

# APRENDA SOBRE MODELAGEM DE VIDEO NO TEA

Professor: Prof. Luiz Paulo Moura Soares

Neuropsicopedagogo

@luizpaulomourasoes

Siga nossas Redes Sociais





## O QUE É MODELAGEM EM VÍDEO?

- **MODELAGEM EM VÍDEO (MV)**, também conhecida por **VÍDEO MODELAGEM**, é uma prática baseada em evidências (PBE) para pessoas com o Transtorno do Espectro Autista (TEA), que se adaptam melhor a estratégias de ensino por meio de suportes visuais, e assim conseguem desenvolver habilidades comunicativas.
- Prática aliada à tecnologia, que estabelece o contato das crianças com utilização da tecnologia, que promove e influencia, em diversos contextos sociais, como: saúde, educação, lazer e entretenimento.

## **Modelação**

(Dá-se durante o processo de socialização)

Processo de aprendizagem social feita pela **observação e imitação** de pessoas significativas (modelos)

### **Observação + Atenção**

(Não basta observar. A eficácia do processo de aprendizagem depende do nível de concentração no que o modelo diz e/ou faz)

### **Integração/retenção**

(armazenagem de uma representação mental, na memória, do comportamento do modelo, dos seus elementos e sequência)

### **Imitação**

(conversão em ação do comportamento observado e integrado. Tal pode exigir bastante tempo e treino)

### **Motivação**

(Quer a aprendizagem, quer a imitação do que aprendemos, requerem algum tipo de incentivo/interesse para se efetuarem)

# Prática baseada em evidências científicas. (Vídeo-Modelagem).



- O termo Práticas Baseadas em Evidências (PBEs) é usado para determinar um conjunto de procedimentos para os quais os pesquisadores forneceram um nível aceitável de pesquisa que mostra que a prática produz resultados positivos para pessoas com TEA, sejam crianças, jovens e/ou adultos.
- De acordo com a Organização Mundial da Saúde (OMS), a prática baseada em evidências é recomendada para pessoas com desenvolvimento atípico, especialmente autistas

- **Modelagem em Vídeo é considerada uma prática que favorece a aprendizagem dos indivíduos com TEA, pelo fato desta população preferir e responder melhor às estratégias de ensino por meio de pistas visuais.**
- **Nikopoulos e Keenam (2003) definem modelagem em vídeo como imitação de alguns comportamentos ou habilidades demonstradas por meio de vídeos por um adulto ou pares.**





**Modelagem em Vídeo é caracterizada por Shukla-Mehta, Miller e Callahan (2010), considerando o seguinte procedimento:**

- a) Uma pessoa é convidada a assistir ao vídeo.**
- b) A habilidade a ser desenvolvida é modelada por um adulto ou pares em um contexto de atividade.**
- c) O instrutor fornece estímulos e reforço para a pessoa atender a estímulos relevantes.**
- d) A pessoa imita o comportamento do modelo com a oportunidade de desempenhar as habilidades exibidas no vídeo.**

- Para falar sobre modelagem em vídeo, é preciso citar outra prática baseada em evidências: a modelagem.
- A **MODELAGEM EM VÍDEO** nada mais são do que as atividades da modelagem que ficam gravadas no formato de vídeo, ou seja, são as atividades e exercícios que seriam feitas presencialmente, ao lado de uma criança, mas que com o auxílio da tecnologia podem ser filmadas e transmitidas por meio de um aparelho, como celular, tablet ou computador.
- O **benefício dessa prática é fortalecer o aprendizado e integrá-lo dentro do cenário tecnológico** que a criança autista, aumentando os aprendizados de forma facilitada com ajuda da tecnologia, com a qual muitas crianças estão acostumadas.



- Um detalhe importante é que esses vídeos podem ser direcionados diretamente para a criança, porém muitas jornadas de aprendizado investem em uma modelagem em vídeo na qual a profissional também pode aprender com essa forma de comunicação. Isso ajuda ainda mais a reconhecer as individualidades da criança.



# Três tipos básicos de intervenções em modelagem em vídeo:

## MODELAGEM EM VÍDEO COM OUTROS COMO MODELO (MVO)

- Que utiliza um adulto ou pares como modelo que podem ser conhecidos ou não por quem aprende.

## AUTOMODELAGEM EM VÍDEO (AV)

- Que utiliza o aprendiz como o modelo para oferecer oportunidades de aprendizagem, visto que ele visualiza a si próprio desempenhando uma tarefa. Deste modo, a gravação é editada de forma a retirar todo o estímulo, ao final, o vídeo editado é apresentado ao aprendiz. Nesta versão final, o aprendiz aparece desempenhando sozinho a ação proposta.



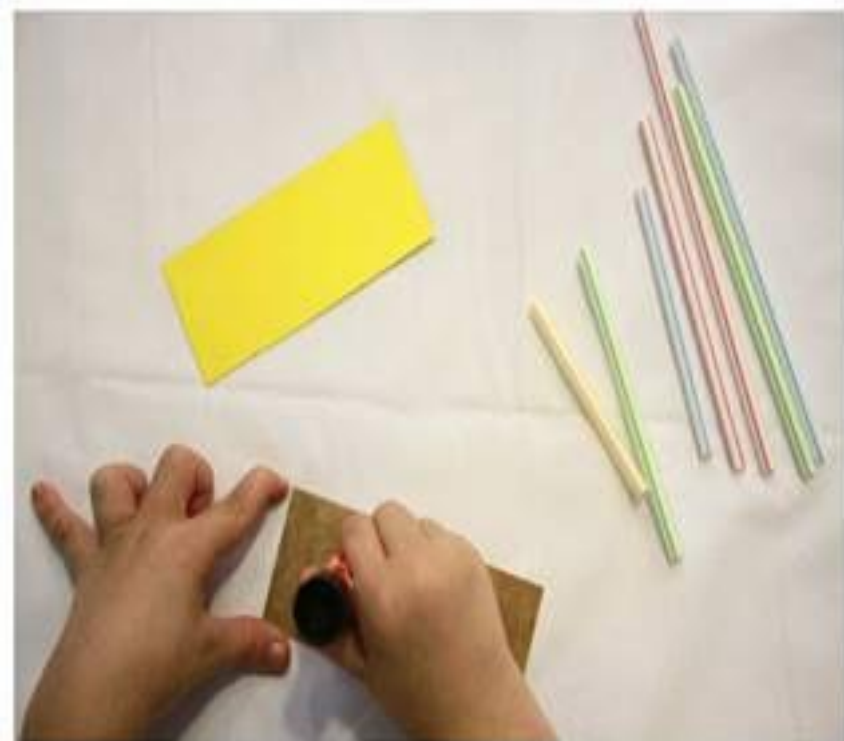
Pinterest.com


## MODELAGEM EM VÍDEO A PARTIR DO PONTO DE VISTA (MVPV)

- O **POVM** (*Point of View*) ou **MVPV** é filmado na perspectiva da primeira pessoa, o vídeo é elaborado com a filmadora na altura do ombro de uma pessoa, sendo que as lentes da filmadora representam os olhos do aprendiz e somente as suas mãos estão visíveis no vídeo, realizando o comportamento alvo.

- O primeiro aspecto positivo desta estratégia é a clareza dos passos a serem realizados na implementação da MV, pois exige que o pesquisador/professor elabore vídeos de pouca duração, de preferência múltiplos exemplares, com um modelo demonstrando o comportamento alvo, além de oferecer um dispositivo eletrônico para que a pessoa assista ao vídeo.
- A disponibilidade de dispositivos móveis como smartphones, tablets, dispositivos portáteis de uma forma geral, tem aumentado a acessibilidade à MV, tornando possível a sua visualização em vários ambientes e a qualquer momento (CIHAK et al., 2010).





 /CASADOBRINCAR



FUI EU  
QUE FIZ:  
OFICINA DE  
BRINQUEDOS  
TODA SEMANA  
NA CASA DO  
BRINCAR

- A **PRÁTICA DE MODELAGEM EM VÍDEO** também reforça que é ter a tecnologia como uma aliada, e gerar estimulação de maneira assertiva. Além de ser um ótimo aliado no desenvolvimento de aprendizagem.
- Quando o uso desse **RECURSO É FEITO DE FORMA ADEQUADA**, onde a estratégia se torna inovadora para o complemento dos tratamentos e terapias, acaba sendo um diferencial para as crianças aprenderem de forma lúdica em um ambiente projetado para o desenvolvimento de habilidades e competências importantes na vida do ser humano.

# Aspectos positivos VM

- Neste sentido, o segundo aspecto positivo a ser destacado na literatura é a característica motivadora do vídeo, pois quando o aprendiz observa o modelo desempenhando um comportamento alvo e este modelo tem acesso a um item que é reforçador para ele, motiva-o a observar os detalhes do vídeo e também a imitar o comportamento do modelo.
- Kagohara (2010) demonstrou em seus resultados um terceiro aspecto positivo que está relacionado à facilidade e rapidez na aprendizagem do comportamento alvo pelas pessoas com TEA, bem como a promoção da generalização para outros ambientes, pessoas e materiais, além de manterem o comportamento aprendido depois de meses da finalização da intervenção



# **BIBLIOGRAFIA**

- **MOREIRA, M. A. A abordagem de Skinner. In: MOREIRA, M. A. Ensino e Aprendizagem: enfoques teóricos. São Paulo, SP: Moraes, 1983.**
- **MOREIRA, M. A. A teoria behaviorista de Skinner. In: MOREIRA, M. A. Teorias de Aprendizagem. São Paulo, SP: EPU, 2004.**
- **MOREIRA, M. A, MEDEIROS, C. A de. Princípios básicos da análise do comportamento. Porto Alegre, RS: Artmed, 2007.**
- **SKINNER, B. F. Ciência e comportamento humano. Trad. João Carlos Todorov e Rodolfo Azzi. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2000.**
- **ZANOTTO, M. L. B. Formação de professores: a contribuição da análise comportamental a partir da visão skinneriana de ensino. 1997. 162 f. Tese (Doutorado em Psicologia) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, SP, 1997.**



Siga nossas Redes Sociais



[www.rhemaeducacao.com.br](http://www.rhemaeducacao.com.br)