

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

Série/Ano

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 Mateus tinha 1 ano e 10 meses de idade, pelo neuropediatra responsável pelo caso. Após o diagnóstico, Mateus iniciou intervenção com a especialidade da Fonoaudiologia, regularmente e, também, pelo neuropediatra. Atualmente, faz acompanhamento terapêutico na modalidade interdisciplinar em programa de *Applied Behavior Analysis* (ABA)¹, nas seguintes especialidades: Psicologia; Fonoaudiologia; Terapia Ocupacional (TO); e Fisioterapia (incluindo sessão de Equoterapia). Faz uso de Depakene 4,0 ml (duas vezes ao dia, totalizando a dosagem de 8,0 ml), devido a controle de episódios de epilepsia, por indicação médica.

Durante a reavaliação, Mateus apresentou extenso repertório de fala com mandos e tatos variados, bem como seguimento de instruções mais complexas (3 ou mais componentes), na função de ouvinte. No que se refere às

¹ Na tradução em português: Análise Aplicada do Comportamento.

trocas intraverbais, apresentou trocas espontâneas, realizando comentários sobre as brincadeiras propostas; entretanto, não foi capaz de responder perguntas iniciadas por “Onde...”, tanto para na função intraverbal como nas atividades que exigiam o *responder de ouvinte por característica, função e classe* (*Listener responding by feature, function, class* – LRFFC).

Quanto à construção de frases, Mateus ainda não apresenta fala com a inclusão de tempos verbais; de flexão de pronomes e de preposições.

Demonstrou sensibilidade a extensa gama de reforçadores, e buscou os avaliadores para realizar brincadeiras em conjunto. Brincou de forma funcional e simbólica, com diversos brinquedos; aceitou troca de turnos e não apresentou resistência à frustração por perder em algumas brincadeiras e/ou jogos.

A despeito de ter alcançado o Nível 3 de Desenvolvimento nas habilidades de pareamento e percepção visual (segundo o protocolo VB-MAPP, conforme descrição a seguir), Mateus demonstrou baixo contato visual, não o emitindo para a realização de pedidos ou trocas verbais com os avaliadores. Nessas ocasiões, foi necessária a exigência da parte dos avaliadores para que Mateus dirigisse o olhar para eles e, assim, fosse possível a emissão das imitações propostas.

Em relação às habilidades acadêmicas, Mateus cumpriu com quase todas as atividades propostas; foi capaz de ler diversas palavras; e a realizar comparações “mais/menos”, “maior/menor”.

Por fim, durante o processo de reavaliação, ao receber demandas de alto custo, Mateus apresentou comportamento heterolesivo (bater e dar chutes nos interlocutores, especificamente).

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 comportamental para o planejamento de procedimentos de intervenção. O instrumento VB-MAPP verifica uma amostra do repertório verbal da criança, a partir de 170 marcos de desenvolvimento que são apresentados em três níveis de desenvolvimento [Nível 1 de Desenvolvimento: 0 -18 meses; Nível 2 de Desenvolvimento 18-30 meses; e Nível 3 de Desenvolvimento 30-48 meses] (Sundberg, 2008, traduzido por Martone, 2016).

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 Mateus em cada uma dessas categorias avaliadas.

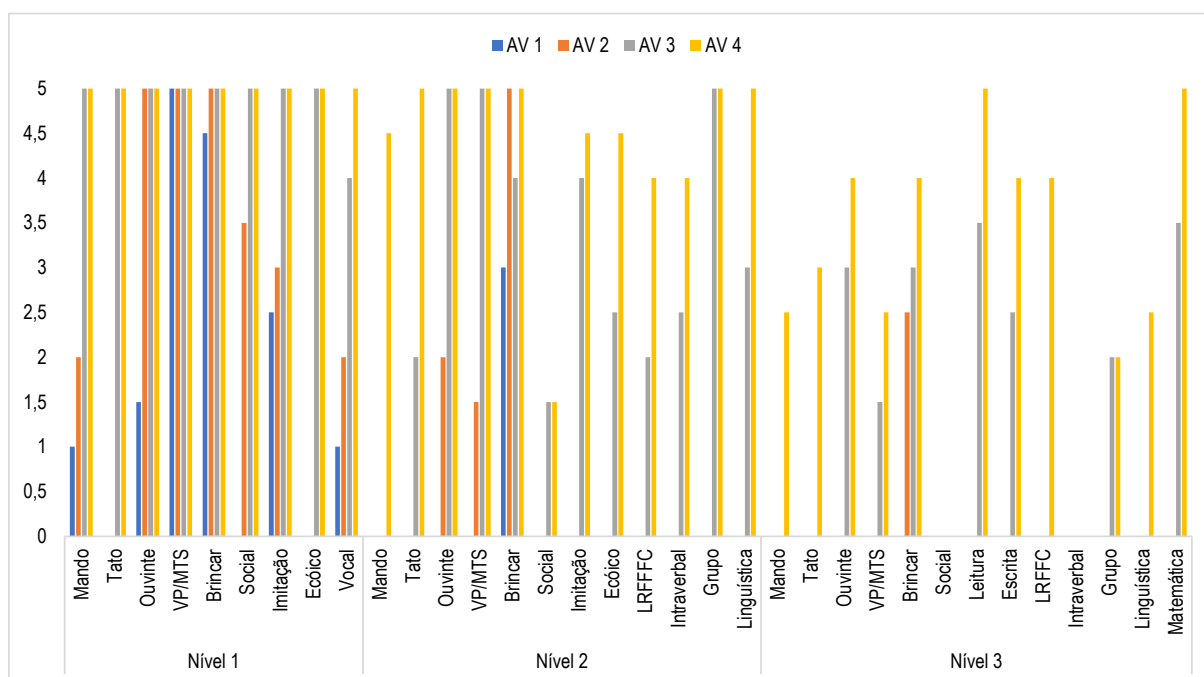


Figura 1: Pontuação obtida em cada habilidade, segundo a avaliação pelo VB-MAPP, indicativa de Nível 1 de Desenvolvimento (até 18 meses); Nível 2 de Desenvolvimento (até 30 meses); e Nível 3 de Desenvolvimento (até 48 meses). As colunas na cor azul, destacam-se os dados da Avaliação 1 (AV1); as colunas de cor laranja, destacam-se os dados da Avaliação 2 (AV2); as colunas de cor cinza, destacam-se os dados da Avaliação 3 (AV3); e as colunas de cor amarela, destacam-se os dados da Avaliação 4 (AV4).

BARREIRAS COMPORTAMENTAIS

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

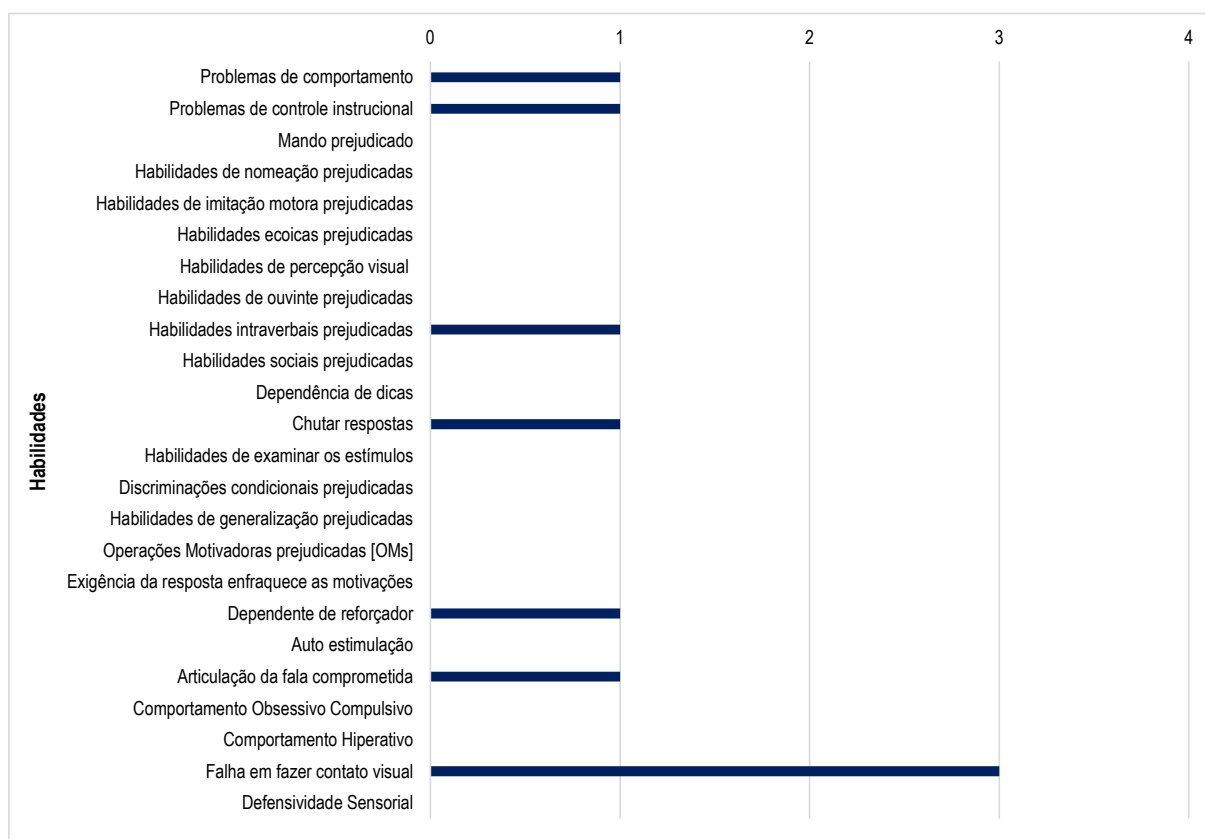


Figura 2: Pontuação de barreiras comportamentais: 0,0 = ausência de barreiras; 4,0 = pontuação máxima.

A seguir, descrição das barreiras e suas respectivas pontuações observadas, durante a reavaliação de Novembro/2020:

Problemas de comportamento: (1,0)

Ocasionalmente, engaja-se em comportamentos negativos, como heterolesões, quando é submetido a demandas de alto custo.

Problemas de controle instrucional: (1,0)

O direcionamento para a realização de atividades pode evocar comportamentos de recusa; mas, a recuperação é rápida.

Mando prejudicado: (0,0)

Habilidades de nomeação prejudicadas: (0,0)

Habilidades de imitação motora prejudicadas: (0,0)

Habilidades ecoicas prejudicadas: (0,0)

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

Habilidades de ouvinte prejudicadas: (0,0)

Habilidades intraverbais prejudicadas: (1,0)

Os comportamentos intraverbais ocorrem; mas, os pontos são menores que os pontos em outras habilidades (por exemplo: apresenta dificuldade em responder perguntas que comecem por “onde”).

Habilidades sociais prejudicadas: (0,0)

Dependência de dicas: (0,0)

Chutar respostas: (1,0)

Eventualmente ocorrem chutes, quando solicitado alto número de demandas, de forma contínua.

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

Discriminações condicionais prejudicadas: (0,0)

Habilidades de generalização prejudicadas: (0,0)

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

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

Dependente de reforçador: (1,0)

Ocasionalmente, apresenta recusa para realizar atividades, quando o esquema é de reforçamento for intermitente.

Auto estimulação: (0,0)

Articulação da fala comprometida: (1,0)

Apresente dificuldade na pronúncia de determinadas palavras; contudo, é facilmente entendido.

Comportamento Obsessivo Compulsivo: (0,0)

Comportamento Hiperativo: (0,0)

Falha em fazer contato visual: (3,0)

Apresenta dificuldade em realizar contato visual durante trocas intraverbais; não mantém contato visual por períodos de tempo maiores que 3 segundos, de forma independente; atenta-se mais aos objetos do que às pessoas.

Defensividade Sensorial: (0,0)

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 os mesmos são exibidos entre outros 2 itens.
Segue 4 instruções, para executar ações motoras.
Identifica 20 itens entre outros 4, quando solicitado 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 motora, 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 precisa, necessariamente, envolver 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 ecoico.
Marca, pelo menos, 5 no subteste ecoico.
Marca, pelo menos, 10 no subteste ecoico.

Marca, pelo menos, 15 no subteste ecoico.
Marca, pelo menos, 25 no subteste 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 apresentados.
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: "Mostre-me 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-cabeça; 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, para montar).
Inicia uma interação com os pares, por duas vezes (exemplo: fazer trenzinho; brincar de roda), em 30 minutos.
Imita 10 ações com objetos, sendo que a ação inicial é selecionar o objeto entre outros 3.
Imita 20 diferentes ações.
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.
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.
Seleciona 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...?").
Seleciona um item, quando fornecidas 3 dicas sobre o item, independentemente apresentadas ("Encontre o animal"; "O que late?"; "Qual tem patas?"), para 25 itens.
Completa 10 diferentes sentenças de qualquer tipo.
Responde a "Qual o seu nome?".
Responde a 25 diferentes perguntas de "O que" e "Qual", sem contexto ou dica visual.
Senta-se, em grupo, para almoçar ou lanche, ou senta-se à mesa, sem comportamentos negativos, por 3 minutos.
Guarda itens pessoais; permanece em fila; dirige-se à mesa, quando solicitado.
Alterna entre atividades, quando solicitado por um adulto.
Mantém-se, em grupo, com pelo menos 3 crianças por, pelo menos, 3 minutos.
Mantém-se, em grupo com 3 a 5 crianças e um adulto, por pelo menos 10 minutos, atentando-se ao adulto por, pelo menos, 50% do tempo.
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 e entonação), em 5 ocasiões diferentes, no dia (exemplo: coloca ênfase e entonação em algumas palavras como, por exemplo, "é MEU").
Fala 300 palavras diferentes.
Pede para removerem ou pararem algo que não quer, de forma apropriada.
Pede que o outro se atente ao seu comportamento, por 5 vezes.
Nomeia cores, formas e/ou funções de 5 itens.
Usa frases com 4 ou mais palavras, por 20 vezes.
Identifica itens pela cor ou forma para 4 cores e 4 formas diferentes,

quando apresentados entre outros 6 itens.
Seleciona itens apresentados entre outros itens similares, baseados em 4 pares de adjetivos (exemplo: grande-pequeno; longo-curto) e demonstra ações baseadas em 4 pares de advérbios relativos (exemplo: silêncio- barulho; rápido-devagar).
Identifica, pelo menos, 1200 palavras, quando faladas por outros.
Relaciona itens que não compartilham propriedades físicas semelhantes apresentados entre outros 10 itens, sendo que, destes, pelo menos 3 são parecidos, para 25 itens.
Executa sequenciamento de 20 padrões diferentes com, pelo menos, 3 passos.
Brinca de faz-de-conta, 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-se em atividades de artes e atividades do tipo, por 5 minutos (exemplo: desenhar; pintar; colorir; recortar e colar).
Independentemente, 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, em um tempo de observação de 3 minutos.
Identifica a letra correta em caixa alta, em um arranjo de 5 letras, para 10 letras diferentes.
Nomeia 10 diferentes letras em formato 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.
Copia 10 letras ou números, de forma legível.
Soletra 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 que"; "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.
Identifica itens de uma página de livro, ambiente natural ou cenário, baseado em frases de 3 componentes verbais (exemplo: verbo; adjetivo; preposição e pronome), para 25 perguntas.
Usa o banheiro e lava as mãos, sob instrução.
Trabalha, independentemente, por 5 minutos em um grupo, mantendo-se atento à tarefa por 50% do tempo.
Fala 10 diferentes frases com substantivos, contendo pelo menos 3 palavras com 2 modificadores (exemplo: adjetivos; preposições; pronomes).
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.
Quantifica itens de 1-5, em um arranjo maior.
Identifica 8 diferentes comparações usando medidas (exemplo: "Mostre-me qual tem mais; qual tem menos; o grande ou o pequeno; o cheio ou o vazio).

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 à caçar ao tesouro").
Imitação
Imitar 10 diferentes conjuntos de ações de 3 componentes, quando solicitado, a partir da instrução: "faz assim" (exemplo: bater palma; pular; mão no nariz).
Ecoico
Marcar, pelo menos, 90 no subteste de ecoico.
<i>Listener responding by feature, function, class (LRFFC)</i>
Espontaneamente, nomear um item, em 50 % das vezes, a partir de perguntas sobre o item (exemplo: falar cachorro, quando dada a instrução "ache o animal", em um arranjo no qual contém um cachorro).
Intraverbal
Completar 25 diferentes frases de completar, não incluindo músicas.
Responder a 25 diferentes perguntas de "Quem" ou "Onde".
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.
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: pegar o seu casaco; pendurá-lo e sentar-se).
VP-MTS
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 deverá 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 demonstrar 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-conta, 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 ¼ de acerto, para 5 diferentes formas geométricas.
Copiar todas as 26 letras do alfabeto em letra cursiva e bastão, de forma legível.
<i>Listener responding by feature, function, class (LRFFC)</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 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?”).
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 comportamentos inadequados 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