



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

I. IDENTIFICAÇÃO

Supervisora: Lisabelle Rodrigues

CRP: 17/7525

Acompanhante Terapêutico (a): Vitória P. (domiciliar) Mikhael V. (escolar)

Paciente: João Emanuel

Idade: xx anos

Data: xx/xx/2025

Protocolos: ABBL-S-R / SOCIALLY SAVVY

ABBL-S-R

TAREFA	HABILIDADE	OBJETIVO CP	OBJETIVO LP	INICIO	FIM	MANUTENÇÃO	GENERALIZAÇÃO
	A) COOPERAÇÃO E EFICÁCIA DE REFORÇO 1-19						
A13	Reforçamento tangível e intermitente	2 respostas de manutenção para um reforçador tangível	Emitir 5 respostas não aprendidas para um reforçador tangível				
A14	A interação com o instrutor serve como reforço	2 respostas de manutenção para interação com o instrutor	Emitir 5 respostas não aprendidas para interação com o instrutor				
A16	Responder a reforços sociais	Trabalha com elogios por 3 respostas antes de necessitar do reforçador de reserva	Trabalha por 15 minutos apenas com elogio				

TAREFA	HABILIDADE	OBJETIVO CP	OBJETIVO LP	INICIO	FIM	MANUTENÇÃO	GENERALIZAÇÃO
	B) DESEMPENHO VISUAL 1-27						
B16	Emparelhar figuras associadas	1 figura associada para 5 itens	Emparelha pelo menos 2 figuras associadas para 20 ou mais itens				
B17	Separar pela função	Pelo menos 2 itens de 2 funções	Pelo menos 5 itens de 4 funções				
B18	Separar por característica	Pelo menos 2 itens de 2 características	Pelo menos 5 itens de 4 características				
	C) LINGUAGEM RECEPTIVA 1-57						
C29	Seguir uma instrução para andar até uma pessoa e pegar um item específico	1 pessoa ou lugar com uma única ajuda verbal	Consegue ir à pelo menos 2 pessoas ou 2 lugares e pegar um dado item				
C30	Seguir uma instrução para ir até uma pessoa e fazer uma ação	1 pessoa e 1 ação	Consegue ir até 3 pessoas diferentes e fazer pelo menos 2 ações				
C31	Emitir respostas motoras específicas em tarefas receptivas	2 respostas de seleção diferentes	Responde corretamente 5 respostas de seleção diferentes				
	D) IMITAÇÃO MOTORA 1-27						
D13	Imitação de tocar objetos em sequência.	Consegue imitar a sequência tocando 2 de 4 itens	Consegue imitar qualquer sequência tocando 4 de 6 itens				
D14	Imitar assoprar	Consegue imitar assopro curto ou longo	Imitar ambos os assopros curto e longo por pelo menos 2 segundos de duração				
D15	Imitar a velocidade de ações que estão acontecendo na hora com objetos	Necessita somente uma ajuda verbal	Imita prontamente as ações com a				

		para imitar a velocidade da ação sendo demonstrada.	mesma velocidade do modelo demonstrado				
	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						
F4	Solicitar quando perguntado "O que você quer"?	1 item ou mais atividades	10 ou mais itens ou atividades				
F5	Pedidos espontâneos com itens presents (sem ajuda)	2 itens específicos ou atividades (itens presente)	10 ou mais itens específicos ou atividades quando os itens ou os itens associados com as atividades estão presentes				
F6	Pedidos espontâneos com itens não estão presents (sem ajuda)	2 itens específicos ou atividades (itens não presente)	10 ou mais itens específicos ou atividades quando os itens ou os itens associados com as atividades não estão presentes				

	G) NOMEAÇÃO 1-47						
G6	Nomear peças de roupa	Nomear 2 itens de roupa	Nomear 4 ou mais itens de roupa,				
G7	Nomear ações contínuas comuns	2 ações	20 ou mais nomes da ação e consegue nomear vários exemplares diferentes da maior parte daquelas ações,				
G8	Nomear figuras de ações comuns	2 ações	20 ou mais nomes de figuras de ações e consegue nomear vários exemplares diferentes da maior parte daquelas ações				
	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						
I7	Fazer 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				
I9	Conversar espontaneamente	Espontaneamente acrescenta ou faz comentários durante uma conversa ou uma discussão pelo menos 10 vezes por semana	Espontaneamente acrescenta ou faz comentários durante uma conversa ou uma discussão pelo menos 10 vezes 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							
K6	Brincar com brinquedos de modo independente e falar durante a brincadeira.	1 resposta verbal em um período de 20 minutos	Enquanto brinca independentemente engaja em 10 respostas verbais em um período de 20 minutos				
K7	Realizar múltiplas respostas com brinquedos relacionados a um tema	Espontaneamente faz pelo menos 2 atividades relacionadas com um brinquedo	Espontaneamente faz pelo menos 5 atividades com 5 brinquedos diferentes				

K8	Brincar interativamente com outros alunos	Aceita brinquedos oferecidos de outros alunos	Interage com outros alunos e brinquedos por até 10 minutos (pedidos incluídos)				
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,	Com ajuda	Independente				

	etc.)						
N2	Trabalhar independentemente em atividades não acadêmicas	5 minutos	20 minutos				
N3	Sentar-se e esperar apropriadamente durante as transições	3 minutos	5 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						
Q5	Emparelhar palavras com figuras	Consegue combinar pelo menos 10 palavras com as figuras correspondentes	Consegue combinar pelo menos 20 palavras com imagens correspondentes				
Q6	Emparelhar palavras com palavras	Consegue combinar pelo menos 10 palavras com palavras	Consegue combinar pelo menos 20 palavras com palavras				
Q7	Nomear letras em palavras lendo da esquerda para a direita	Consegue apontar e nomear letras de palavras com 3 letras	Consegue apontar e nomear as letras de palavras com 5 letras				

	R) MATEMÁTICA 1-29						
R6	Nomear numeral em sequência	Nomeia os números em fileira quando dada a ajuda verbal	Nomeia os números de 1 a 30 em fileira				
R7	Nomear números	Consegue nomear números até 10	Consegue nomear números até 50				
R8	Emparelhar números com a mesma quantidade de objetos	Consegue combinar itens com números até 10	Consegue combinar itens com número até 30				
	S) ESCRITA 1-10						
S3	Tracejar linhas e formas	Precisamente faz tracejado de linhas retas	Precisamente faz tracejado de linhas retas e curvas e formas retas e com curvas				
S4	Tracejar letras e números	Precisamente faz tracejado de números e letras que requerem somente fazer linhas retas	Precisamente faz tracejado de todos os números e letras				
S5/6	Copiar linhas retas/curvas	Grosseiramente copia linhas retas/curvas com o mínimo de ajuda física ou visual.	Copia linhas retas e formas (combinando tamanho e orientação)				
	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 liquido 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						
X3	Independentemente usar um banheiro familiar para fazer xixi	Com ajuda	Sem ajuda				
X4	Pedir para usar o banheiro quando necessário	Com ajuda	Sem ajuda				
X6	Defecar no banheiro	Com ajuda	Sem ajuda				
	Y) HABILIDADES MOTORAS GROSSAS 1-30						
Y5	Pular para frente	Com ajuda	Sem ajuda				
Y6	Pular para baixo	Com ajuda	Sem ajuda				
Y	Andar para trás	Com ajuda	Sem ajuda				

	Z) HABILIDADES MOTORA FINAS 1-28						
Z9	Pregar o prendedor de roupa em um varal	Com ajuda	Sem ajuda				
Z12	Picotar com tesoura	Com ajuda	Sem ajuda				
Z14	Colocar contas na linha (pedrinhas)	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	Em andamento	Sim				

	apresentado						
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 SOCIAL 1-24							
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.: quebra-cabeças, jogos de peças)	Em andamento	Sim				
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/despedidas	Em andamento	Sim				
L2	Segue direcionamentos envolvendo adultos identificados ou pares	Em andamento	Sim				
L3	Inicia saudações/despedidas	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 C.R.S. França

Lisabelle Cristina Rodrigues da Silva França

Psicóloga – CRP 17/7525

Especialista em Análise do Comportamento Aplicada

Formação em Habilidades Sociais no Autismo