

DADOS PESSOAIS

IDENTIFICAÇÃO DO PACIENTE

Nome Completo Enzo Jienanauskas Brustolin

Data de Nascimento 14/09/2011 Idade 9 Anos 2 Meses

IDENTIFICAÇÃO DOS PAIS/RESPONSÁVEIS

Nome do Pai Bruno Jienanauskas da Silva

Nome da Mãe Daiana Pereira Brustolin

DADOS DA AVALIAÇÃO

Avaliadores Henrique Romero / Marco Canuto / Alessandro Berzaghi

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

Período de Avaliação 30/06/2020 a 30/11/2020

DESCRIÇÃO GERAL DO PACIENTE E DA AVALIAÇÃO CONDUZIDA

A constatação do diagnóstico de Encefalite Viral (CID-A-86) ocorreu, quando Enzo Jienanauskas Brustolin tinha 4 anos e 11 meses de idade, após ser internado com febre e crises de ausência. Atualmente, faz terapias especializadas, tais como: Psicologia; Fonoaudiologia; Terapia Ocupacional (TO); Fisioterapia; Musicoterapia e Psicopedagogia. Faz uso de Depakene e Trileptal, ambos indicados pelo neuropediatra, responsável pelo caso.

Durante a reavaliação, realizada em Novembro de 2020, Enzo apresentou repertório de fala com a emissão de mandos e tatos variados; porém, com estrutura linguística desorganizada. Ainda não apresenta flexões de pronomes e preposições, bem como tempos verbais e plural. Seu repertório de ouvinte está acompanhando os outros marcos do desenvolvimento avaliados, compreendendo habilidades como seguimento de instruções mais complexas (3 ou mais componentes), com um repertório total de aproximadamente 800 palavras. Apresenta comprometimento na habilidade intraverbal, não respondendo a perguntas de “quem”; “o que”; ou “onde”. Tais dificuldades repercutem, também, na habilidade de separação por classe, característica ou função.

Enzo demonstrou variedade de reforçadores pertinentes à sua idade, e buscava a terapeuta e o avaliador para realizar brincadeiras, em conjunto. Brincou de forma funcional e simbólica com diversos bonecos de ação e desenhos. Apresentou dificuldade em trocas de turno, e baixa resistência à frustração, podendo vir a emitir comportamentos disruptivos. Enzo emitia contato visual, e o mantinha, para a realização de pedidos e trocas verbais. Demonstrou capacidade de pareamento equivalente aos marcos avaliados, com bom rastreamento visual. Realizou as imitações solicitadas, apresentando dificuldade apenas em imitações com 2 ou mais componentes.

Em relação às habilidades acadêmicas, Enzo foi capaz de quantificar de 1-4 e identificar metade das comparações, usando as medidas apresentadas. Foi capaz de ler e escrever o próprio nome; embora, quando solicitado que soletrasse, não o fez. Apresentou dificuldade em seguir linhas tracejadas e realizar cópia ponto-a-ponto de letras e formas.

Durante o processo avaliativo, apresentou comportamentos heterolesivos e uso de xingamentos, estes apresentados quando Enzo fora direcionado à atividade, concomitantemente com a retirada do reforçador.

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 Murilo, em cada uma dessas categorias avaliadas.

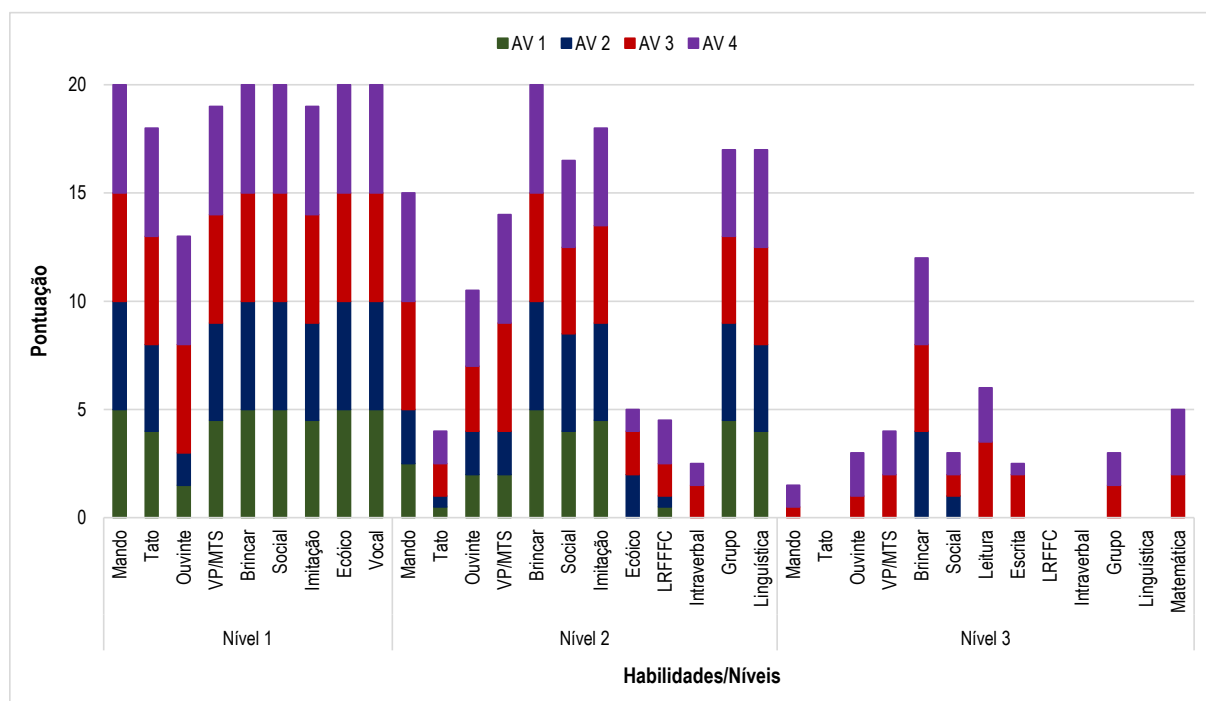


Figura 1. Pontuação obtida em cada habilidade, segundo a avaliação pelo VB-MAPP. As colunas na cor verde, destacam-se os dados da Avaliação 1 (AV1); as colunas de cor azul, destacam-se os dados da Avaliação 2 (AV2); as colunas na cor vermelha, destacam-se os dados da Avaliação 3 (AV3); e, finalmente, as colunas de cor roxa indicam os dados referentes à Avaliação 4 (AV4).

BARREIRAS COMPORTAMENTAIS

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

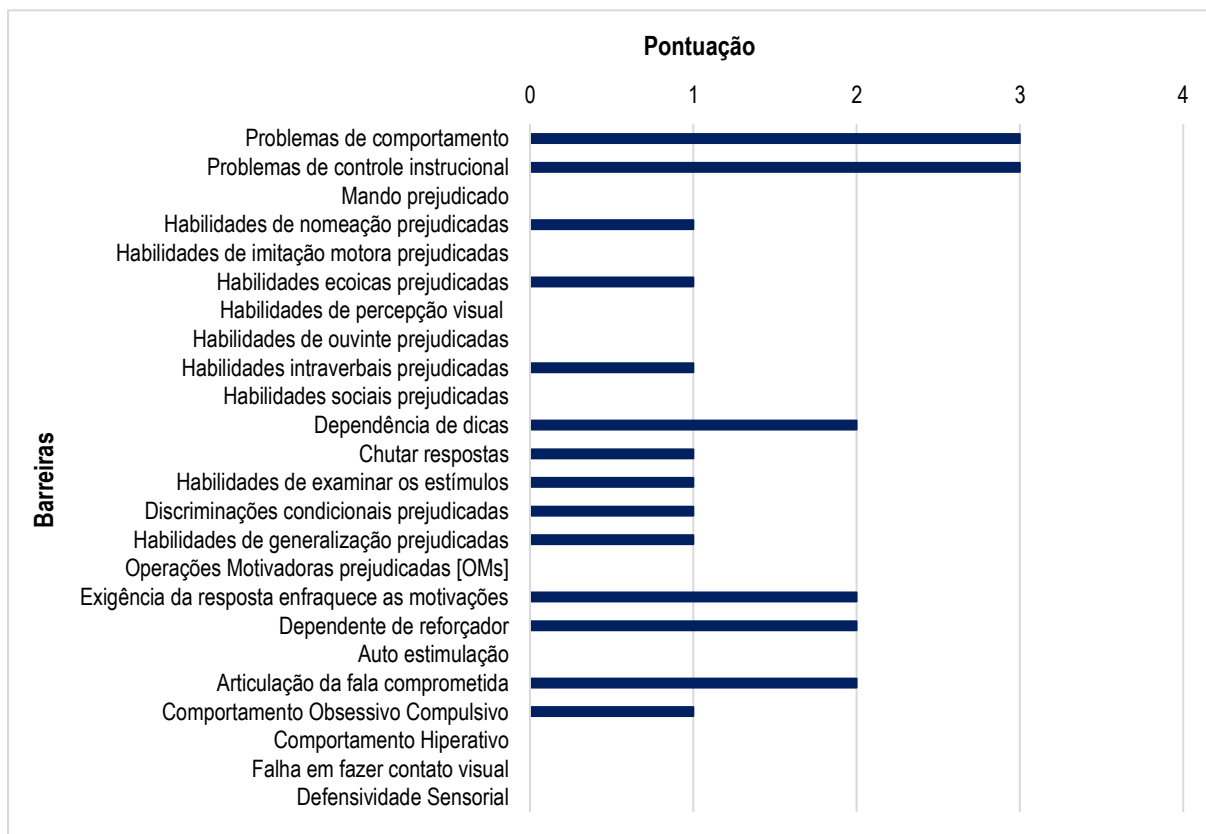


Figura 2: Pontuação de barreiras comportamentais: 0,0 = ausência de barreiras; 4,0 = pontuação máxima.

Enzo apresentou barreiras que impedem a aquisição de linguagem e habilidades, demonstrando elevações em 14 das 24 barreiras, durante a reavaliação realizada. A pontuação geral na Avaliação de Barreiras foi 22,0 (de 96 pontos possíveis).

A seguir, descrição das barreiras e suas respectivas pontuações observadas, durante a reavaliação:

Problemas de comportamento: (3,0)

Emite comportamentos negativos mais severos diariamente, apresentando heterolesões, xingamentos e destruição de propriedades e atividades.

Problemas de controle instrucional: (3,0)

Emite comportamentos não colaborativos frequentemente, apresentando recusa quando sob instrução, podendo vir a apresentar heterolesões e outros comportamentos mais severos.

Mando prejudicado: (0,0)

Mandos preservados.

Habilidades de nomeação prejudicadas: (1,0)

Tatos ocorrem; porém, apresenta dificuldade na estruturação linguística. A habilidade de ouvinte é marcadamente mais presente.

Habilidades de imitação motora prejudicadas: (0,0)

Imitações motoras preservadas.

Habilidades ecoicas prejudicadas: (1,0)

Comportamento ecoico marcado por troca de consoantes, notadamente o “C” por “D”; apresenta, também, perda de consoantes ao ecoar.

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

Habilidades preservadas.

Habilidades de ouvinte prejudicadas: (0,0)

Habilidades preservadas.

Habilidades intraverbais prejudicadas: (1,0)

Intraverbais ocorrem; porém, apresenta dificuldade na estruturação de frases.

Habilidades sociais prejudicadas: (0,0)

Habilidades preservadas.

Dependência de dicas: (2,0)

Apresenta dificuldade na transição de dicas, ao passo que outras habilidades se mostram dependentes de dicas.

Chutar respostas: (1,0)

Chutes ocorrem ocasionalmente, quando sob alta taxa de demanda; porém, tendem a cessar, após algumas tentativas.

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

Habilidades preservadas.

Discriminações condicionais prejudicadas: (1,0)

Apresenta pequena dificuldade para realizar discriminações condicionais, quando apresentados em esquema de classe, função ou característica.

Habilidades de generalização prejudicadas: (1,0)

Demonstra dificuldade em generalizar comportamentos, principalmente em resposta a pessoas diferentes; porém, não necessita de treino específico para que os comportamentos se tornem generalizados.

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

Habilidades preservadas.

Exigência da resposta enfraquece as motivações: (2,0)

Apresenta alta gama de motivadores fortes; porém, tolera um limitado número de demandas, antes de perder o interesse no reforçador.

Dependente de reforçador: (2,0)

Em um esquema de reforçamento intermitente, necessita de reforçadores tangíveis; contudo, os reforçadores sociais se mostraram eficientes em um esquema contínuo.

Autoestimulação: (0,0)

Habilidades preservadas.

Articulação da fala comprometida: (2,0)

Apresenta comprometimento em uma variedade de fonemas, fazendo com que estranhos possam vir a ter dificuldade em entender o conteúdo de sua fala.

Comportamento Obsessivo Compulsivo: (1,0)

Apresenta algumas obsessões menores; porém, ao ser apresentado algum reforçador de maior magnitude, interrompe o comportamento obsessivo e não o retoma. Não interfere na aprendizagem.

Comportamento Hiperativo: (0,0)

Habilidades preservadas.

Falha em fazer contato visual: (0,0)

Habilidades preservadas.

Defensividade Sensorial: (0,0)

Demonstra defensividade sensorial apenas na parte da cabeça, sendo sensível a toques.

EVOLUÇÃO GERAL POR AVALIAÇÃO

A Figura 3 apresenta a distribuição entre o desempenho das habilidades demonstradas por Enzo, em cada uma das avaliações (AV1 = porção azul; AV2 = porção laranja; AV3 = porção cinza; e AV4 = porção amarela).

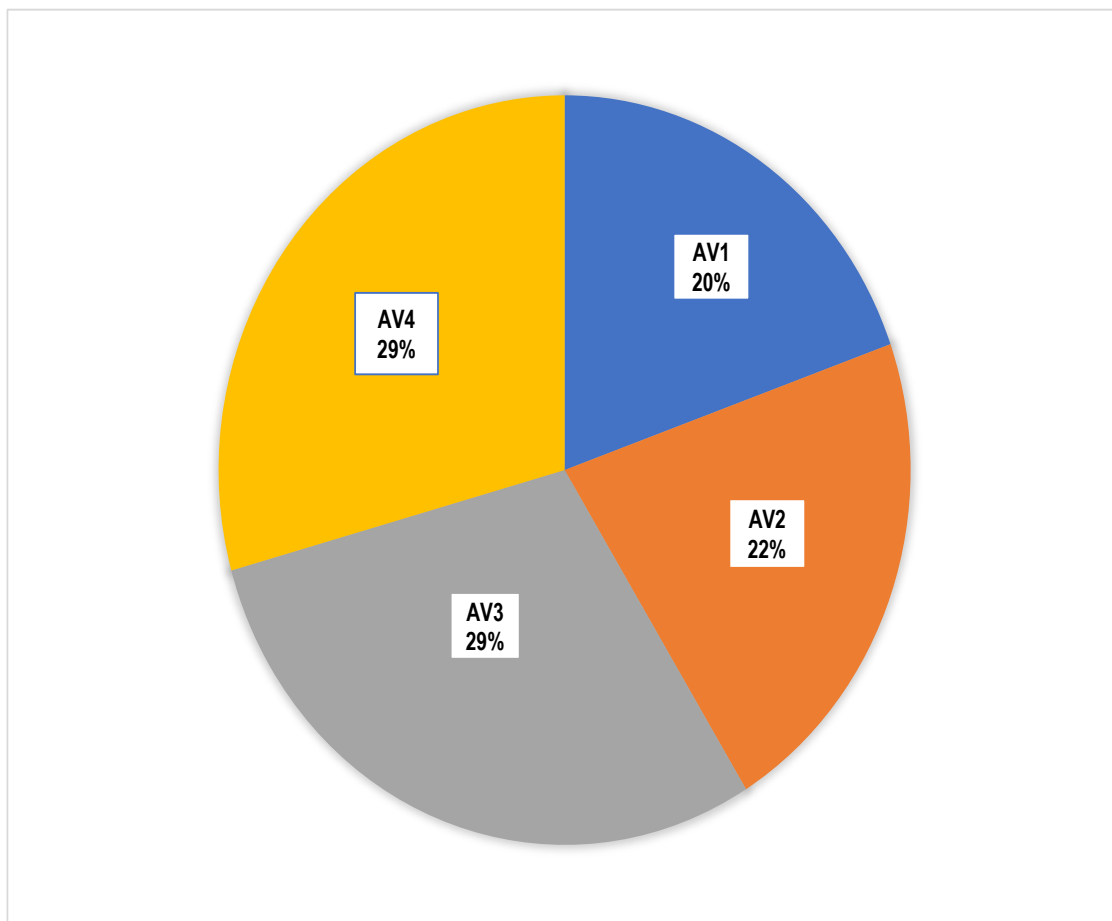


Figura 3: Percentual de repertórios identificados em cada uma das quatro avaliações.

HABILIDADES IDENTIFICADAS NA AVALIAÇÃO 4 (AV4)

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 solicitado 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-cabeças, 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 envolvam 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.
Esponaneamente, emite 5 sons vocais.
Esponaneamente, emite 5 diferentes sons, em uma média de 10 sons, a cada hora.
Esponaneamente, emite 10 diferentes sons com variações de entonações, em uma média de 25 sons, por hora.
Esponaneamente, emite 5 diferentes vocalizações que se aproximam de palavras.
Esponaneamente, vocaliza 15 palavras inteiras ou frases, com apropriação de entonação e ritmo em 1 hora.
Pede por 20 itens diferentes que não estão presentes no ambiente.
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.
Executa 10 ações motoras específicas, sob instrução.
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 ou como um carro imaginário).
Independentemente, engaja -se em brincadeira estruturada e brincadeiras de <i>playground</i> , em equipamentos, por 5 minutos (exemplo: subir no escorrega; 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).
Inicia uma interação com os pares por duas vezes. (Ex: fazer trenzinho, brincar de roda) em 30 min.
Engaja em brincar com os pares, por 3 minutos, sem ajuda de um adulto ou reforçador.
Esponaneamente, 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.
Marca, pelo menos, 50 no subteste de ecoico.
Esponaneamente, 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.
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...”).
Responde à pergunta: “Qual o seu nome?”.
Senta-se, em grupo, para almoçar ou lanchar, ou senta-se à mesa, sem comportamentos negativos, por 3 minutos.
Guarda itens pessoais, fica na fila, ou dirige-se à mesa, quando solicitado.
Mantém-se em grupo com, pelo menos 3 crianças, por pelo menos 3 minutos.
É entendido pelos membros da família, quando fala sobre itens ausentes no ambiente.
Entende 100 palavras, quando faladas por um adulto.
Esponaneamente, 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”).
Pede para removerem ou pararem algo que não quer de forma apropriada.
Identifica itens por sua cor ou forma para 4 cores e 4 formas diferentes, quando apresentados entre outros 6 itens.
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.

Brinca de faz de contas, por 5 vezes, em 5 brincadeiras diferentes.
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 em atividades de artes e atividades do tipo por 5 minutos. (Ex: desenhar, pintar, colorir, recortar e colar)
Independente engaja-se em brincadeira por 10 minutos, sem ajuda de adultos ou reforçadores.
Olha para um livro, quando uma história é contada, por 75% do tempo (por 3 minutos).
Lê o próprio nome.
Usa o banheiro e lava as mãos, sob instrução.
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 – Médio e Longo Prazo

Nível 2
Tato
Nomear 25 itens, quando solicitado a fazê-lo.
Nomear 50 itens, quando apresentados entre outros 3.
Nomear 10 ações de outros.
Nomear 50 combinações verbo/substantivo ou substantivo/verbo.
Nomear um total de 200 substantivos e/ou verbos.
Ouvinte
Identificar 40 itens, quando apresentados entre outros 6 itens.
Identificar 50 itens apresentados entre outros 8, para 3 exemplares diferentes (por exemplo: foto do carrinho; carrinho; e desenho de carrinho).
Seguir 50 instruções contendo verbo- substantivo ou substantivo-verbo (exemplo: “Mostre-me o bebê dormindo”; “Puxe o balanço”).
Social
Espontaneamente, pedir aos pares, por 5 vezes, em 30 minutos.
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 Motora
Imitar 10 diferentes conjuntos de ações de 3 componentes, a partir da solicitação:

"Faça assim" (exemplo: bater palmas; pular; mão no nariz).
Ecoico
Marcar, pelo menos, 60 no subteste de ecoico.
Marcar, pelo menos, 70 no subteste de ecoico.
Marcar, pelo menos, 80 no subteste de 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>
Selecionar o item correto, em um arranjo de 8, para 25 sentenças de completar.
Selecionar o item correto, em um arranjo de 10 (ou de um livro), para 25 diferentes verbos e substantivos em questões com "O que"; "Qual"; ou "Quem" (exemplo: "Quem late...?").
Selecionar um item, a partir de 3 dicas sobre o item, independentemente apresentadas (exemplo: "Encontre o animal"; "O que late?"; "Qual tem patas?"), para 25 itens.
Espontaneamente nomear um item em 50 % das vezes, a partir de perguntas sobre o item (exemplo: falar cachorro, sob a instrução "encontre o animal", em um arranjo contendo um cachorro).
Intraverbal
Completar 10 diferentes sentenças de qualquer tipo.
Completar 25 diferentes frases de completar não incluindo músicas.
Responder a 25 diferentes perguntas de "O que" e "Qual", sem contexto ou dica visual.
Responder a 25 diferentes perguntas com "Quem" ou "Onde".
Grupo
Alternar entre atividades, quando solicitadas por um adulto.
Manter-se em grupo com 3 a 5 crianças e um adulto, por pelo menos 10 minutos, se atentando ao adulto por, pelo menos, 50% do tempo.
Estrutura Linguística
Falar 300 palavras diferentes.
Nível 3
Mando
Pedir por 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.
Pedir que o outro se atente ao seu comportamento, por 5 vezes.
Tato

Nomear cor, forma, e ou funções de 5 itens.
Usar 4 preposições e 4 substantivos.
Usar 4 adjetivos diferentes, excluindo cores e formas e 4 advérbios.
Usar frases com 4 ou mais palavras, por 20 vezes.
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”).
Selecionar itens apresentados entre outros itens similares baseados em 4 pares de adjetivos (exemplo: grande/pequeno; longo/curto) e demonstrar ações baseadas em 4 pares de advérbios relativos (exemplo: silêncio/barulho; rápido/devagar).
Seguir instruções de 3 passos para 10 diferentes direções (exemplo: “Pegue o seu casaco, pendure-o e sente-se”).
Identificar, pelo menos, 1200 palavras, quando faladas por outros.
VP-MTS (Percepção Visual – Pareamento)
Construir projetos com, pelo menos, 8 partes baseados, em um modelo impresso.
Categorizar 5 itens de 5 diferentes categorias.
Executar sequenciamento de 20 padrões diferentes com, pelo menos, 3 passos.
Brincar Independente
Sem ajuda, desenhar ou escrever em livros pré-acadêmicos por 5 vezes (letras; números; labirintos) e apresentar interesse na atividade.
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.
Leitura
Identificar a letra correta em caixa alta, em um arranjo de 5 letras, para 10 letras diferentes.
Nomear 10 diferentes letras bastão.
Relacionar 5 palavras às figuras correspondentes entre outras 5 e vice-versa (exemplo: parear a palavra cachorro à figura cachorro).

Escrita
Realizar 5 imitações diferentes de ações de escrita segurando, adequadamente, no lápis.
Traçar linhas com ¼ de acerto para 5 diferentes formas geométricas.
Copiar 10 letras ou números, de forma legível.
Soletrar e escreve seu próprio nome.
Copiar todas as 26 letras do alfabeto em letras cursiva e bastão, de forma legível.
<i>Listener responding by feature, function, class (LRFFC)</i> Responder de ouvinte por característica, função e classe
Identificar 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 que”; “Qual”; e “Quem”.
Identificar 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.
Identificar itens de uma página de livro, ambiente natural ou cenário, baseados em frases de 3 componentes verbais (exemplo: verbo, adjetivo, preposição e pronome), para 25 perguntas.
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 delas 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?”).
Trabalhar independente, por 5 minutos, em um grupo, mantendo-se atento à tarefa, em 50% do tempo.
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 com substantivos, contendo, pelo menos, 3 palavras com 2 modificadores (exemplo: adjetivos; preposições; pronomes).
Falar 10 diferentes frases de palavras, contendo verbo, com pelo menos dois modificadores (advérbios, preposições, pronomes). Por exemplo: “Me puxe rápido!”).
Combinar substantivo e verbo em frases para produzir 10 diferentes proposições ou sentenças, sintaticamente corretas, com pelo menos 5 palavras.
Matemática
Quantificar itens de 1-5, em um arranjo maior.
Identificar 8 diferentes comparações, usando medidas (exemplo: “Me mostre qual tem mais; qual tem menos; grande ou pequeno; cheio ou vazio”).
Relacionar um número escrito à quantidade, e a quantidade a um número escrito de 1-5. Parear, visualmente, um número com a quantidade correta, e vice-versa.

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