Lefkowitz, Abby Dolliver, Vicki Wolfe, Erica Andresen e Heather Baker. Enfim, eu gostaria de agradecer minha esposa Jan por sempre ter as observações e comentários certos quando necessário. Viver com professor especialista tem suas vantagens. Sua sabedoria, sensibilidade e encorajamento me ajudaram mais do que ela imagina, mas principalmente ela compartilhou comigo os segredos do mundo das crianças e professores.

Introdução

A ANATOMIA DE UM PROGRAMA ABA

Programas ABA variam consideravelmente mas, como bons programas educacionais em geral, eles têm certas características que formam o coração de tudo o mais que eles fazem. Essas características centrais são listadas abaixo. Bons programas ABA implementam essas características clara e sistematicamente, freqüentemente muito mais do que outros modelos de programas, com o compromisso firme de análise objetiva e guiada por dados das estratégias de comportamento e de ensino.



Estabelecer uma Linha de Base das Habilidades

Observação e medição repetida do nível das habilidades da linha de base é efetuada logo no processo de entrada usando métodos objetivos. O repertório do estudante é comparado habilidade por habilidade ao currículo de desenvolvimento do programa, registrando habilidades dominadas, as parcialmente dominadas e aquelas que ainda não estão apropriadas. Questões de preferência e comportamentais do estudante também são avaliadas.

Especificar um Currículo Apropriado

O currículo é especificado em múltiplas áreas relevantes à idade, pontos fortes e necessidades do estudante. O currículo inicial geralmente inclui uma ênfase na linguagem, habilidades sociais, brincadeiras e habilidades “aprendendo-para-aprender”. O desenvolvimento de habilidades iniciais fornece os pré-requisitos para posterior aquisição de habilidades mais complexas e

presta-se atenção cautelosa para o seqüenciamento correto de programas. O currículo é implementado em vários cenários apropriados às necessidades e capacidades de desenvolvimento do estudante com forte ênfase na generalização das habilidades para o ambiente natural.

Dar Frequentes Oportunidades de Aprendizado

Cada minuto do dia do estudante conta. Atividades de aprendizado são estruturadas para maximizar a oportunidade de o aluno se envolver em novo comportamento que será reforçado em múltiplos cenários ao longo do dia. Um paraprofissional é geralmente designado para o aluno, dando à equipe educacional recursos adicionais importantes. O paraprofissional implementa a programação e currículo do estudante como projetado pelo consultor de ABA e pela equipe educacional. Habilidades são subdivididas em partes simples e múltiplas oportunidades para praticar as habilidades são oferecidas aos alunos, seguidas por prêmios significativos e motivadores pelo bom trabalho.

Continuamente Avaliar o Progresso

Um marco de um programa ABA é avaliar continuamente o desempenho e o progresso do aluno através de coleta de dados e representação de gráficos. Diariamente dados são colhidos sobre o desempenho do estudante em todas as áreas e comparados para estabelecer critérios para o progresso. Sob supervisão, o paraprofissional leva o aluno à frente tão logo os critérios são alcançados, minimizando atrasos e tédio. Falta de progresso é facilmente identificada nos dados, o que impulsiona uma revisão antecipada da metodologia improdutiva.

Parte 1: Treinamento Básico

ENTENDIMENTO DO COMPORTAMENTO - Aspectos Fundamentais de Ensino

É importante que professores, paraprofissionais e pais que executam os programas entendam *como* ensinar além de *o que* deve ser ensinado; desenvolver um apurado entendimento do comportamento e suas causas é vital para estabelecer esse conhecimento. Dois tópicos centrais em análise comportamental aplicada serão introduzidos primeiro, o que preparará o cenário para treinamento mais específico posterior.

1. Mudar o comportamento através das conseqüências
2. Mudar o comportamento organizando condições precedentes

Capítulo 1

USO DAS CONSEQÜÊNCIAS PARA MUDAR COMPORTAMENTO

Introdução: Observação e Descrição do Comportamento

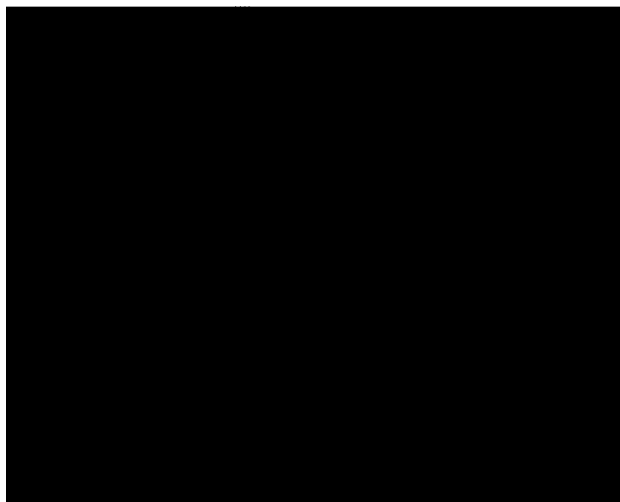
Alguns leitores podem se perguntar o que se quer dizer com a palavra *comportamento*. De acordo com um manual sobre análise comportamental, o comportamento é :

“... a interação de um organismo com seu ambiente, que é caracterizada pelo que pode ser descoberto [movimento] no espaço através do tempo de algumas partes do organismo ... que resulta em uma mudança mensurável no ambiente.”

(Johnston & Pennypacker, 1993, P. 23.)

A palavra-chave nessa definição é que o comportamento é um *movimento observável* pelo organismo. Descrições de comportamento que contêm as informações mais úteis, do ponto de vista da análise comportamental e ensino,

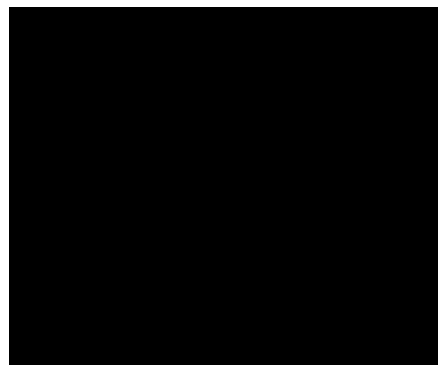
usam descrições que são observáveis e mensuráveis. A linguagem do dia-a-dia é cheia de falas imprecisas que freqüentemente levam a interpretações incorretas e confusão sobre o comportamento. Nós podemos dizer que a pessoa estava “infeliz” mais cedo, mesmo que tudo que tenha sido observado



tenha sido um olhar intenso no rosto da pessoa durante o horário de estudo. Uma criança que tem acessos de raiva pode ser descrita como “zangada” com seu professor ou “rebelde”. Quando causas ou estados internos emocionais são designados para comportamento, uma interpretação induzida da situação é imposta para aqueles que foram expostos somente à interpretação. Com que frequência o aluno está “infeliz”? Mesmo um observador próximo pode não identificar consistentemente comportamento que é descrito tão imprecisamente.

Considere os seguintes itens do nosso jornal fictício ***The Non-Behavioral Daily Times***. Na página 1 da seção Cidade e Região, em baixo de Achados e Perdidos, um artigo anunciando sobre a devolução de uma gata perdida é colocado: *“Por favor, procure Buffy, nossa gata de família. Ela foi perdida ontem. Ela é amorosa, brincalhona, curiosa e realmente travessa. Se achar, por favor ligue 456-8934.”* Você acha que a família verá essa gata novamente?

Na mesma página desse jornal encontra-se um item: “O Banco Estadual” foi roubado ontem por cinco homens que fugiram com \$50.000. Testemunhas descreveram os homens como agindo de forma suspeita, atemorizantes, agressivos, hostis, cruéis e pouco inteligentes. A Polícia está



investigando.” Mais abaixo na página é relatado um artigo: “Segundo descrição das vítimas, a polícia trouxe 316 homens para depoimento ligados ao roubo do Banco Estadual...” Vamos esperar que alguém confesse! Descrições objetivas e observáveis são mais confiáveis. Usar palavras que descrevem as ações ou formas de comportamento e evitar interpretações ou *estados mentais deduzidos* leva a discussões mais produtivas e um entendimento mais claro do que está acontecendo.

Características do Comportamento

Usar palavras que descrevem ações observáveis em vez de estados mentais deduzidos ou interpretações é o primeiro grande passo rumo ao estudo científico do comportamento. Se o comportamento é descrito objetivamente, sua ocorrência pode ser estudada e informações importantes aprendidas. Quatro aspectos da ocorrência do comportamento podem ser especialmente proveitosos: *frequência*, *duração*, *latência* e *intensidade*.

- ⊕ *Frequência* se refere ao número de vezes um comportamento ocorre durante um certo período de tempo.
- ⊕ *Duração* se refere a quanto tempo um certo comportamento dura.
- ⊕ *Latência* se refere a quanto tempo passa entre um estímulo ou evento inicial de algum tipo e a ocorrência do comportamento.
- ⊕ *Intensidade* se refere à força com que o comportamento ocorre.

Vamos ver um exemplo na quadra de baseball. Fãs de baseball (e outros esportes) parecem estar obcecados com medição do comportamento de todos os tipos. Eles medem a *frequência* de muitas coisas incluindo o número de arremessos, número de strikes, bolas, simples, duplas, home runs, vitórias e derrotas. Fãs de esportes também medem a *duração* do jogo ou até a duração do “tempo de suspensão” de um pivô de basquete (espaço de tempo no ar). *Latência* é medida quando medimos quanto tempo passou entre tomada de posse da bola e marcação (futebol). *Intensidade* poderia ser medida na força do soco (boxe). Às vezes intensidade é estimada ou inferida dos resultados do comportamento como medição da distância de percurso da bola de baseball partindo do taco ou a velocidade da bola lançada.

Gráficos

A coleta de informações objetivas sobre o comportamento, como frequência, duração, latência ou intensidade, nos dá excelentes bases para tomada de decisões sobre a natureza e causas do comportamento. Os números sozinhos ajudam, mas há maneiras de traduzir números simples sem

um mostruário que ajuda os observadores a julgar o que ocorre com o comportamento através do tempo. Dados que foram coletados durante vários dias estão apresentados na tabela abaixo. Tente e avalie o que está acontecendo aos valores com o passar do tempo. Qual é o valor médio aproximado? O quanto variam os dados de um dia para outro? Respostas para essas questões não são imediatamente óbvias olhando a tabela.

Tabela de Dados										
Data:	1/3/02	2/3/02	3/3/02	4/3/02	5/3/02	6/3/02	7/3/02	8/3/02	9/3/02	10/3/02
Valor:	10	20	15	30	20	30	26	30	38	31

Gráficos representam um papel importante na análise comportamental. Medições de um comportamento em qualquer ponto do tempo capturam somente um momento instantâneo do comportamento, mas não como o comportamento está mudando ao longo do tempo. Se fizermos medições múltiplas em intervalos de tempo regulares podemos representar cada uma dessas medições como um ponto no gráfico.



Tempo é geralmente mostrado no *eixo horizontal*, aumentando da esquerda para a direita. A medida do comportamento (frequência, duração, etc.) é então mostrada no *eixo vertical*. Cada medição é desenhada no gráfico como um *ponto de dados*, na interseção dos valores de tempo e dos valores de comportamento.

Gráficos são particularmente úteis para uma série de coisas, incluindo:

- ⊕ Ajuda a detectar tendências nos dados
- ⊕ Visualização dos valores de uma grande quantidade de dados ao mesmo tempo
- ⊕ Comparação de um grupo de pontos de dados com outro

A Linha de Tempo do Comportamento



O gráfico acima, chamado aqui como *Linha de Tempo do Comportamento*, descreve os eventos básicos envolvidos na mudança de comportamento. Como indicado pelas setas, o tempo se move da esquerda para a direita. Sempre que olharmos na mudança de ensino ou de comportamento em geral é útil lembrar-se desse diagrama. *Antecedentes* que precedem o *Comportamento* seguido pelas *Conseqüências*; a história de relacionamentos entre esses três eventos determina quando um comportamento específico ocorre e com que frequência. *História* significa o tempo no passado onde um comportamento especial ocorreu na presença de certas pessoas, coisas ou lugares (antecedentes) e quando o comportamento foi seguido por outros eventos (conseqüências). São esses eventos no tempo que formam a histórias de um comportamento especial com as condições sob as quais ele vem a ocorrer.

Exemplos das Conseqüências

- ⊕ Sorvete é um banquete que algumas crianças anseiam. Se isso segue um comportamento especial (conseqüência) de maneira confiável, nós podemos esperar mais deste comportamento no futuro.
- ⊕ A reação de a mãe de brigar (conseqüência) quando seu filho experimenta o bolo cedo demais antes do jantar é projetada para diminuir a probabilidade de isso ocorrer no futuro.
- ⊕ Elogiar e premiar (conseqüências) após comportamento apropriado percorre um longo caminho em direção a assegurar que o comportamento ocorra novamente.

Nestes exemplos, uma ocorrência do comportamento é seguida por uma consequência especial, afetando a probabilidade futura da ocorrência do comportamento. É o que é denotado pelos termos *história do reforço* ou *história da punição*. Proporcionar consistentemente certos tipos de consequências para comportamentos específicos reforçará ou diminuirá a probabilidade da ocorrência de um comportamento com o passar do tempo.

Exemplos de consequências projetadas para aumentar o comportamento em uma sala de aula podem incluir:

- ⊕ Elogiar uma criança quando ele usa uma palavra criativa
- ⊕ Premiar com uma estrela ou pontos crianças que são prestativas ou gentis umas com as outras em sala de aula
- ⊕ Conceder prêmios por projetos de ciências criativos

Exemplos de tentativas de *diminuir* comportamento com consequências poderiam incluir:

- ⊕ Tirar cinco minutos do recreio porque a classe estava em desordem
- ⊕ Mandar uma criança a sentar na cadeira de interrupção por 2 minutos após ela ter corrido na sala durante brincadeira livres
- ⊕ Repreender um estudante por não completar seu dever de casa

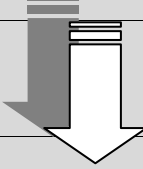
Contingências

O procedimento de utilizar consequências e seus efeitos no comportamento pode ser descrito com um diagrama. Na tabela abaixo um *estímulo* é definido como algum evento ou objeto no ambiente da pessoa. O estímulo é entregue imediatamente após a ocorrência de um comportamento especial. Isso é chamado de *uma contingência*. Uma contingência é uma regra: “Se você fizer o comportamento X, ocorrerá consequência Y”. Falando de maneira geral, há quatro caminhos (contingências) possíveis de usar consequências que resultem em mudanças no comportamento. Esses procedimentos recebem nomes.

1. Quando você *acrescenta* um estímulo após um comportamento e a frequência do comportamento tende a *aumentar*, o procedimento é chamado de *reforço positivo*.
2. Quando você *retira* um estímulo após um comportamento e a frequência do comportamento tende a *aumentar*, o procedimento é chamado de *reforço negativo*.
3. Quando você *acrescenta* um estímulo e a frequência do comportamento tende a *diminuir*, o procedimento é chamado *punição* (ou *punição tipo I*).
4. Quando você *retira* um estímulo após um comportamento e a frequência do comportamento tende a *diminuir*, o procedimento é chamado de *interrupção* (ou *punição tipo II*).

Você pode ter notado que o procedimento é designado somente *após* a mudança de comportamento ser observada. Por exemplo, adicionar um estímulo após um comportamento é chamado de reforço positivo apenas se o comportamento tender a aumentar no futuro. Da mesma maneira, dar doces por respostas corretas é chamado de reforço positivo se a resposta correta tender a aumentar. Analistas comportamentais referem-se aos procedimentos como sendo definidos pela *operação* e *função*. Operação refere-se à adição ou retirada de um estímulo enquanto função refere-se ao efeito da operação na probabilidade futura da ocorrência do comportamento.

Tabela de Procedimentos Baseados em Consequências (Contingências)

Operação	Função	
(1) Quando você...	(2)... e o comportamento	
	Aumenta (+)	Diminui (-)
	O PROCEDIMENTO É CHAMADO DE:	
Adiciona um estímulo (+)	Reforço Positivo	Punição Tipo I
Retira um estímulo (-)	Reforço Negativo	Interrupção ou Punição Tipo II

Exemplos de reforço positivo são geralmente fáceis de entender. Reforço negativo, entretanto, é freqüentemente incompreendido e uma explicação adicional pode ser útil. De acordo com a definição, reforço negativo ocorre quando um estímulo é *retirado* em seguida a um comportamento e o comportamento tende a *aumentar*. Este fenômeno é também chamado de *fuga*. Imagine um barulho desagradavelmente alto que soa constantemente na sala. Se nós pudermos simplesmente nos deslocar até o painel de interruptores (como um painel de alarme) e desligar o interruptor para desligar o som, provavelmente ocorreu um reforço negativo (ou fuga). O comportamento de inverter o interruptor é provavelmente reforçado cada vez que o barulho é ouvido porque ele resulta em desligamento do barulho desagradável. Freqüentemente os estímulos que são retirados em reforço negativo são desagradáveis ou *estímulos aversivos*. Quando um estímulo segue regularmente o comportamento e o comportamento diminui a definição de *punição* (tipo I) é encontrada. Alguns estímulos aversivos são óbvios (p.ex., repreensões ou estímulos físicos dolorosos) mas às vezes eventos mais sutis como “opinião construtiva” ou olhares críticos podem punir e diminuir o comportamento.

Interrupção (também chamada *Punição tipo II*) usa um método diferente para diminuir um comportamento. Neste procedimento um estímulo é *retirado* resultando em uma diminuição na probabilidade de ocorrência do comportamento. Penalidades pertencem a essa categoria. Se tirarmos dinheiro ou privilégios baseado na ocorrência de um comportamento e o comportamento diminui, ocorreu uma interrupção. Provavelmente um outro cenário é uma representação mais familiar do conceito. Se uma criança está brincando e bate em outra criança, o profissional de saúde pode mandar a criança ficar sentada por um período de tempo antes de continuar brincando. Se o comportamento de bater diminuir no futuro, isso também será chamado de interrupção porque a oportunidade de brincar é tirada dependendo do comportamento.

Uso do Reforço Positivo

Contingências são técnicas poderosas para mudança de comportamento, especialmente usando reforço positivo. “*Alcance a criança através da bondade*” é um velho e apropriado conselho para professores. Ao longo do dia de uma criança, em qualquer ambiente, comportamento apropriado pode ser aumentado reforçando-o significativamente. É claro que isso significa tornar-se alerta ao bom comportamento da criança quando, com tanta freqüência, nós nos direcionamos ao ruim. Apesar disso, vale a pena o esforço e cria uma atmosfera positiva.

Nós precisamos não esperar o comportamento perfeito para dar reforço para uma criança. Nós podemos desenvolver um plano de reforçar *aproximações sucessivas* do comportamento de objetivo final. Dada uma criança que está constantemente inquieta podemos não querer esperar por cinco minutos completos de comportamento tranqüilo para dar reforço, mas no começo exigimos apenas 15 segundos. No aumento das ocasiões de sentar tranqüilamente por 15 segundos podemos modificar nossa exigência para 30 segundos seguidos por 45 segundos, etc. Desta forma, nós gradualmente *moldamos* o comportamento para o que queremos ver.

Descoberta dos Reforços Eficazes

Simplesmente acompanhar comportamentos objetivados com eventos que *presumimos* que sejam de reforço não é a melhor maneira de assegurar o aumento nos comportamentos. Os desejos, necessidades e história singulares das pessoas determinam a eficácia dos estímulos como reforços. Reforços somente podem ser descobertos através da observação e experimentação. Além disso, o que é reforço em determinado momento pode não ser reforço em outro. Então, uma extensa lista de estímulos eficazes que podem potencialmente servir como reforços é crucial para o desenvolvimento de um bom programa educacional.

Estímulos de reforço não estão limitados a elogios e doces. A qualidade particular ou dimensão de reforço de um estímulo pode ser atraente para qualquer sentido como visto na tabela abaixo.

Dimensão de Reforço do Estímulo	Exemplos
Social	Estar com a pessoa, contato visual, sorrisos, jogos interativos, falar com a pessoa, festas, vencer
Gustativo	(Relacionado a gosto ou consumo) pizza, Burger King, bala, refrigerante, salgado, engolir, mastigar.
Auditivo	Música, canto, novos sons
Visual	cores, luzes brilhantes, desenhos, arte, pessoas atraentes
Tátil	Abraços, jogos de briga, cócegas, massagem, vento refrescante em um dia quente, vibração, cobertor quente
Proprioceptivo	Exercícios, jogar a bola, alongamento, jogar boliche
Olfativo	Perfume, flores, aromas de comida
Vestibular	Oscilação, passeios no parque de diversão, balanços, viajar em veículos, andar de bicicleta, correr, trampolim

Limitações do Uso Apenas de Conseqüências

Como parte de nosso arsenal de técnicas de mudança de comportamento, conseqüências podem ser bastante eficazes. Entretanto, para fazer com que reforços sejam dados corretamente, deve ocorrer um comportamento adequado. Isso pode ser difícil quando quem proporciona os reforços não estiver presente constantemente para ver o comportamento

quando este ocorre. Se comportamentos alvo para o aumento ocorrem raramente, poderá ser quase impossível fornecer de maneira confiável conseqüências de reforço que reforçarão o comportamento.

Também há dificuldades quando há utilização de castigo como uma técnica de diminuir comportamento:

- ⊕ Um comportamento problemático deve ser permitido ocorrer
- ⊕ Uma conseqüência deve ser escolhida que seja aversiva o suficiente para ser eficaz
- ⊕ Deve-se lidar com os efeitos colaterais do uso de punição. Ninguém gosta de punição, mesmo uma punição suave como reprimendas, perda de privilégios ou métodos similares usados geralmente em sala de aula. Frequentemente os alunos reagirão de forma negativa às tentativas do professor de punir incluindo *agravamento do comportamento problemático*

A B C

Embora o uso apenas de conseqüências como uma técnica de ensino tenha seus pontos fortes e pontos fracos, vemos a partir da Linha de Tempo de Mudança de Comportamento que conseqüências são apenas parte da história. Antecedentes também têm um forte efeito sobre o comportamento. No capítulo seguinte iremos focar na poderosa metodologia envolvida na manipulação dos antecedentes para alcançar mudança de comportamento desejável.

Conceitos Chave

1. Por que o estudo científico do comportamento necessita que o comportamento seja definido em termos observáveis e objetivos? O que há de errado em descrições mentais do comportamento como “Ele passou o dia feliz”?
2. Declare os componentes da Linha de Tempo Comportamental.
3. O que são as contingências?

4. Cite quatro tipos de contingências ou procedimentos baseados em consequência.
5. Defina cada procedimento baseado em consequência em relação a *operação* e *função*. Forneça um exemplo de cada envolvendo estudantes com autismo.
6. Dê um exemplo ilustrando a *modelagem* de um comportamento novo reforçando *aproximações sucessivas*.
7. Cite algumas limitações do uso apenas de reforços e punições.

Fontes e Referências

Veja a lista no final do próximo capítulo.