

## **Estratégias de Programação Geral para uma Criança com Autismo/P.D.D**

### **Estruturar Atividades**

1. Prepare os materiais. Tenha áreas bem definidas.
2. Dê direções claras acompanhadas de exemplos visuais (ex: modele a actividade, use objetos concretos, figuras.)
3. Providencie começo e fim claros (ex: use palavras como “terminou” ou “tudo feito”, ou combine as palavras com um cronômetro.)
4. Planeje actividades de acordo com o nível de conhecimento e o nível de tolerância de frustração da criança. Planeje o sucesso.  
Ex: Dê à criança 5 blocos, não de todos os blocos. Uma vez que ela tenha empilhado todos os 5, diga “terminou,” com um grande sorriso e termine a actividade.
5. Construa os interesses da criança em novas actividades.  
Ex: Se a criança gosta de carros e você está trabalhando com quebra-cabeças, comece com um que seja de carros.