



Anderson Fernandes de Castro  
PSICOLOGO  
CRP 11/10384

## PROGRAMA DE INTERVENÇÃO COMPORTAMENTAL Luiza Brasil

**QUADRO DE ROTINA VISUAL E QUADRO DE ROTINA DA SESSÃO:** Feito com as fotos dela. O foco será contar o dia da criança, dando previsibilidade e estimulando a percepção visual de acontecimentos que ele fará ao decorrer do dia.

### A. EFICÁCIA DE COOPERAÇÃO E REFORÇO

#### **A09. Olhar para o professor para receber uma orientação.**

**Meta:** Em uma situação clara de aprendizagem, a aluna pega o material e olhará para o professor para receber uma orientação.

**OCP:** Depois de seguir os objetos com o olhar, a aluna necessita só de uma instrução para olhar para o professor e receber a orientação.

**OLP:** Depois de seguir os objetos com o olhar, a aluna sempre olha para o professor para receber uma instrução.

### B. DESEMPENHO VISUAL

#### **B08. Classificar objetos não idênticos em categorias.**

**Meta:** Quando é oferecida uma variedade de objetos ou imagens e uma seleção de imagens de três categorias, como exemplo, a aluna classificará os objetos não idênticos em categorias apropriadas.

**OCP:** Dado 04 objetos (02 de cada categoria), pode classificar.

**OLP:** Dado 20 objetos (05 de cada uma das 04 categorias), pode classificar 10 ou mais exemplares.

### C. LINGUAGEM RECEPTIVA

#### **C24. Escolher adjetivos.**

**Meta:** A aluna poderá escolher entre dois objetos similares que só se identificam em uma dimensão.

**OCP:** Poder identificar pelo menos 05 adjetivos.

**OLP:** Escolher ao menos 20 adjetivos.

### D. IMITAÇÃO

#### **D13. Imitação de tocar objetos seguindo uma sequência.**

**Meta:** Quando se pede a aluna imitará tocar objetos seguindo uma sequência ao mesmo tempo em que o professor realiza a sequência.

**OCP:** Imitar uma sequência tocando 02 de 04 objetos.

**OLP:** Imitar uma sequência tocando 06 de 06 objetos ou mais.

### E. IMITAÇÃO VOCAL

#### **E14. Imitar uma sequência de números quando lhe pedem.**

**Meta:** A aluna imitará uma sequência de números quando lhe dizem “dia\_”

**OCP:** 2 números



Anderson Fernandes de Castro  
PSICÓLOGO

CRP 11/10394

**OLP:** Sempre imita uma sequência de 07 números ou mais.

#### F. SOLICITAÇÕES

##### **F04. Pedir quando lhe perguntam o que quer.**

**Meta:** A aluna poderá pedir o que quer quando o reforçador não estiver presente.

**OCP:** 02 objetos ou atividades.

**OLP:** 10 ou mais objetos ou atividades.

#### G. NOMEAR

##### **G08. Nomear atividades comuns mostradas em desenhos ou fotos.**

**Meta:** A aluna poderá nomear ações comuns mostradas em desenhos ou fotos.

**OCP:** 10 ações.

**OLP:** 20 ações ou mais.

#### H. INTRAVERBAL

##### **H05. Responder perguntas sobre informações pessoais.**

**Meta:** A aluna responderá a perguntas sobre informações pessoais.

**OCP:** Duas informações

**OLP:** 06 ou mais informações sobre si.

#### K. HABILIDADES DE RECREAÇÃO E LAZER

##### **K10. Jogos simbólicos.**

**Meta:** O aluno realizará um papel em uma situação de jogos.

**OCP:** Ao menos 1 personagem ou atividade.

**OLP:** Poder fazer como se fosse 10 personagens diferentes.

#### Q. HABILIDADES DE LER

##### **Q4. Nomear o som das letras.**

**Meta:** A aluna poderá nomear o som associado com as letras.

**OCP:** Metade do alfabeto.

**OLP:** Todo o alfabeto.

#### R. HABILIDADES DE MATEMÁTICA

##### **R8. Igualar números com a quantidade de objetos que representa.**

**Meta:** A aluna poderá igualar objetos com o número correspondente.

**OCP:** Até 10 números.

**OLP:** Até 30.

#### S. HABILIDADES DE ESCREVER

##### **S2. Colorir entre linhas**

**Meta:** O aluno poderá colorir dentro da área demarcada.

**OCP:** Colorir com giz de cera SOFT, desenho simples com contenção física.



Anderson Fernandes de Castro  
PSICÓLOGO  
CRP 11/10384

## HABILIDADES DO BRINCAR

1. Pintura, recorte, colagem, coordenação motora fina, habilidade com giz de cera, lápis de cor, canetinha, pincéis, massinha (fazer bolinha, fazer cobrinha e brincar com moldes), pintar formas geométricas com palitos barrando, rasgar papel, furar isopor, colocar bilas na garrafa, pintar no limite.
2. Cobrir nome e vogais com sombra;
3. Enfiar contas em barbante;
4. Desenroscar Roscas
5. Prender com pregador de roupas.

### Sugestão de jogos e brincadeiras para aquisição:

**Jogos compartilhados:** Quebra gelo, pula pirata, bate pinos, boca rica, pula coelho, cai cai macaco...

**Jogos de brincar simbólico:** Carrinhos, animais, fazendinha, lava jato, comidinhas...

**Brinquedos pedagógicos:** Quebra-cabeças, jogos de tabuleiros vazado (figura e sombra), brinquedos de encaixe (do tipo: cofre, argolas, bolas, formas geométricas, chaves, etc.

Mossoró, 13 de setembro de 2022.