

São Bernardo Campo (SP), 02 Setembro de 2020.

### 1. Identificação:

Nome: João Vitor Correia Dancona	
Data de Nascimento: 29/07/2016	Idade Atual: 4 anos e 1 mês
Nome do Pai: Juliano Marino Dancona	
Nome da Mãe: Ana Cláudia Correia Dancona	

### Informações Gerais

O relatório atual apresenta os resultados de uma avaliação da linguagem, da aprendizagem e das habilidades sociais de João, bem como as barreiras comportamentais que estão interferindo na capacidade de João de aprender habilidades mais avançadas. A ferramenta de avaliação utilizada foi o Programa de Avaliação e Colocação de Marcos de Comportamento Verbal [VB-MAPP] (Sundberg, 2008). Este programa de avaliação baseia-se na Análise Aplicada do Comportamento, com foco na análise do comportamento verbal, segundo a concepção de Skinner (1957/1978). O VB-MAPP pode ajudar a identificar os pontos desenvolvidos e os que necessitam ser desenvolvidos, em uma variedade de habilidades críticas. A avaliação também facilita a comparação e o contraste das habilidades da criança com o desenvolvimento de crianças qualificadas como típicas. O desempenho de João em cada um dos domínios testados será apresentado, seguido de uma análise das barreiras que estão afetando sua capacidade de aprendizado. O relatório (1) apresentará os resultados da Avaliação de Marcos VB-MAPP; (2) sugerirá prioridades de intervenção e um programa destinado ao ensino da linguagem, da comunicação e de habilidades sociais mais eficazes; (3) sugerirá a direção para um programa de intervenção projetado para amenizar ou remover as barreiras de João para a promoção de seu pleno desenvolvimento; e (5) sugerirá metas específicas para a efetivação do plano de intervenção.

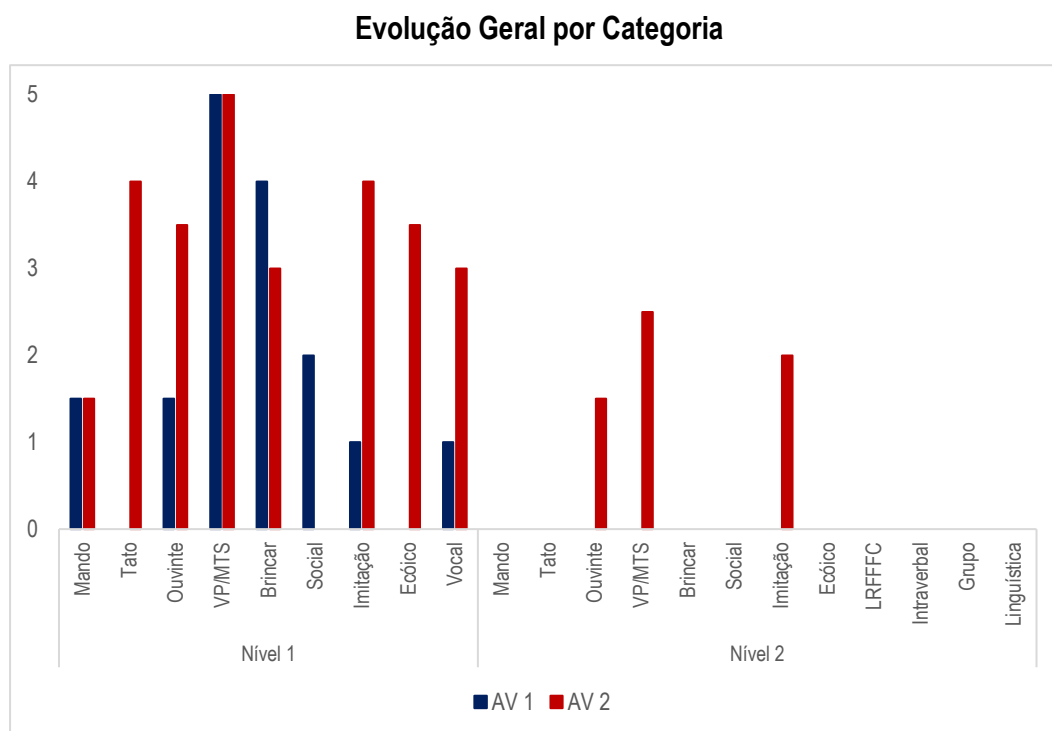
O VB-MAPP divide a linguagem e as habilidades relacionadas em 16 diferentes áreas de habilidade (ou domínios) e se foca nos fonemas, nas palavras e nas frases que uma criança pode usar, bem como identificar as condições sob as quais uma criança pode emitir essas palavras.

O valor do uso de uma ferramenta de avaliação baseada em uma análise funcional da linguagem (Skinner, 1957/1978) é que, muitas vezes descobrimos que uma criança tem palavras em seu vocabulário em um domínio, mas não em outro (por exemplo, pode ecoar, mas pode não pedir).

Por exemplo, João, durante a reavaliação, inúmeras vezes ecoou instruções, palavras e músicas apresentadas pela avaliadora; entretanto, não demonstrou transferência de função destas palavras para efetuar pedidos.

Ao avaliar a ocorrência da linguagem nessas várias circunstâncias (funções), pode ser desenvolvido um programa de intervenção mais eficaz e individualizado que, por sua vez, visa diretamente às necessidades primárias da linguagem de uma criança. As seguintes habilidades linguísticas e questões instrucionais foram relevantes para João e serão abordadas neste relatório.

A Figura 1 ilustra o resultado geral do desempenho de João nas categorias das habilidades avaliadas, comparando os resultados obtidos na primeira avaliação (barras azuis) e na segunda avaliação (barras vermelhas).



**Figura 1.** Resultado de desempenho nas habilidades, segundo VB-MAPP, de João Vitor C. Dancona.

### Resultados da Avaliação VB-MAPP

Em geral, se uma criança pontua principalmente na área Nível 1, o foco da intervenção deve se estabelecer, a partir das seguintes seis linguagens básicas e habilidades relacionadas: mando, ecoico, imitação motora, discriminações de ouvinte, tatos e habilidades perceptivas e correspondentes visuais. O brincar e as habilidades sociais também são importantes e devem ser uma parte importante da intervenção, além de aumentar as vocalizações espontâneas. É importante notar que existe uma variedade de outras habilidades que uma criança pode precisar aprender, tais como os aspectos relacionados ao desenvolvimento motor fino, motor bruto, autoajuda e habilidades de higiene pessoal. E se apropriado, estas devem ser adicionadas ao programa de intervenção geral. O estilo de ensino para uma criança pontuado no Nível 1 deve obedecer um

formato de tratamento intensivo que envolve um alto número de ensaios de ensino com contingências cuidadosamente organizadas [ou seja, por: solicitação, modelagem, transferência de controle de estímulo, uso da operação motivadora (MO), reforço diferencial etc.], e acompanhamento cuidadoso do progresso. No entanto, para algumas crianças, uma estratégia de intervenção menos estruturada, como a que ocorre em ambientes naturais, também pode ser eficaz; mas, os objetivos de aprendizagem permanecem os mesmos. Em última análise, uma combinação de ambas as estratégias de intervenção será necessária.

Será apresentada uma análise específica do desempenho de João em cada domínio, seguida de sugestões de um plano de intervenção e metas.

### **Mando (pedindo ou protestando)**

João, durante o processo de reavaliação, apresentou formas de mando como empurrar a mão da avaliadora, fazer sinal com a cabeça sinalizando “sim” ou “não” (mas que comumente eram confundidos por João) e apontar para os objetos desejados.

Nesta habilidade, para que João desenvolva repertório de mando, é necessário primeiramente identificar reforçadores potentes para que as Operações Motivadoras sejam relevantes e assim, sejam estabelecidos procedimentos visando solicitações mais funcionais e característicos de sua idade e nível de desenvolvimento. Visto que João apresentou na avaliação de barreiras que as demandas enfraquecem as operações motivadoras, o programa de intervenção deve incluir a diminuição de tais barreiras.

### **Tato (nomeação, rotulagem expressiva)**

João nomeou (inclusive de forma espontânea) alguns animais, como elefante, vaca, galinha e o urso. Além de nomear todas as letras do alfabeto.

Nesta habilidade, a equipe terapêutica deve criar um programa intensivo visando o aumento do repertório de tato, generalizando para uma quantidade maior de estímulos; deve-se, também, focar cada vez mais na fluência e na espontaneidade.

### **Habilidades do ouvinte (compreensão de palavras, rotulagem receptiva)**

João apresentou grande habilidade nas atividades que exigiam identificação de itens, quando estes estavam agrupados em arranjos de 2, 4, 6 e 8 figuras. Tal habilidade demonstra que ele adquiriu a capacidade de discriminar entre itens específicos, quando solicitado a fazê-lo. Algumas lacunas na habilidade de ouvinte foram identificadas quando João não se atentou a uma voz falante, bem como quando seu nome era pronunciado.

Na intervenção, deve-se aumentar esse repertório, a fim de João conseguir identificar uma quantidade ainda

maior de estímulos, generalizando e tornando essa habilidade cada vez mais funcional, podendo ser treinados de forma incidental, em ambientes naturais. Os itens para identificar devem ser apresentados em uma matriz cada vez mais complexa, com mais estímulos e em diferentes cenários.

### **Habilidades perceptivas visuais e correspondência para amostra (VP-MTS)**

João pareou itens (sejam eles idênticos ou similares), bem como relacionou estímulos 3D a figuras 2D não idênticos, além de ter executado atividades de encaixe de peças no cubo de formas e se atentar a brinquedos por mais de 30 segundos. Tal habilidade demonstra que João tem repertório de percepção visual bem estabelecido. Foram identificadas lacunas na habilidade de percepção visual, quando as atividades exigiam sustentar o olhar para objetos em movimento e separar cores e formas similares.

Na intervenção, o foco deve passar para mais MTS em livros, cenas e no ambiente natural, bem como para mais correspondência 2D a 3D. A matriz, neste momento, deve ser complexa e conter múltiplos estímulos semelhantes.

### **Habilidades de jogo independentes**

João explorou brinquedos por mais de 1 minuto (neste caso, explorou os animais em minuatara), além de mostrar variação no brincar, interagindo com massinha, letrinhas, quebra-cabeça e brinquedos de causa e efeito, mostrando que está bem em seu caminho para se beneficiar das oportunidades de aprendizado associadas a jogos. Lacunas nesta habilidade foram identificadas devido à pouca exploração de um ambiente novo e falta de interesse em brincadeiras de movimento como balançar, rodar, pular, escalar.

O foco na intervenção deve ser focar na habilidade de mostrar brinquedos que contenham múltiplas partes, aumentar o tempo jogando com um brinquedo em particular, ou se engajando em uma determinada atividade. Além de instalar o interesse por atividades de movimento.

### **Habilidades Sociais e Jogo Social**

Devido à pandemia do COVID-19, as habilidades sociais e de jogo não estão sendo avaliadas, a fim de evitar aglomerações e contato físico.

### **Imitação de Motora**

Nesta habilidade, João realizou (com perfeição ou aproximação) todas as imitações motoras propostas pela avaliadora e por outras pessoas presentes no ambiente (sendo estas imitações com ou sem objetos), demonstrando generalização nesta habilidade. Lacunas na habilidade foram identificadas, quando as atividades exigiam imitação espontânea, nas que foram compostas por 2 ou mais comandos e as quais

exigiam selecionar um objeto específico em um arranjo com outros estímulos.

João mostrou que aprendeu a imitar. Este repertório pode ser muito funcional para qualquer indivíduo. As habilidades de imitação continuarão a ser bastante úteis em atividades acadêmicas, sociais, recreativas e comunitárias. No ambiente doméstico, a imitação pode ser uma ferramenta valiosa para construir habilidades de autoajuda e ensinar habilidades simples de vida diária (por exemplo, arrumar a mesa, guardar as coisas, se vestir). Neste ponto de repertório, o foco deve ser que a imitação se torne funcional e seja incorporada às atividades diárias da criança.

### **Ecoico (imitação vocal)**

João ecoou de forma explícita palavras solicitadas pela avaliadora como “ah”, “eu”, “muu”, “miau”, “oi”, “ei”, “ai”. Outras palavras como “tchau”, “não”, “sim”, “pé”, “meu”, “au au”, “cocó” e “dá” foram ecoadas de forma reconhecível porém com perda de consoantes ou sílabas extras.

### **Comportamento Vocal Espontâneo**

Tal habilidade consistiu em, durante a avaliação, na emissão de forma espontânea de 5 diferentes aproximações de palavras, no período de observação de 60 minutos. Lacunas nesta habilidade foram identificadas devido à falta de variação de entonação.

### **Avaliação de Barreiras VB-MAPP**

A avaliação de barreiras foi construída junto com o terapeuta de João. Cada barreira é discutida a seguir.

#### **Comportamento negativo:**

João emite uma variedade de pequenos comportamentos negativos, tais como choro, e fuga das atividades.

#### **Controle instrucional:**

Algumas demandas evocam um comportamento menor e incompatível; mas, geralmente, João coopera com instruções e se recupera rapidamente da situação.

#### **Mando prejudicado:**

Não apresentou nenhum mando funcional. Estabelecer um repertório de mando está no topo das prioridades de treinamento linguístico de João.

#### **Habilidades de tato prejudicadas:**

O repertório de tato de João é limitado a alguns tatos (como animais e letras do alfabeto), apesar de uma forte habilidade de ouvinte. João demonstrou falta de espontaneidade, uso funcional limitado da habilidade, comportamentos de fuga e evasão durante o treinamento de tato.

---

### **Habilidades de imitação motora prejudicadas:**

João imita; mas, as pontuações de imitação VP-MAPP são menores do que as de outras habilidades do protocolo.

### **Habilidades ecóicas prejudicadas:**

João encontra-se ecoicamente pronto, e a transferência de controle para novos operantes verbais é difícil devido à dependência de dicas ecóicas.

### **Habilidades perceptuais e correspondentes à amostra prejudicadas:**

João não apresentou dificuldades nas atividades de percepção visual envolvidas no protocolo, bem como não foi identificada que sua aprendizagem pode ser dificultada por fatores relacionados a estas habilidades.

### **Habilidades de audição prejudicadas:**

João adquiriu algumas habilidades; mas, apresenta comportamentos negativos (fuga e evasão), durante tentativas de desenvolver mais estas habilidades. O repertório pode ser limitado a pequenas matrizes, estímulos verbais complexos causam problemas (por exemplo, combinações adjetivo-substantivo), ou há uma falha em generalizar as discriminações do MTS ao ambiente natural.

### **Habilidades intraverbais prejudicadas:**

Não conseguiu adquirir nenhum comportamento intraverbal significativo ou funcional, apesar das fortes habilidades de ouvinte, tato e LRFFC.

### **Habilidades Sociais Prejudicadas:**

Tem habilidades linguísticas, mas evita ativamente outras crianças. Pode emitir comportamentos negativos ou inadequados, quando forçado a uma situação social e raramente responde aos cuidados dos colegas para participar das atividades.

### **Dependência de dicas:**

As dicas são difíceis de desaparecer, e a maioria das habilidades são prontas por dicas ecóicas, imitativas ou verbais.

### **Chutar respostas que foram previamente treinadas:**

O chute ocorre durante quase todos os ensaios. Se as solicitações não forem fornecidas rapidamente, as tentativas de corrigir o problema de chute podem ter ao longo do histórico de falha.

### **Habilidades de examinar com cuidado os estímulos prejudicadas:**

A digitalização é limitada a uma matriz de 2 ou 3, e quando seleciona o item correto, muitas vezes é por acaso ou solicitado de alguma forma.

### **Discriminações Condicionais Prejudicadas:**

João falha na maioria das tarefas que envolvem discriminações condicionais. Pode frequentemente emitir comportamentos negativos (fuga e evasão), durante tarefas que requerem discriminações condicionais (ou

seja, que são difíceis).

### **Habilidades de generalização prejudicadas:**

João requer treinamento formal de generalização na maioria das habilidades. Por exemplo, ao aprender um novo tato como "telefone", precisa de treinamento exemplar múltiplo composto por 5 exemplos ou telefones diferentes antes de ficar destreinado, mas João geralmente recebe e retém a habilidade.

### **Operações motivadoras prejudicadas (OMs):**

Tem uma gama muito limitada de OMs, talvez apenas 2 ou 3, e elas podem ser OMs estranhas (como ficar apenas olhando alguns objetos como telefone ou massinha) que são muito fortes, e comportamentos negativos podem ocorrer, se não tiver permissão para se envolver nos comportamentos.

### **A demanda enfraquece os motivadores:**

João se afasta mesmo para os que são considerados seus maiores reforçadores (por exemplo, animais em miniatura), se demandas forem atribuídas a estes.

### **Dependência de reforço:**

Para João, é difícil trabalhar sem usar reforços tangíveis com frequência (por exemplo, a cada 3 ou 4 respostas é necessário um tempo com o reforçador).

### **Auto-estimulação:**

Essa barreira não é percebida como um problema. João não se envolve em comportamentos autoestimulativos ou repetitivos que são fora do comum.

### **Problemas de articulação:**

João apresentou pouco comportamento vocal; porém, apresenta outras pontuações elevadas do protocolo.

### **Comportamento obsessivo-compulsivo:**

Essa barreira não é percebida como um problema. João não demonstra nenhum comportamento obsessivo-compulsivo que impeça o aprendizado.

### **Comportamento hiperativo:**

Essa barreira não é percebida como um problema. João não é excessivamente hiperativo em comparação com seus pares tipicamente em desenvolvimento, e atende a maioria das tarefas e atividades sem dificuldade.

### **Falha em fazer contato visual ou atender pessoas:**

João quase nunca faz contato visual e evita olhar para rostos, pessoas e objetos.

### **Defensividade sensorial:**

Frequentemente reage a estímulos sensoriais específicos com comportamento de evasão, também pode ficar agitado, especialmente se a estimulação aversiva não for removida.



---

## Resumo Geral

### Metas de mando:

- João deverá emitir pelo menos 5 mandos diferentes com dicas verbais (por exemplo, "O que você quer?"), mas sem instruções físicas, ecoicas ou imitativas.
- João deverá emitir espontaneamente pelo menos 2 mandos diferentes por dia para os itens e atividades desejadas.

### Metas de tato:

- João deverá tatear pelo menos 10 itens (pessoas, objetos ou fotos) de forma espontânea.
- João deverá tatear espontaneamente uma média de 5 vezes por hora.

### Metas de resposta do ouvinte:

- João deverá emitir pelo menos 4 ações motoras, sob comando.
- João deverá identificar pelo menos 50 itens em uma matriz aleatória/randomizada de pelo menos 8 itens e que contenham pelo menos 3 estímulos semelhantes.
- João deverá realizar pelo menos 20 ações específicas, sob comando.

### Habilidades Perceptuais Visuais e Metas de Correspondência para Amostra:

- João deverá completar pelo menos 5 quebra-cabeças de formas diferentes.
- João deverá combinar pelo menos 100 objetos ou imagens idênticas em uma matriz aleatória/randomizada de pelo menos 10.
- João deverá classificar cores e formas semelhantes para 10 cores ou formas diferentes.

### Habilidade de jogos independentes:

- João deverá se envolver, espontaneamente, em jogadas de causa e efeito, como despejar coisas de contêineres, retirar itens de armários, apertar botões para fazer sons, empilhar e derrubar blocos, empurrar brinquedos etc., por pelo menos 2 minutos.
- João deverá demonstrar, espontaneamente, o uso de brinquedos ou objetos, de acordo com sua função, como olhar e virar páginas de um livro, segurar um telefone para a orelha, embalar uma boneca, escovar o cabelo com uma escova etc., pelo menos 10 vezes por dia.
- João deverá se envolver espontaneamente em jogo físico como andar de triciclo, chutar uma bola, puxar



uma carroça, correr, pular, subir em estruturas de jogo, deslizar, balançar etc., 10 vezes por dia.

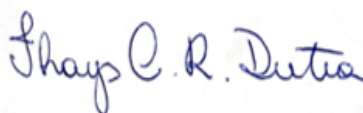
**Metas de imitação motora:**

- João deverá imitar, espontaneamente, adultos ou colegas 10 vezes em um dia.

A Equipe FisioPeti agradece a confiança e se coloca à disposição para quaisquer esclarecimentos,



Dra. NOELIA BARBOSA DE OLIVEIRA  
DIRETORA CLÍNICA  
CREFITO 3/32248-F



Thays C. R. Dutra  
Supervisora Geral  
CRP 06/148269



Dra. Eliana I. M. Hamasaki  
Supervisora Geral - ABA  
CRP: 06/56169-2

