

**KLUKIEWCZ, Patrícia**

**Título: Procedimento para promover habilidades relacionadas ao brincar em crianças diagnosticadas com autismo.**

**Orientador: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Nilza Micheletto**

**Nível: Mestrado**

**Ano de defesa: 2007**

**Linha de Pesquisa:** Desenvolvimento de Metodologias e Tecnologias de Intervenção

**Palavras-chave:** autismo, interação social, brincar.

**RESUMO**

Tendo em vista a dificuldade de autistas interagirem socialmente, o presente estudo pretendeu promover habilidades relacionadas ao brincar funcional recíproco entre crianças com desenvolvimento atípico e típico e responder às seguintes questões: (1) O procedimento (fornecimento de ajuda e o fading-out da mesma) é eficaz na instalação de habilidades relacionadas ao brincar funcional recíproco? (2) Após o treino ocorre generalização para diferentes parceiros, diferentes situações e diferentes brinquedos? (3) O que acontece com os comportamentos disruptivos conforme a intervenção é realizada? Para tanto, participaram do estudo seis crianças: duas com diagnóstico de autismo (P1 e P2) e quatro sem (duas no treino e duas para generalização). Foram construídas cadeias comportamentais da interação entre participante e parceiro para cada um dos brinquedos selecionados. Estas foram constituídas por cinco habilidades: (1) seguir instrução em relação ao brinquedo – pegar o brinquedo; (2) imitar o nome do brinquedo – iniciar a brincadeira; (3) esperar a vez do parceiro jogar; (4) jogar e (5) manter a brincadeira, composta por esperar e jogar pela segunda e terceira vez. Foi fornecida ajuda para os participantes realizarem as respostas treinadas. O procedimento envolveu um fading-out dessas ajudas, em quatro níveis: ajuda total, ajuda leve, ajuda gestual e independente. Um delineamento de linha de base múltipla foi proposto para controlar os efeitos das variáveis manipuladas. Após o treino, foram realizados testes (sondas) para verificar se as respostas treinadas ocorriam, no mesmo local e com o mesmo parceiro do treino, em três condições: (1) quando as instruções foram retiradas, (2) quando o brinquedo era colocado longe das crianças, com e sem instrução e (3) quando o parceiro estava longe do participante, com e sem instrução. A generalização foi testada para um novo local, novo brinquedo e novo parceiro. Como resultado, ambos os participantes se engajaram nas brincadeiras demonstrando a efetividade do procedimento de fading-out. Para os dois participantes a generalização ocorreu para um novo local, um novo parceiro e um novo brinquedo. Para ambos, não ocorreu para a habilidade 4 de um segundo brinquedo. Nas sondas, o menor número de respostas corretas para ambos os participantes ocorreu em qualquer condição sem instrução. Por último, os comportamentos disruptivos diminuíram enquanto os participantes se engajaram nas brincadeiras.