



PLANO DE DESENVOLVIMENTO INFANTILE – PDI
Lisabelle Cristina Rodrigues da Silva França
Psicóloga Infantil CRP 17/7525

I. IDENTIFICAÇÃO

Supervisora: Lisabelle Rodrigues

CRP: 17/7525

Acompanhante Terapêutico (a): Lorena (domiciliar e escolar)

Paciente: Arthur Guilherme

Idade: 05 anos

Data: 22/01/2025

Protocolos: ABBL-S-R / SOCIALLY SAVVY

ABBL-S-R

TAREFA	HABILIDADE	OBJETIVO CP	OBJETIVO LP	INICIO	FIM	MAUTENÇÃO	GENERALIZAÇÃO
	A) COOPERAÇÃO E EFICÁCIA DE REFORÇO 1-19						
A1	Pegar reforçador quando oferecido	Pega por volta de até 3 segundos pra responder	Pega dentro de 3 segundos todas as vezes				
A2	Escolher o reforçador quando duas opções são dadas	Pega por volta de até 3 segundos pra responder	Pega dentro de 3 segundos todas as vezes				
A3	Olhar para item não reforçador.	Olha o item mas necessita de ajuda para olhar ou demora mais de 3 segundos para responder	Observa movimentação do item em 6 posições diferentes em período de 10 segundos				

D) IMITAÇÃO MOTORA 1-27							
D1	Imitação motora usando objetos	2 ações	Pelo menos 10 ações com pelo menos duas ações diferentes para cada objeto				
D2	Imitação motora usando objetos em discriminação	2 ações	Pelo menos 10 ações e prontamente imita ações novas				
D3	Imitação motora de movimentos motores grossos	2 ações	4= pelo menos 10 ações e prontamente imita ações novas				
E) IMITAÇÃO VOCAL 1-20							
E1	Imitar sons quando solicitado	2 sons	Prontamente e corretamente imita quase qualquer som				
E2	Imitar uma sequência de sons alternando com um modelo	Consegue repetir 5 sons separados em 10 segundos	Consegue repetir pelo menos 10 sons separados em 15 segundos				
E3	Imitar som inicial das palavras	2 sons	Prontamente e corretamente imita pelo menos o primeiro som de quase qualquer palavra				
F) SOLICITAÇÕES 1-28							
F1	Pedir indicando	Solicita 1 item ou atividade pelo menos 5 vezes por	Pelo menos 5 pedidos por dia que incluem pelo menos 3 itens diferentes ou atividades				
F2	Múltiplos pedidos controlados	1 item ou mais atividades	10 ou mais itens ou atividades				

F3	Pedir com o reforçador presente e quando perguntado "O que você quer?"	1 item ou mais atividades	10 ou mais itens ou atividades				
G) NOMEAÇÃO 1-47							
G1	Nomear reforçadores	2 nomes	10 ou mais nomes				
G2	Nomear objetos comuns	5 nomes	100 ou mais nomes de itens e consegue e nomear vários exemplares diferentes				
G3	Nomear pessoas comuns	2 pessoas	10 ou mais pessoas				
H) INTRAVERBAL 1-49							
H1	Preencher palavras em canções	Uma palavra de 2 canções	Pelo menos 3 frases de 6 canções				
H2	Completar frases com itens divertidos e atividades	1 resposta	10 ou mais respostas de substituição				
H3	Sons de animais	2 sons ou nomes	Faz som de 8 animais dando o nome do animal e dá o nome de 8 animais quando dado o som feito pelo animal				
I) VOCALIZAÇÃO ESPONTÂNEA 1-9							
I6	Imitação vocal espontânea						
I7	Faz pedidos espontaneamente	Espontaneamente solicita pelo menos 10 itens ou ações por semana	Espontaneamente solicita pelo menos 10 itens ou ações por dia				
I8	Nomear espontaneamente	Espontaneamente nomeia pelo menos 10 itens ou ações por semana	Espontaneamente nomeia pelo menos 10 itens ou ações por dia				

	J) GRAMÁTICA E SINTAXE 1-20						
J1	Comprimento médio da resposta	2 palavras em frases ou sentenças	5 ou mais palavras em frases ou sentenças				
J2	Sintaxe (Ordem de palavras)	Às vezes 2 palavras em frases na ordem correta	4 ou mais palavras em frases normalmente na ordem correta				
J3	Usar artigo	Às vezes usa artigos quando apropriado	Usa artigos na maior parte das vezes quando apropriado				
	K) BRINCADEIRAS E LAZER 1-15						
K1	Explorar brinquedos no ambiente	Pega e/ou manipula pelo menos 1 brinquedo em um período de dez minutos	Manipula brinquedo(s) durante, um período de 10 minutos pelo menos				
K2	Permitir que outros manipulem/toquem nos brinquedos	Permite que outros alunos estejam perto dele jogando com um brinquedo	Permite que outros alunos ou adultos manipulem de vez em quando brinquedos que ele estão usando				
K3	Engajar-se em atividades ao ar livre independentemente	2 atividades durante pelo menos 5 minutos	Seleciona e participa em pelo menos 3 atividades durante pelo menos 15 minutos				
	L) INTERAÇÃO SOCIAL						
L1	Ficar adequado quando perto de colegas ou irmãos	Pelo menos 5 minutos mas com avisos verbais	Comportamento apropriado quando perto de colegas/irmãos por pelo menos 30 minutos				

L2	Pegar itens oferecidos	Andará e pegará o item preferido de colegas e adultos que estão 1 m de distância	Andará e pegará um item preferido de colegas e adultos que estão 2m de distância				
L3	Tolerar/responder apropriadamente a toques positivos de colegas ou irmãos	Quando cuidadosamente aproximado, permite alguns indivíduos tocarem ele em uma maneira positiva e ajudá-lo em algumas situações	Permite tanto colegas/irmãos quanto adultos tocarem ele em uma maneira positiva				
M) INSTRUÇÕES EM GRUPO							
M1	Sentar-se apropriadamente em um grupo pequeno	1:2 grupo por 5 minutos	1:4 grupo por 15 minutos				
M2	Sentar-se apropriadamente em um grupo grande	1:6 grupo por 15 minutos	1:16 grupo por 15 minutos				
M3	Prestar atenção no professor em situação de grupo	Pelo menos 5 min	Pelo menos 10 min				
N) SEGUIR ROTINAS DE CLASSE 1-10							
N1	Seguir rotinas diárias (pegar mochila, etc.)	50% sem ajuda verbal	Independentemente				
N2	Trabalhar independentemente em atividades não acadêmicas	5 minutos	20 minutos				
N3	Sentar-se e esperar apropriadamente durante as transições	Independentemente por até 30 segundos	Independentemente por até 2 minutos				
P) GENERALIZAÇÃO DE RESPOSTAS 1-6							
P1	Generaliza através de estímulos	Generaliza a itens semelhantes em 10 tentativas de treino	Imediatamente generaliza para muitos estímulos da mesma classe e				

			com apenas 2 tentativas de treino				
P2	Generaliza através de instrutores	Trabalha prontamente com 2 ou mais instrutores	Usa habilidades adquiridas com um instrutor novo				
P3	Generaliza através de ambientes	Usa habilidades adquiridas sem ajuda fora da situação de treino original com ajuda	Usa habilidades adquiridas sem ajuda fora da situação de treino original				
	Q) LEITURA 1-17						
Q1	Letras receptivas	Consegue identificar pelo menos, um total de 5 letras maiúsculas ou minúsculas.	Identificar todas as 26 letras maiúsculas e minúsculas				
Q2	Nomear letras	Consegue nomear pelo menos, um total de 5 letras maiúsculas ou minúsculas	Consegue nomear todas as 26 letras maiúsculas e minúsculas				
Q3	Identificar os sons das letras	Consegue identificar os sons de pelo menos 2 letras.	Consegue identificar os sons de pelo menos 20 letras				
	R) MATEMÁTICA 1-29						
R1	Contar com ajuda	Contar ate20	Contar ate 30				
R2	Contar	Contar ate20	Contar ate 30				
R3	Contar objetos com ajuda	Contar ate20	Contar ate 30				
	S) ESCRITA 1-10						
S1	Rabiscar no papel	Consegue fazer linhas curtas no papel	Consegue segurar lápis, giz de cera ou canetae fazer linhas no papel				
S2	Pintar entre as linhas	Consegue pintar no limites de figuras	Consegue pintar desenhos, ficando				

		geométricas (aproximadamente 2 cm ou menos)	dentro das linhas de várias formas				
S3	Tracejar linhas e formas.	Faz tracejado de linhas retas	Faz tracejado de linhas retas e curvas e formas retas e com curvas				
	T) ORTOGRAFIA 1-7						
T1	Emparelhar letras individuais com letras de palavras escritas em cartões	Consegue combinar letras com palavras de até 3 letras sem letras extras	Consegue combinar letras com palavras de até 5 letras quando dado letras extras				
T2	Preencher letras faltando em palavras	Consegue adicionar uma letra, pelo menos, uma posição da palavra em pelo menos 5 palavras	Consegue adicionar uma letra em qualquer posição da palavra, pelo menos 10 palavras				
T3	Copiar palavras	Consegue copiar palavras de 3 letras	Consegue copiar palavras de 6 letras escrevendo ou digitando com precisão				
	U) HABILIDADES DE SE VESTIR 1-15						
U1	Abaixar e levantar as calças	Com ajuda	Sem ajuda				
U2	Colocar e tirar os sapatos	Com ajuda	Sem ajuda				
U3	Colocar e tirar camiseta	Com ajuda	Sem ajuda				
	V) ALIMENTAÇÃO						
V6	Colocar líquido dentro de um copo (expandir para colocar comida)	Com ajuda	Sem ajuda				
V7	Cortar comida com uma faca	Com ajuda	Sem ajuda				
V9	Limpar a mesa depois da refeições	Com ajuda	Sem ajuda				

	W) PREPARAÇÃO/HIGIENIZAÇÃO 1-7						
W1/2	Lavar as mão/Secar as mão	Com ajuda	Sem ajuda				
W3/4/7	Lavar o rosto/Secar rosto	Com ajuda	Sem ajuda				
W5	Pentear cabelo	Com ajuda	Sem ajuda				
W6	Escober os dentes/Usar fio dental	Com ajuda	Sem ajuda				
	X) USO DO BANHEIRO 1-10						
X1	Fazer xixi no banheiro	Com ajuda	Sem ajuda				
X2	Permanece seco (xixi) quando levado ao banheiro regularmente	Com ajuda	Sem ajuda				
X3	Independentemente usar um banheiro familiar para fazer xixi	Com ajuda	Sem ajuda				
	Y) HABILIDADES MOTORAS GROSSAS 1-30						
Y9	Jogar a bola do peito ou por trás da cabeça pra cima	Com ajuda	Sem ajuda				
Y10	Rolar uma bola	Com ajuda	Sem ajuda				
Y11	Escalar uma ladeira fazendo movimentos recíprocos	Com ajuda	Sem ajuda				
	Z) HABILIDADES MOTORA FINAS 1-28						
Z2	Colocar objetos em uma caixa de forma	Com ajuda	Sem ajuda				
Z5	Blocos em cartões de desenhos de bloco	Com ajuda	Sem ajuda				
Z9	Pregar o prendedor de roupa em um varal	Com ajuda	Sem ajuda				

ESTRATÉGIAS DE ENSINO

Ensino naturalista: é uma das estratégias de ensino de habilidades dentro da análise do comportamento. Nessa abordagem, planeja-se as intervenções de acordo com a motivação da criança ou do indivíduo no espectro autista. O propósito é buscar o aprendizado por meio de atividades que sejam reforçadoras para ele.

Ensino por tentativas discretas: o ensino ocorre por meio de tentativas discretas (DTT), onde o terapeuta apresenta a demanda, a criança responde e tem acesso ao reforçador escolhido, geralmente teremos 9 repetições em 3 blocos.

CRITÉRIO DE AQUISIÇÃO

Quando acertar 80% das tentativas de um bloco (10 tentativas), por três dias consecutivos (sessões), alcançando seu objetivo, imediatamente se passará para o passo seguinte, mais complexo.

CRITÉRIO DE CORREÇÃO DE ERROS

Antecedemos qualquer possível erro para que a criança aprenda a atividade. No entanto a criança terá seu nível de ajuda reduzido e é neste ponto que começam a aparecer alguns erros que precisam ser imediatamente corrigidos. (Vide treinamento)

SOCIALLY SAVVY

TAREFA	HABILIDADE	OBJETIVO CP	OBJETIVO LP	INICIO	FIM	MAUTENÇÃO	GENERALIZAÇÃO
	A) PARTICIPAÇÃO CONJUNTA 1-9						
PC1	Orienta-se (ex.: olha ou produz uma resposta relativa) quando um objeto é apresentado	Em andamento	Sim				
PC2	Repete o próprio comportamento para manter a interação social	Em andamento	Sim				
PC3	Repete a ação com um brinquedo para manter a interação social	Em andamento	Sim				
	B) BRINCADEIRA SOCIAL1-24						
JS1	Engaja-se em jogos sociais interativos (ex.: Achooou!, cócegas)	Em andamento	Sim				
JS2	Brinca paralelamente por cinco a dez minutos, próximo aos pares, com brinquedos de objetivos fechados (ex.:	Em andamento	Sim				

	quebra-cabeças, jogos de peças)						
JS3	Brinca paralelamente por cinco a dez minutos, próximo aos pares, com brinquedos de objetivos abertos (ex.: blocos, caminhões, LEGOs)	Em andamento	Sim				
C) AUTORREGULAÇÃO 1-18							
AR 1	Demonstra flexibilidade com novas tarefas/atividades						
AR 2	Lida apropriadamente com pedidos negados						
AR 3	Levanta a mão e espera ser chamado antes de falar						
D) SOCIAL-EMOCIONAL 1-6							
SE1	Reconhece emoções nos outros e em si mesmo (ex.: feliz, triste)	Pelo menos duas emoções ao decorrer da sessão	Pelo menos 5 emoções ao decorrer da sessão				
SE 2	Dá uma explicação simples para o estado emocional próprio e dos outros (ex.: feliz, triste) quando solicitado						
SE 3	Mostra empatia para com outros (ex.: diz “Você está bem?” para o colega que cai no playground; abraça um colega que está chorando)						
E) LINGUAGEM SOCIAL 1-24							
L1	Responde a saudações/despeditas	Em andamento	Sim				
L2	Segue direcionamentos envolvendo adultos identificados ou pares	Em andamento	Sim				
L3	Inicia saudações/despeditas	Em andamento	Sim				
F) COMPORTAMENTOS DE SALA DE AULA/EMGRUPO 1-23							
CG 1	Segue o programa e regras da sala (incluindo regras do playground)						
CG2	Segue direcionamentos verbais como						

	parte da rotina ou atividades(ex.: pegar materiais, recolher o almoço)						
CG 3	Reconhece os seus pertences, dos outros e do grupo						
	G) NÃO VERBAL 1-6						
NV1	Identifica ações ou emoções básicas sem palavras (ex.: charadas)	Pelo menos 3 vezes	Pelo menos 5 vezes				
NV2	Inicia interações não verbais (ex.: toques de mão como “high five” e “toca aí”, acenar, fazer jóia, sorrir) com os adultos apropriados e seus pares	Pelo menos 3 vezes	Pelo menos 5 vezes				
NV5	Segue gestos básicos e estímulos não verbais (ex.: para quando as pessoas erguem a mão, anda quando a pessoa move a mão)	Pelo menos 3 vezes	Pelo menos 5 vezes				

ESTRATÉGIAS DE ENSINO PARA SS

Ensino direto: Este método funciona bem para crianças com habilidades sociais muito limitadas ou que tenham dificuldade em participar ou aprender em formatos grupais.

- Nível 1: respostas imutáveis.

- Nível 2: questões sociais de finalidade aberta objetivada.

- Nível 3: responder comentários dos outros.

Modelagem: cenários modelados por um a dois minutos ou vídeos para crianças com forte habilidades em imitação (evitar eletrônicos preferencialmente). A modelagem de determinadas habilidades sociais deve ocorrer apenas antes da situação na qual a habilidade será usada.

- Nível 1: pelo menos respostas comunicacionais oral.

- Nível 2: pelo menos respostas comunicacionais orais e não verbal.

- Nível 3: responder om respostas verbais, não verbais e motoras (gestos).

Ensino baseado em regras (cuidado com regras excessivas para crianças com rigidez comportamental por dois motivos: criar mais rigidez ou as regras serem muito rígidas a ponto de a criança não conseguir seguir): Regras e expectativas claramente definidas. Crianças que são mais objetivas e de pensamentos “preto no branco” respondem especialmente bem ao ensino baseado em regras.

- Nível 1: elemento visual para cada regra.

- Nível 2: tenha a prática das crianças demonstrando as regras.

- Nível 3: promova reforço (positivo) quando a criança seguir as regras com sucesso.

Ensino baseado em atividades: instruções em pequenos grupos por meio de jogos ou atividade.

Histórias Sociais: histórias curtas e individualizadas que podem ser usadas na interpretação e na compreensão de situações sociais difíceis, confusas ou novas.

Apoios visuais: O apoio visual aumenta a compreensão de sequências, comunicação funcional, estimula a independência.



Lisabelle Cristina Rodrigues da Silva França

Psicóloga – CRP 17/7525

Especialista em Análise do Comportamento Aplicada

Formação em Habilidades Sociais no Autismo