

DADOS PESSOAIS

IDENTIFICAÇÃO DO PACIENTE

Nome Completo

Data de Nascimento Idade Anos Meses

IDENTIFICAÇÃO DOS PAIS/RESPONSÁVEIS

Nome do Pai

Nome da Mãe

IDENTIFICAÇÃO DA ESCOLA

Escola

Endereço da Escola

DADOS DA AVALIAÇÃO

Avaliadores

Supervisora

Período de Avaliação a

DESCRIÇÃO GERAL DO PACIENTE

A constatação do diagnóstico de Transtorno do Espectro Autista [TEA] (CID-F-084) ocorreu, quando Leonardo tinha 4 anos de idade, pelo médico da especialidade da Neuropediatria que o assistia, à época. Após o diagnóstico, Leonardo iniciou intervenção com as especialidades das modalidades terapêuticas de: Fonoaudiologia; Terapia Ocupacional (TO); e Psicologia. Além dessas intervenções, passou a ser acompanhado, regularmente, pelo neuropediatra. Atualmente, é submetido a atendimento em programa *Applied Behavior Analysis* (ABA)¹, em equipe interdisciplinar, com as seguintes especialidades: Psicologia; Fonoaudiologia; Terapia Ocupacional (TO); Psicopedagogia; Equoterapia, Fisioterapia; e Musicoterapia. Faz uso de Depakene (5 ml., duas vezes ao dia); Risperidona (3 ml., três vezes ao dia); e Cannabidiol (3 gotas, uma vez ao dia). Durante o processo de reavaliação, Leonardo apresentou boa funcionalidade e espontaneidade na fala, demonstrando, em seu repertório de ouvinte, mais de 1200 palavras, além de ser capaz de nomear mais de 1000

¹ Sigla da expressão em inglês de Análise Aplicada do Comportamento.

estímulos. Apresenta dificuldade no entendimento de preposições e advérbios, bem como no seguimento de instruções de 3 ou mais passos. Apresentou repertório de mando limitado, emitindo respostas habituais. No que se refere às trocas intraverbais, apresentou troca espontânea realizando comentários sobre as brincadeiras propostas; entretanto, não foi capaz de responder perguntas iniciadas por “Onde...”; “O que...”; e “Quem...”. Entretanto, foi capaz de responder questões iniciadas desta forma, com a apresentação dos estímulos especificados, discriminando-os por classes, funções e características. Quanto à construção de frases, apresentou boa estruturação, com tempos verbais e utilização de modificadores formando frases sintaticamente corretas.

Apresentou interesse por poucas brincadeiras e reforçadores, buscando os avaliadores para realizar brincadeiras em conjunto. Brincou de forma funcional, embora não tenha apresentado, durante a reavaliação, nenhuma brincadeira com função simbólica. Aceitou trocas de turno e não apresentou resistência à frustração (no caso, quando perdia em algum jogo proposto). As habilidades de percepção visual e pareamento apresentaram-se bem desenvolvidas: copiou *designs* de tangram com 12 peças, e deu continuidade a padrões sequenciais de 3 passos. Realizou imitações motoras e comportamentos ecoicos, sem maiores dificuldades, produzindo prosódias funcionais.

Em relação às habilidades acadêmicas, Leonardo demonstrou boa capacidade de leitura e escrita e cumpriu com a maioria das atividades propostas. Nas habilidades matemáticas, contudo, requer maior desenvolvimento em relação à quantificação e comparação de medidas. As habilidades sociais não puderam ser avaliadas, em virtude do isolamento social imposto pelo atual período de pandemia da COVID-19.

VISÃO GLOBAL DO VB-MAPP

O *Verbal Behavior Milestones Assessment and Placement Program* (VB-MAPP), de autoria de Mark L. Sundberg (2008), possibilita uma avaliação sistematizada para o público infantil com atrasos do neurodesenvolvimento. Atualmente, é utilizado como um protocolo de avaliação para o planejamento de procedimentos de intervenção voltada a indivíduos com diagnóstico de TEA e/ou outros transtornos assemelhados. O instrumento VB-MAPP verifica uma amostra do repertório verbal da criança, a partir de 170 marcos de desenvolvimento que são descritos em três níveis (Nível 1: 0 -18 meses; Nível 2: 18-30 meses; e Nível 3: 30-48 meses) (Sundberg, 2008, traduzido por Martone, 2017).

RESULTADOS

Na Figura 1, são apresentadas, no eixo X, as habilidades verbais e não verbais categorizadas em relação aos níveis do desenvolvimento infantil pelo instrumento VB-MAPP (Sundberg, 2008, traduzido por Martone, 2016). E no eixo Y, a pontuação obtida por Leonardo em cada uma dessas categorias avaliadas.

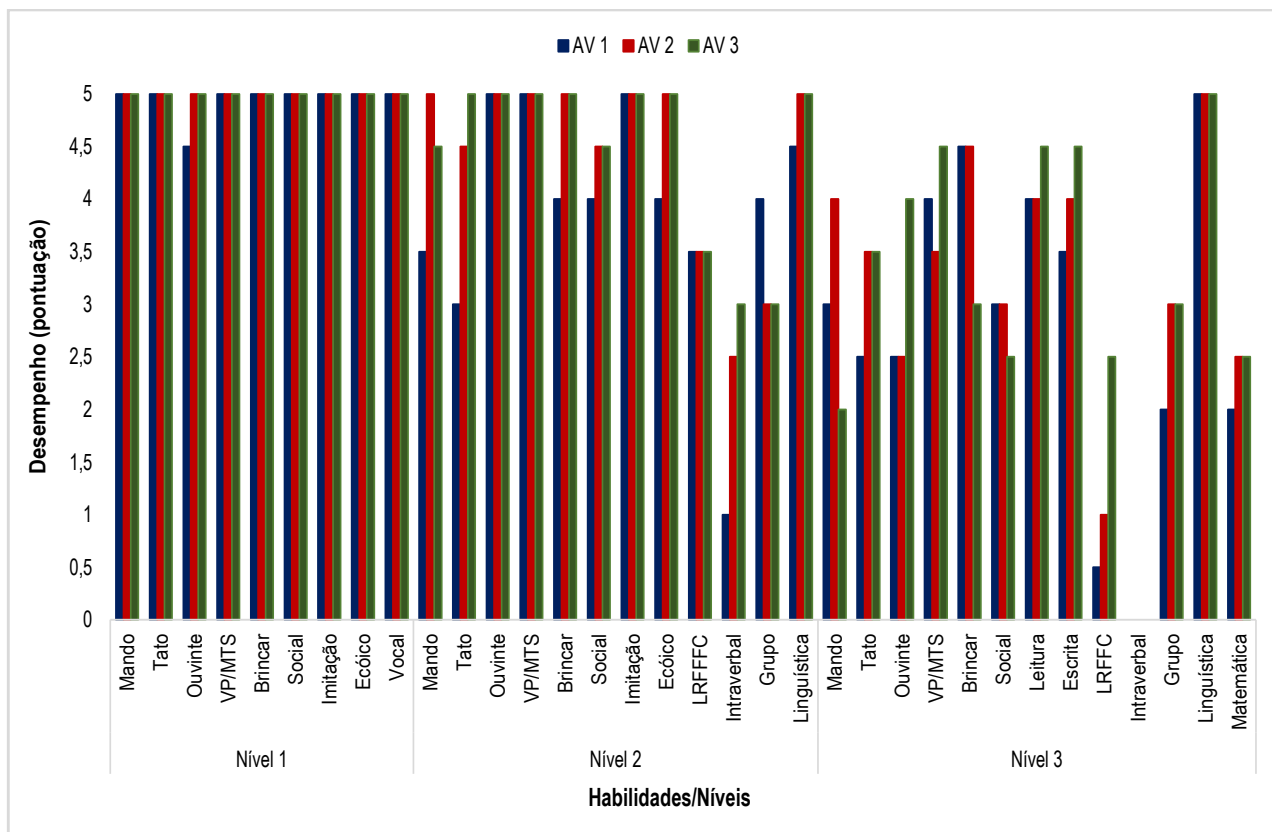


Figura 1. Pontuação obtida em cada habilidade, segundo a avaliação pelo VB-MAPP. As colunas na cor azul marinho, destacam-se os dados da Avaliação 1 (AV1); as colunas de cor vermelha, destacam-se os dados da Avaliação 2 (AV2); e, finalmente, as colunas na cor verde, destacam-se os dados da Avaliação 3 (AV3).

BARREIRAS COMPORTAMENTAIS

A Figura 2 apresenta a pontuação das barreiras identificadas como eventuais impedimentos para a aquisição de repertórios de Leonardo. A pontuação referente a essas barreiras varia de 0,0 (ausência da referida barreira) a 4,0 (pontuação máxima).

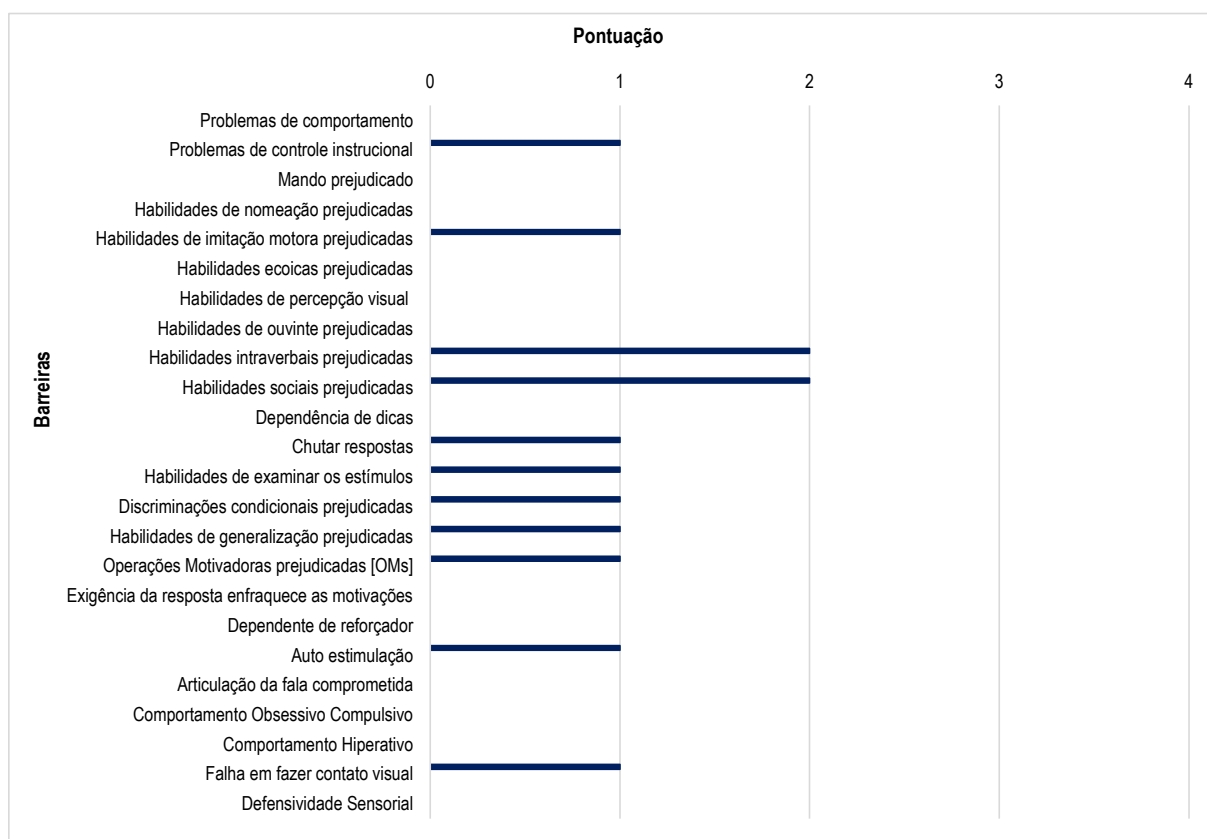


Figura 2: Pontuação de barreiras comportamentais: 0,0 = ausência de barreiras; 4,0 = pontuação máxima.

A seguir, descrição das barreiras e suas respectivas pontuações observadas, durante a reavaliação realizada no Mês de Novembro / 2020:

Problemas de comportamento: (0,0)

Leonardo, durante o processo de reavaliação, não apresentou nenhum comportamento negativo significativo.

Problemas de controle instrucional: (1,0)

Algumas demandas, se requeridas de forma intermitente, geram comportamentos não cooperativos; entretanto, a recuperação é rápida e Leonardo as cumpre, sem maiores dificuldades.

Mando prejudicado: (0,0)

O repertório de mando se mantém consistente e em desenvolvimento.

Habilidades de nomeação prejudicadas: (0,0)

O repertório de tato se mantém consistente e em desenvolvimento.

Habilidades de imitação motora prejudicadas: (1,0)

Apresenta habilidades de imitação motora; entretanto, demonstra dificuldade na realização de movimentos motores finos com objetos, necessitando de maiores dicas para a realização das demandas.

Habilidades ecoicas prejudicadas: (0,0)

Leonardo, durante a reavaliação, não apresentou dificuldade em ecoar sons, sob demanda.

Habilidades de percepção visual e de escolha de acordo com o modelo: (0,0)

As habilidades de VP-MTS se mantêm consistentes e em desenvolvimento.

Habilidades de ouvinte prejudicadas: (0,0)

Os repertórios de ouvinte se mantêm consistentes e em desenvolvimento.

Habilidades intraverbais prejudicadas: (2,0)

Leonardo apresentou, durante a reavaliação, episódios recorrentes de ecolalia, cuja frequência aumenta proporcionalmente ao nível de demanda apresentado. Apresenta dificuldade em realizar trocas intraverbais estruturadas, sendo que, muitas vezes, emite respostas habituais.

Habilidades sociais prejudicadas: (2,0)

Engaja-se em brincadeiras paralelas; contudo, apresenta dificuldade em iniciar interação. Comportamentos de imitação espontânea em brincadeiras ocorrem, embora raros.

Dependência de dicas: (0,0)

Leonardo não demonstrou sinais de dependência de dicas e, segundo seu terapeuta, aprende novas habilidades de forma consistente.

Chutar respostas: (1,0)

Chutes ocorrem ocasionalmente, quando requerida demanda de alto custo, bem como em esquema de reforçamento intermitente. Após a demanda ser requerida novamente, os chutes cessam e Leonardo responde, sem maiores dificuldades.

Habilidades de examinar atentamente os estímulos: (1,0)

Leonardo apresenta dificuldade em realizar o rastreamento visual, quando lhe é apresentado um conjunto superior a 10 estímulos.

Discriminações condicionais prejudicadas: (1,0)

Apresenta dificuldade e necessidade de maior foco atencional, quando apresentado a estímulos similares e conjuntos grandes.

Habilidades de generalização prejudicadas: (1,0)

Apresenta dificuldade na generalização de comportamentos verbais, realizando trocas intraverbais específicas apenas na presença do terapeuta.

Operações Motivadoras prejudicadas [OMs]: (1,0)

Leonardo, durante a reavaliação, não apresentou variedade de reforçadores apropriados para a sua idade, restringindo-se a alguns brinquedos e brincadeiras específicas.

Exigência da resposta enfraquece as motivações: (0,0)

Não apresentou perda de interesse nos reforçadores, sob demandas moderadas.

Dependente de reforçador: (0,0)

O uso de reforçadores sociais e verbais se mostrou eficiente, para a realização da maioria das atividades propostas.

Autoestimulação: (1,0)

Apresenta episódios de ecolalia: mais frequentes, sob frustração ou demandas de alto custo; entretanto, tais comportamentos não competem com outras atividades.

Articulação da fala comprometida: (0,0)

O comportamento vocal de Leonardo pode ser facilmente entendido.

Comportamento Obsessivo Compulsivo: (0,0)

Durante a reavaliação, Leonardo não apresentou comportamentos obsessivos-compulsivos.

Comportamento Hiperativo: (0,0)

Durante a reavaliação, Leonardo não apresentou comportamentos hiperativos ou agitação atípica à idade.

Falha em fazer contato visual: (1,0)

Realiza contato visual e responde ao ser chamado pelo nome; entretanto, não o mantém durante uma conversação. Frequentemente, realiza pedidos, sem realizar contato visual.

Defensividade Sensorial: (0,0)

Durante a reavaliação, Leonardo não apresentou problemas relacionados a estímulos sensoriais.

HABILIDADES IDENTIFICADAS NA AVALIAÇÃO

Descrição
Faz 2 pedidos com ajuda de um adulto.
Faz 4 pedidos, com ajuda de um adulto (exceto: "O que você quer?").
Faz 6 pedidos, para 2 pessoas, 2 locais e 2 coisas diferentes.
Faz 5 pedidos (pelo menos 2 diferentes), no período de uma hora.
Faz pedidos para 10 coisas diferentes.
Nomeia 2 itens.
Nomeia 4 itens.
Nomeia 6 itens que não são de interesse.
Nomeia 2 itens sem que haja um pedido para fazer isso, em um período de 1 hora (durante uma brincadeira, por exemplo).
Nomeia 10 itens que não são de interesse.
Faz contato visual, quando falam com ele, por 5 vezes, em 1 hora.
Olha, quando o chamam pelo nome.
Identifica 5 itens de interesse, quando são mostrados entre outros 2 itens.
Segue 4 instruções, para executar ações motoras.
Identifica 20 itens entre outros 4, quando pedido para que o faça.
Acompanha, com os olhos, um objeto se movendo por 2 segundos, por 5 vezes, em 30 minutos.
Pega pequenos objetos com o polegar e dedo indicador, por 5 vezes.
Olha para um item, por 30 segundos.

Engaja-se, de forma independente, em atividade motora fina de pouca precisão (encaixar blocos, por exemplo) que contenham, pelo menos, 3 peças.
Engaja-se em brincadeiras motoras finas de pouca precisão (quebra-cabeça, por exemplo) que contenham, pelo menos, 10 peças.
Engaja-se em brincadeira independente, por 1 minuto.
Alterna entre 5 brincadeiras, de forma independente, durante 30 minutos.
Engaja-se em brincadeira ou explora o ambiente, por 2 minutos, quando está em um ambiente novo.
Independentemente, engaja-se em brincadeiras motoras, sem objetos, por 2 minutos.
Brinca, de forma independente, com brinquedos de causa e efeito, por 2 minutos.
Faz contato visual, sem ser chamado, durante uma interação social, por 5 vezes, em 30 minutos.
Pede para brincar com brincadeiras motoras com o outro, por 2 vezes, em 30 minutos.
Espontaneamente, faz contato visual com outras crianças, por 5 vezes, em 60 minutos.
Faz brincadeiras, por 2 minutos, no mesmo ambiente que outras crianças (não, necessariamente, envolvendo a outra criança).
Segue ou imita outras crianças, por duas vezes, em 30 minutos.
Imita 2 ações.
Imita 4 ações.
Imita 8 ações, sendo que, pelo menos 2, envolvem objetos.
Espontaneamente, imita 5 ações.
Imita 20 ações.
Marca, pelo menos 2, no subteste de ecoico.
Marca, pelo menos 5, no subteste de ecoico.
Marca, pelo menos, 10 no subteste de ecoico.
Marca, pelo menos, 15 no subteste de ecoico.
Marca, pelo menos, 25 no subteste de ecoico.
Espontaneamente, emite 5 sons vocais.
Espontaneamente, emite 5 diferentes sons, em uma média de 10 sons, a cada hora.
Espontaneamente, emite 10 diferentes sons com variações de entonações, em uma média de 25 sons por hora.
Espontaneamente, emite 5 diferentes vocalizações que se aproximam de palavras.
Espontaneamente, vocaliza 15 palavras inteiras ou frases, com apropriação de entonação e ritmo em 1 hora.

Pede que o outro execute 5 ações diferentes.
Faz 5 pedidos diferentes contendo 2 palavras (menos “eu quero”).
Faz 15 pedidos, em 30 minutos, para pelo menos 2 itens diferentes.
Faz pedidos para 10 itens não treinados diretamente.
Nomeia 25 itens, quando solicitada.
Nomeia 50 itens, quando apresentados entre outros 3.
Nomeia 10 ações do outro.
Nomeia 50 combinações verbo/substantivo ou substantivo/verbo.
Nomeia um total de 200 substantivos e/ou verbos.
Identifica 40 itens, quando apresentados entre outros 6 itens.
Identifica 50 itens apresentados entre outros 8, para 3 exemplares diferentes (por exemplo: foto do carrinho; carrinho; e desenho de carrinho).
Executa 10 ações motoras específicas, sob instrução.
Segue 50 instruções contendo verbo-substantivo ou substantivo-verbo (exemplo: “Me mostre o bebê dormindo”; “Puxe o balanço”).
Seleciona o item correto em um livro, cena, ou no ambiente natural, para 250 itens.
Pareia objetos idênticos ou figuras para 25 itens entre outros 6 itens.
Categoriza itens por cor e forma para 10 itens diferentes.
Pareia objetos idênticos ou figuras, em um arranjo de 8, contendo 3 estímulos similares, para 25 itens (exemplo: pareia cachorro a cachorro, em um arranjo que, também, tem gato, porco e cavalo).
Pareia itens não idênticos, sejam figuras ou objetos, em um arranjo de 10 para 25 itens diferentes.
Pareia objetos não idênticos 3D a figuras 2D, e/ou vice-versa, em um arranjo de 10, contendo 3 estímulos similares, para 25 itens.
Procura por itens que estejam faltando ou que correspondam a uma parte de um brinquedo, por 5 vezes ou 5 cenários (exemplo: uma parte de um quebra-cabeças; uma mamadeira para a boneca).
Independentemente, demonstra o uso de brinquedos ou objetos, de acordo com a sua função por 5 vezes (exemplo: colocar o trem no trilho; colocar o vagão no trem; segurar o telefone na orelha).
Brinca com itens do dia-a-dia de maneira criativa, por 2 vezes (exemplo: usa a tigela como uma caixa como um carro imaginário).
Independentemente, engaja-se em brincadeira estruturada e brincadeiras de <i>playground</i> em equipamentos, por 5 minutos (exemplo: subir no escorregador; balançar), em 30 minutos.
Monta brinquedos que tenham múltiplas partes para 5 diferentes cenários ou materiais

(exemplo: cabeça de batata; cenários de miniaturas; Surpresas de Kinder Ovo), para montar.
Inicia uma interação com os pares por duas vezes (exemplo: fazer trenzinho; brincar de roda), em 30 minutos.
Espontaneamente, pede aos pares, por 5 vezes, em 30 minutos.
Engaja-se em brincar com os pares, por 3 minutos, sem ajuda de um adulto ou reforçador.
Espontaneamente, responde a mandos dos pares, por 5 vezes.
Imita 10 ações com objeto sendo que a ação inicial é selecionar o objeto entre outros 3.
Imita 20 diferentes ações.
Imita 10 diferentes conjuntos de ações de 3 componentes, quando solicitado “faz assim” (exemplo: bater palmas; pular, mão no nariz).
Espontaneamente, imita 5 cadeias de ações em ambiente natural (exemplo: comer com a colher; colocar o casaco; tirar os sapatos).
Imita (ou tenta, por aproximações) qualquer novo movimento motor, sem objetos.
Marca, pelo menos, 50 no subteste de ecoico.
Marca, pelo menos, 60 no subteste de ecoico.
Marca, pelo menos, 70 no subteste de ecoico.
Marca, pelo menos, 80 no subteste de ecoico.
Marca, pelo menos, 90 no subteste de ecoico.
Seleciona 5 diferentes comidas ou bebidas, quando são apresentadas, em um arranjo com outros itens que não são comidas nem bebidas (exemplo: “Você come...”; “Você bebe...”).
Seleciona o item correto em um arranjo de 8, para 25 sentenças de completar.
Completa 10 diferentes sentenças de qualquer tipo.
Responde a “Qual seu nome?”.
Completa 25 diferentes frases de completar não incluindo músicas.
Senta em grupo para almoçar ou lanche, ou senta-se à mesa, sem comportamentos negativos, por 3 minutos.
Guarda itens pessoais, fica na fila, ou se dirige à mesa, quando solicitado.
Alterna entre atividades, quando solicitadas por um adulto.
É entendido pelos membros da família, quando fala sobre itens ausentes no ambiente.
Entende 100 palavras, quando faladas por um adulto.
Espontaneamente, fala um conjunto de 2 palavras por 10 vezes, ao longo de um dia.

Emite prosódias funcionais (exemplo: ritmo, entonação) em 5 ocasiões diferentes no dia (exemplo: coloca ênfase, entonação em algumas palavras como por exemplo “é MEU”).
Fala 300 palavras diferentes.
Pede, de forma apropriada, para removerem ou pararem algo que não quer.
Usa 4 preposições e 4 substantivos.
Usa frases com 4 ou mais palavras por 20 vezes.
Nomeia pelo menos 1000 itens.
Identifica itens por sua cor ou forma para 4 cores e 4 formas diferentes, quando apresentados entre outros 6 itens.
Segue 2 instruções, envolvendo 6 diferentes proposições (exemplo: “Fique atrás da cadeira”) e 4 diferentes pronomes (exemplo: “Toque a minha orelha”).
Identifica pelo menos 1200 palavras, quando faladas por outros.
Esponaneamente, pareia qualquer parte de uma atividade de arte ou desenho que outra pessoa está fazendo, por 2 vezes (exemplo: um par pinta um balão de vermelho e ele copia o par).
Relaciona itens que não compartilham propriedades físicas semelhantes apresentados entre outros 10 itens, sendo que, destes, pelo menos 3 são parecidos, para 25 itens.
Constrói projetos com, pelo menos, 8 partes baseados em um modelo impresso.
Executa sequenciamento de 20 padrões diferentes com, pelo menos, 3 passos.
Repete movimentos motores grossos, para obter melhores efeitos para 2 atividades (exemplo: jogar a bola na cesta de basquete; e outras atividades motoras).
Independentemente, engaja-se em atividades de artes e atividades relacionadas a artes, por 5 minutos (exemplo: desenhar; pintar; colorir; recortar e colar).
Independentemente, engaja-se em brincadeira, por 10 minutos, sem ajuda de adultos ou reforçadores.
Esponaneamente, coopera com outra criança, para executar uma atividade ou brincadeira.
Responde a 5 diferentes perguntas ou afirmações de outras crianças.
Identifica a letra correta em caixa alta, em um arranjo de 5 letras, para 10 letras diferentes.
Nomeia 10 diferentes letras bastão.
Lê o próprio nome.
Relaciona 5 palavras às figuras correspondentes entre outras 5 e vice-versa (exemplo: pareia a palavra cachorro à figura do cachorro).
Realiza 5 imitações diferentes de ações de escrita segurando adequadamente no lápis.
Traça linhas com $\frac{1}{4}$ de acerto para 5 diferentes formas geométricas.

Copia 10 letras ou números de forma legível.
Soleta e escreve seu próprio nome.
Identifica o item correto, em um arranjo de 10 que contenha 3 itens similares (exemplo: cor, forma ou classe similar), para 25 diferentes perguntas de “O quê”, “Qual”; e “Quem”.
Identifica itens de um livro ou cenário, a partir de perguntas sobre característica (exemplo: cor); função (exemplo: “Você desenha com...”) ou classe (exemplo: roupa), para 25 perguntas.
Usa o banheiro e lava as mãos, sob instrução.
Trabalha independentemente, por 5 minutos, em um grupo mantendo-se atenta à tarefa, por 50% do tempo.
Adquire 2 novos comportamentos, durante 15 minutos, de ensino em grupo formal envolvendo 5 ou mais crianças.
Emitte flexões de substantivo combinando 10 bases de substantivos com sufixos, para plural, e 10 bases de substantivos com sufixos de tempo.
Emitte flexões de verbo combinando 10 bases de verbo com prefixos, no passado regular, e 10 verbos com bases, no tempo presente.
Fala 10 diferentes frases com substantivos, contendo pelo menos 3 palavras com 2 modificadores (exemplo: adjetivos; preposições; pronomes).
Fala 10 diferentes frases de palavras, contendo verbo, com pelo menos dois modificadores (exemplo: advérbios; preposições; pronomes), como por exemplo: “Puxe-me rápido”.
Combina substantivo e verbo em frases para produzir 10 diferentes proposições ou sentenças sintaticamente corretas com, pelo menos, 5 palavras.
Identifica os números de 1-5 que não estejam em sequência.
Nomeia números de 1-5 que não estejam em sequência.

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

Nível 2
Mando
Pedir por 20 itens diferentes que não estejam presentes no ambiente.
Social
Espontaneamente, pedir aos pares, por 5 vezes, em 30 minutos.
Engajar-se em brincar com os pares, por 3 minutos, sem ajuda de um adulto ou reforçador.
Espontaneamente, responder a mandos dos pares, por 5 vezes.
Espontaneamente, pedir aos pares para participar em jogos, brincadeiras sociais por 2 vezes em 1 hora (exemplo: “Vamos lá pessoal, vamos caçar o tesouro.”).

Imitação
Imitar 10 diferentes conjuntos de ações de 3 componentes, quando solicitado “Faz assim” (exemplo: bater palmas; pular; mão no nariz).
Ecoico
Marcar, pelo menos, 90 no subteste de ecoico.
<i>Listener responding by feature, function, class (LRFFC)</i> <i>Responder de ouvinte por característica, função e classe</i>
Espontaneamente, nomear um item em 50 % das vezes, a partir de perguntas sobre o referido item (exemplo: falar cachorro, sob a instrução “Encontre o animal”, em um arranjo contendo um cachorro).
Intraverbal
Completar 25 diferentes frases de completar não incluindo músicas.
Responder a 25 diferentes perguntas com “Quem” ou “Onde”.
Nível 3
Mando
Solicitar informações, por 5 vezes, em 1 hora.
Usar 10 diferentes adjetivos, preposições, ou advérbios, em pedidos, em 60 minutos.
Dar instruções, para o outro, por 5 vezes.
Tato
Usar 4 preposições e 4 substantivos.
Usar 4 adjetivos diferentes excluindo cores e formas e 4 advérbios.
Nomear, pelo menos, 1000 itens.
Ouvinte
Seguir 2 instruções, envolvendo 6 diferentes proposições (exemplo: “Fique atrás da cadeira”) e 4 diferentes pronomes (exemplo: “Toque a minha orelha”).
Seguir instruções de 3 passos para 10 diferentes direções (exemplo: “Pegue o seu casaco, o pendure e sente-se”).
VP-MTS (Percepção Visual – Pareamento)
Espontaneamente, parear qualquer parte de uma atividade de arte ou desenho que outra pessoa estiver fazendo, por 2 vezes (exemplo: um par pinta um balão de vermelho e ele copiar o par).
Construir projetos com, pelo menos, 8 partes baseados em um modelo impresso.
Categorizar 5 itens de 5 diferentes categorias.
Brincar Independente
Sem ajuda, desenhar ou escrever em livros pré-acadêmicos, por 5 vezes (letras; números; labirintos) e ter interesse na atividade.
Brincar Social
Espontaneamente, cooperar com outra criança, para executar uma atividade ou brincadeira.
Responder a 5 diferentes perguntas ou afirmações de outras crianças.
Engajar-se em atividades de brincar de faz de contas com outras crianças, por 5 vezes, sem ajuda.
Conversar com outras crianças trocando de turno, por 4 vezes, em 5 temas diferentes.

Pedir por informações para outras crianças, por 5 vezes.
Escrita
Traçar linhas com $\frac{1}{4}$ de acerto para 5 diferentes formas geométricas.
Copiar todas as 26 letras do alfabeto em cursiva e bastão, de forma legível.
<i>Listener responding by feature, function, class (LRFFC)</i> <i>Responder de ouvinte por característica, função e classe</i>
Identificar o item correto de um livro, cenário ou ambiente natural para 4 diferentes perguntas diferentes, em 25 temas diferentes.
Responder a 1000 perguntas diferentes.
Intraverbal
Dar sequência a uma conversa com o outro, por 20 vezes, cada uma destas vezes, de forma diferente.
Ser capaz de responder a 300 diferentes perguntas.
Responder a 2 perguntas sobre uma passagem curta de uma história.
Descrever 25 diferentes eventos, vídeos ou histórias com mais de 8 palavras.
Responder a 4 diferentes perguntas rotativas de “O que”, “Onde”, “Quando”, “Qual”, sobre um único tópico, para 10 tópicos.
Grupo
Responder a 5 diferentes instruções em grupo ou perguntas, sem dica direta, em um grupo de 3 crianças ou mais (exemplo: “Levantem; alguém tem um casaco vermelho?”).
Adquirir 2 novos comportamentos, durante 15 minutos de ensino, em grupo formal envolvendo 5 ou mais crianças.
Manter-se em uma atividade em grupo, por 20 minutos, envolvendo 5 crianças, sem comportamento inadequado e responder a 5 perguntas.
Estrutura linguística
Emitir flexões de substantivo combinando 10 bases de substantivos com sufixos, para plural, e 10 bases de substantivos com sufixos de tempo.
Emitir flexões de verbo combinando 10 bases de verbo com prefixos, no passado regular, e 10 verbos com bases, no tempo presente.
Falar 10 diferentes frases de palavras, contendo verbo, com pelo menos dois modificadores (exemplo: advérbios, preposições, pronomes).

Referências e Literaturas Indicadas

- Lovaas, O. I. (2003). Teaching individuals with developmental delays. Austin (TX): Pro-ed.
- Martone, M.C.C. (2016). Adaptação para a língua portuguesa do Verbal Behavior Milestones Assessment and Placement Program (VB-MAPP) e a efetividade do treino de habilidades comportamentais para qualificar profissionais. Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Psicologia. Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). São Carlos (SP).
- Schramm, R. (2011). Motivation and reinforcement: Turning the tables on autism. Germany: Knospe-ABA.
- Skinner, B. F. (1978). Comportamento verbal. São Paulo: Cultrix. [Obra originalmente publicada em 1957].
- Sundberg, M. L. (2008). VB-MAPP: Verbal Behavior Milestones Assessment and Placement Program Protocol. Concord (CA): AVB Press.
- Sundberg, M. L.; & Partington, J. W. (1998). Teaching language to children with autism or other developmental disabilities. Concord (CA): AVB Press.

A Equipe Fisiopeti coloca-se à disposição para quaisquer esclarecimentos e/ou informações adicionais que se fizerem necessários.



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



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