

HABILIDADE	Acompanhar a luz da lanterna projetada na parede e teto	Nº	1
------------	---	----	---

#### OBJETIVO

O objetivo desta habilidade é que a criança acompanhe o movimento suave da luz de uma lanterna por 30 segundos projetada nas paredes e teto de um ambiente escuro

#### MATERIAIS E AMBIENTE

Luzes desligadas, ambiente escuro (com pouca luz externa), cronômetro regressivo e uma lanterna. Pode ser usado um item de preferência da criança para projetar a sombra.

#### PROCEDIMENTO

AVALIAÇÃO

- 1 Preparar o ambiente e selecionar a lanterna
- 2 Obter a atenção da criança com algo que ela goste
- 3 Posicionar atrás ou na lateral da criança
- 4 Projetar a lanterna nas paredes e teto durante 30 segundos

#### RESPOSTA CORRETA

A criança acompanhar a luz projetada na parede por 30 segundos. Também poderá ser contabilizado como resposta correta caso a criança desvie o olhar por até 2 segundos e volte a olhar para a luz projetada na parede.

#### BLOCO DE TENTATIVAS

#### TEMPO ENTRE AS TENTATIVAS

30" a 1'

1 2 3 4 5

#### LEGENDA

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

x Independente

/ Com ajuda

- Errado

CRITÉRIOS DE ACERTO 4 tentativas

#### OBJETIVO A CURTO PRAZO (OCP)

#### REFORÇAMENTO

OK

1	Acompanhe a luz da lanterna por 5 segundos	1 reforço a cada 1 tentativa	<input type="checkbox"/>
2	Acompanhe a luz da lanterna por 10 segundos	1 reforço a cada 2 tentativa	<input type="checkbox"/>
3	Acompanhe a luz da lanterna por 15 segundos	1 reforço a cada 3 tentativa	<input type="checkbox"/>
4	Acompanhe a luz da lanterna por 30 segundos	1 reforço a cada 5 tentativa	<input type="checkbox"/>

#### REFORÇADORES

Verificar a avaliação de preferências da criança

#### LEGENDA

#### DICAS

USO

PROGRAMA

FT	Dica física total, leve direcionamento com toque contínuo no rosto direcionando para a fonte de luz	<input type="checkbox"/>
FP	Dica física parcial, um toque de no máximo 2 segundos no rosto direcionando para a fonte de luz	<input type="checkbox"/>
GT	Dica gestual total, apontar na direção da fonte de luz durante o tempo da OCP	<input type="checkbox"/>
GP	Dica gestual total, apontar na direção da fonte de luz por até 2 segundos	<input type="checkbox"/>
AT	Dica com atraso, aguardar até 3 segundos para inserir uma dica mais intrusiva	<input type="checkbox"/>

CRITÉRIOS AUMENTAR O SUPORTE DE DICAS 2 tentativas incorretas no mesmo bloco

#### CORREÇÃO DE ERROS

- 1 Reapresentar o antecedente e dar uma ajuda mais intrusiva
- 2 Fornecer um reforçador de menor magnitude
- 3 Reapresentar o antecedente e dar uma ajuda menos intrusiva
- 4 Fornecer um reforçador de maior magnitude

#### INTERRUPÇÃO DO PROGRAMA

JACÃO	ETAPAS	Em 5 sessões (25 tentativas) sem alcançar 20% de tentativas independentes	
	1	Verificar os reforçadores da criança Verificar se o OCP está compatível com o processo de ensino aprendizagem e desenvolvimento da criança	<input type="checkbox"/>

**CRITÉRIOS****READEQUAÇÃO**

2	Verificar os reforçadores da criança	<input type="checkbox"/>
3	Verificar o ambiente terapêutico	<input type="checkbox"/>
4	Verificar se as técnicas de correção de erro estão efetivas	<input type="checkbox"/>
5	Verificar se a topografia está adequada	<input type="checkbox"/>

**FINALIZAR OU NOVA OCP**

80% de acerto em 3 sessões consecutivas

**AUMENTAR O NÍVEL DE AJUDA**

Erro em 2 tentativas seguida

Usar a técnica de correção de erro persistente

**VOLTAR UMA OCP**

Caso esta OCP for modificada 2 vezes, voltar para o OCP anterior