

Desenvolvendo um Parâmetro de Atenção

a. Arranjar o Ambiente:

- a. Escolha uma área silenciosa da sala.
- b. Elimine distrações: I) desligue o televisor ; ii) use barreiras visuais: ex: prateleiras, as costas do sofá
- c. Arranje a área de trabalho com cadeira do tamanho da criança e mesa pequena (ex: mesa de centro ou mesa de criança)
- d. Use bandeja ou jogo americano para definir a área de trabalho.
- e. Arranje brinquedos antes que a criança chegue à mesa.
- f. Use brinquedo complementar (veja a descrição seguinte). Ex: introduza quebra-cabeça, argolas, formas de moldar

2. Motivando a Criança a Participar do Jogo:

- a. Dê à criança um sinal de que o tempo de brincar na mesa irá começar, ex: sinal verbal, gesto.
- b. Dê à criança um peça da atividade, ex: uma argola, ou uma figura da atividade para levar a mesa.
- c. Cante uma canção de transição enquanto estiver guiando a criança fisicamente para a mesa, ex: “É Hora de Sentar-se à Mesa” ao som de “The Farmer in the Dell”

d. Hora de brincar:

- a. Para mostrar à criança o que fazer, complete a primeira parte da atividade, ex: coloque a primeira peça do quebra-cabeça.
- b. Se a criança necessitar de ajuda complementar, dê assistência física quando necessário , ex: assistência mão-sobre-mão.
- c. Aumente aos poucos o período de tempo que ela deve sentar-se à mesa com um adulto. Comece com um período muito curto, ex: 30 segundos.
- d. Se a criança quiser continuar brincando, deixe-a repetir a tarefa.
- e. Se ela perder o interesse antes ou depois do tempo esperado, faça com que complete uma parte da atividade e depois, deixe-a terminar. Isto mantém a atividade positiva e a ensina que limites são determinados por adultos.