

**Efeitos da Magnitude da Punição na
Correspondência Verbal em Situação Lúdica**

Rayana Lima Brito

RA: 20768063

Brasília/DF, Julho de 2012.

Rayana Lima Brito

RA: 20768063

**Efeitos da Magnitude da Punição na
Correspondência Verbal em Situação Lúdica**

Monografia apresentada ao Centro
Universitário de Brasília como re-
quisito básico para a obtenção de
grau de Psicólogo da Faculdade da
Educação e Saúde (FACES).
Professor-Orientador: Dr. Carlos
Augusto de Medeiros

Brasília/DF, Julho de 2012.



Esta monografia foi aprovada pela comissão examinadora composta por:

Prof. Dr. Carlos Augusto de Medeiros
Orientador

Profa. Dra. Michela Rodrigues Ribeiro
Examinadora

Prof. Dr. Rodrigo Gomide Baquero
Examinador

A Menção Final obtida foi:

SS

Brasília, Julho de 2012.

Agradecimentos

É difícil colocar em poucas palavras o quanto tenho a agradecer a cada um que participou e colaborou da minha caminhada na graduação em Psicologia, que é um ciclo que fecho na minha vida com a monografia.

Agradeço primeiramente a Deus pela oportunidade de concluir esta etapa da minha vida, concedendo-me força, determinação e principalmente saúde nos momentos que mais precisei.

Agradeço aos meus amados pais pelo tanto que fazem por mim, pela educação e disciplina que me ensinaram, por me apoiarem e financiarem a graduação e demais oportunidades de crescimento científico. Agradeço o apoio da minha família, pela paciência e peço desculpas pelas ausências ao longo desses cinco anos. Amo todos vocês!

Agradeço ao Lucas Cartibani, pela sua família, pelo amor, carinho, incentivo, compreensão, pela paciência, conversas e momentos de descontração e diversão que me forneceu. Sua presença na minha vida é valiosa, amo você!

A todos meus amigos que viveram momentos simples e inesquecíveis no dia-a-dia, em especial Kaline, Lohana, Claci, Larissa, Cida, Carol, Flávia e Andréa: vocês marcaram muito!

Aos supervisores dos estágios extracurriculares Gabriella Nunes, Nathália Borba, Paula Bittencout, Marizet, Joilma, Ana Claudia Lopes e Ronaldo Viana: pela flexibilidade de horários e pelo crescimento profissional que me proporcionaram durante o período de estágio.

Agradeço a todos os professores que dividiram conhecimentos e experiências, cada um com sua característica mostrou diferentes ângulos da Psicologia e que ao desa-

fiar o senso comum, participaram da construção de um pensamento crítico, um novo olhar a respeito do mundo que me cerca.

Aos professores de Análise do Comportamento que foram responsáveis pelo meu encantamento nesta abordagem: Geison Isidro, Guto, Ana Karina, Rodrigo Baquero, Kleuton Izidio, Cristina Loyola, Izane e Claudia May. Muito obrigada pelas aulas maravilhosas!!!

Agradeço ao Professor Rodrigo e à Professora Michela por aceitarem compor a banca examinadora.

Agradeço aos companheiros de pesquisa Fabio, Cynthia, Cleiton, Jéssica, Rogéria e Luís Guilherme por ajudarem na aplicação do jogo, organização dos dados e compartilharem momentos de preocupação e alívio ao finalizar tal fase. Jacqueline, Pádua, João, Érika e Milena por ajudarem em outras pesquisas ao longo da graduação.

No segundo semestre da faculdade tive a oportunidade de ter como professor, Carlos Augusto de Medeiros. Com ele sendo professor em várias disciplinas, supervisor de estágio, orientador do Programa de Iniciação Científica e monografia, contribuiu para a base da minha formação científica e para minha postura profissional. Agradeço, a você Guto, pela oportunidade de ser sua orientanda, pela paciência, pelo aprendizado que tive, e, sendo bem pragmática, tudo foi muito útil para meu crescimento como aluna e agora como profissional. Foi uma honra tê-lo como referência. Muito obrigada!

E por último, e não menos importante, agradeço à minha Psicóloga que participou de grande parte da minha história no curso e desenvolveu papel único na minha vida. Através na nossa relação pude entender melhor a importância da nossa profissão, na área clínica, na vida de uma pessoa.

Com tudo que vocês fizeram por mim, posso dizer que esta conquista não é só minha, divido com vocês minha felicidade pelo que consegui até aqui!

Sumário

Agradecimentos	4
Sumário	6
Resumo	9
Introdução	10
Capítulo 1. Comportamento Verbal	12
1.1 Comunidade Verbal	13
1.2 Operantes Verbais	14
Capítulo 2. Coerção e a Distorção do Relato	17
Capítulo 3. Correspondência Entre Dizer-Fazer e Fazer-Dizer	20
3.1 Estudos Correlatos sobre Correspondência Verbal	21
Objetivos do Estudo	25
Capítulo 4. Método	26
4.1 Participantes	26
4.2 Local	26
4.3 Materiais e Equipamentos	26
4.4 Procedimentos	28
Capítulo 5. Resultados	32
Capítulo 6. Discussão	36
Conclusão	39
Referências Bibliográficas	40
Anexos	42

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Tabuleiro do Jogo Caô.....	26
Figura 2 – Porcentagem de distorções dos participantes nas duas condições experimentais.....	31
Figura 3 – Frequência de distorções por vez na rodada em cada condição.....	32
Figura 4 – Porcentagem de distorções em função da vez na rodada dividida em número de pontos obtidos nas cartas.....	33
Figura 5 – Porcentagem de distorções em função da condição da partida e vez na rodada dividida em número de pontos obtidos nas cartas.....	34

LISTA DE TABELA

Tabela 1 – Divisão dos participantes nos grupos..... 27

Tabela 2 – Consequências do jogo caso haja distorção e o dado caísse em 1 ou 6..... 29

RESUMO

Para a Análise do Comportamento, o mentir é um comportamento verbal, que pode ser entendido com os princípios comportamentais existentes. Este estudo teve como objetivo verificar, a partir do relato verbal do participante, o controle da magnitude da punição em uma situação lúdica na frequência de relatos distorcidos. O experimento consistiu em um jogo de cartas com doze participantes, onde o objetivo era se desfazer das cartas de sua pilha. O jogo era em duplas e cada participante recebia uma pilha de cartas. O primeiro jogador era solicitado a dizer a soma de duas cartas que havia tirado de sua pilha, sendo então seguido pelo relato do segundo participante, após os relatos era jogado o dado. Cada dupla jogava duas partidas: uma tinha o critério de Magnitude Alta (caso o dado caísse em 1 ou 6 mostrava-se as cartas e, se algum participante distorcesse o valor das cartas de sua mão, receberia todas as cartas do lixo) e Magnitude Baixa (no caso de distorção e checagem, o participante perderia a rodada). O presente estudo conseguiu responder a questão de pesquisa. A hipótese inicial foi confirmada, na comparação intragrupos foi observado que na condição Magnitude Baixa houve mais distorções, visto que a magnitude da punição não foi tão severa quanto na Magnitude Alta, demonstrando assim o efeito da manipulação da variável independente. Embora o controle aversivo seja muito eficaz no controle comportamental em curto prazo, existem muitas consequências produzidas por ele que coloca em cheque tal eficácia.

Palavras-chave: Correspondência verbal, magnitude da punição, situação lúdica.

Mentir para o senso comum é uma ação julgada como falta de caráter e muitas vezes não é entendida como a melhor forma de agir quando tal comportamento é emitido nas relações interpessoais (Ferreira, 2009). Para a Análise do Comportamento, o mentir é um comportamento verbal, que pode ser entendido com os princípios comportamentais existentes. Aqui serão apresentadas algumas funções que o mentir pode ter, como por exemplo, o filho diz para a mãe que foi para a faculdade sendo que foi para um barzinho com os amigos. Neste caso, a mãe brigaria caso ele falasse para onde realmente foi, então, ele se diverte com os amigos e evita (pelo menos em curto prazo) uma discussão com a mãe. Sendo assim, mentir é um comportamento multideterminado que é inserido e mantido no repertório de um indivíduo a partir das relações que este tem com o ambiente, tem função adaptativa, sendo selecionado pela história da espécie, história do indivíduo e a cultura em que o indivíduo está inserido.

A partir disto, é importante realizar pesquisas sobre o comportamento de mentir para entender em que contextos é mais provável que ele ocorra, visto que se o relato não é preciso, é muito difícil prever o comportamento do sujeito, principalmente se a única fonte de acesso às suas ações é a sua fala. Estudos nesta área possibilitam o auxílio para psicólogos, pais, professores e a comunidade verbal em lidar com esse tipo de comportamento, a fim de compreendê-lo.

O presente estudo consiste em uma pesquisa experimental em Psicologia que visou analisar a correspondência entre fazer-dizer em uma situação lúdica, um jogo de baralho. Visto que não há na literatura estudos sobre a especificidade da magnitude da punição neste comportamento, o presente estudo dará possibilidade de uma descrição mais específica a respeito da relação entre a magnitude da punição e da distorção do relato. Esta pesquisa trabalhará a magnitude da punição quando os participantes apresentarem um relato distorcido revelado, observando se é possível que os participantes

apresentem ou não um discurso mais coerente a partir da intensidade da magnitude da punição. A partir disto, a hipótese principal do estudo é que a magnitude da punição influencia a probabilidade da emissão de relatos distorcidos, ou seja, a emissão do comportamento de mentir.

Este trabalho foi dividido em seis partes, sendo: fundamentação teórica, objetivos, método, resultados, discussão e conclusão. Para melhor entendimento, a fundamentação teórica foi dividida em quatro capítulos: o primeiro aborda sobre comportamento verbal (comunidade verbal e os operantes verbais – mando, tato e tato distorcido); o segundo capítulo fala sobre a coerção e o mentir; o terceiro é sobre correspondência dizer-fazer e fazer-dizer e estudos correlatos sobre correspondência verbal.

Capítulo 1. Comportamento verbal

Barros (2003) afirma que o comportamento verbal pode ser compreendido pela realização de análises funcionais, mesmo com sua complexidade. Para o autor, por ser caracterizado como um comportamento operante, a análise para a predição e o controle é a mesma dos comportamentos não verbais. A análise funcional do comportamento consiste na análise do comportamento em termos das relações com os contextos antecedentes e consequentes do responder (Catania, 1999/1999).

De acordo com Skinner (1957/1978), comportamento verbal é um tipo de comportamento operante: ele altera o ambiente e é modificado por essas alterações. Segundo o mesmo autor, a especificidade do comportamento verbal é que o sujeito que o emite (definido como falante) sofre as consequências mediadas por um membro da mesma comunidade verbal (definido como ouvinte). Por exemplo, Maria está há muitas horas sem beber água, e, ao ver a irmã ir a caminho da cozinha, fala: “Joana, traga um copo de água para mim, por favor?”. Ao pegar o copo de água, Joana (ouvinte) media o comportamento de Maria e o reforço especificado (ingestão de água). Maria não sofre as consequências imediatas do comportamento não verbal.

Barros (2003) ressalta uma característica importante do comportamento verbal: não é possível defini-lo pela sua topografia, isto é, a forma da resposta. Partindo do exemplo acima, Maria poderia gesticular, apontar/olhar para o bebedouro que a função destes diferentes comportamentos era ter água. Com o treinamento exercido pela comunidade verbal, o ouvinte (Joana) compreende e emite o comportamento mecânico. Sendo assim, um dos critérios para o comportamento verbal é a interação entre falante e ouvinte (Barros, 2003).

1.1 Comunidade Verbal

Segundo Baum (2006), a comunidade verbal é formada por pessoas que se comunicam e reforçam os relatos uns dos outros. Sendo assim, a comunidade verbal exerce uma função importante para o comportamento verbal: é ela que, na maioria das vezes, provê o reforço para a aquisição e manutenção de tal comportamento.

Passos (2003) diz que a comunidade verbal ensina o ser humano a descrever verbalmente os eventos privados, ou seja, ela promove o autoconhecimento a partir da vida cultural, participando das contingências de reforçamento envolvidas no comportamento verbal. Então, até a forma do indivíduo relatar aspectos que só ele tem acesso é controlada pela comunidade verbal, a qual fornece as consequências que mantêm tal topografia do comportamento.

Isto significa que a comunidade verbal é formada por um grupo de pessoas que emitem topografias de respostas verbais similares na condição de falante, que controlam de forma eficaz o comportamento de outras pessoas do mesmo grupo, e que na condição de ouvinte, se comportam sob controle discriminativo dos produtos das respostas verbais do falante (Medeiros, 2011). É a comunidade verbal que provê as práticas de reforço que estabelecem em que condições determinadas topografias de respostas verbais podem ser emitidas e, conseqüentemente, reforçadas. Em termos cotidianos, são grupos que utilizam e compreendem as mesmas verbalizações, partilhando os seus significados, por exemplo, pessoas que dominam a língua portuguesa.

1.2 Operantes Verbais

O comportamento verbal é classificado em diferentes operantes, esta divisão é feita a partir das suas fontes de controle, bem como seus efeitos na comunidade verbal e de suas topografias, a partir disto, as categorias possuem diferentes funções (Barros, 2003). Segue os operantes mais relevantes para a compreensão do presente estudo.

Mando

Skinner (1957/1978) caracteriza o mando como um operante verbal que tem uma “relação especial e única” entre a resposta e a contingência reforçadora: o falante comporta-se explicitando o reforço a ser obtido pelo ouvinte. Por exemplo, ao dizer “Passe o pão”, o falante especifica tanto o comportamento do ouvinte – passar – quanto o reforço final – o pão –, os quais são reconhecidos em uma comunidade verbal. Ou seja, ao se emitir um mando, não importa quem é o ouvinte, o reforço será o mesmo (Baum, 2006).

Segundo Baum (2005/2006), os mandos não são caracterizados somente por pedidos, mas também ordens, perguntas e conselhos, desde que o reforçador de uma resposta verbal esteja mencionado. São exemplos de mando: “Compre um chocolate para mim?”, “Que horas são?”, “Na minha opinião, você deveria estudar mais esta semana”, etc.

A liberação do reforço ocorre dependendo de algumas propriedades do falante (que são relevantes a partir da história de aprendizagem passada - aquisição de comportamentos - e presente - manutenção de comportamentos), como: “o nível de privação, a intensidade da estimulação aversiva e a extensão pela qual um dado ouvinte, ou alguém

como ele, reforçou respostas semelhantes no passado (ou se recusou a fazê-lo)” (Skinner, 1957/1978, p. 42).

Tato

Segundo Skinner (1957/1978), o tato é o operante verbal mais importante pois o estímulo discriminativo não verbal exerce controle sobre ele e, tal fato ocorre devido ao reforço emitido pela comunidade verbal. Ao dizer “Você sujou sua blusa” e ter como efeito “Obrigado” do ouvinte, o falante tateia o ambiente a partir do antecedente – sujou na blusa do ouvinte – e, tal comportamento é reforçado por um participante da comunidade verbal. Ou seja, a manutenção de tal operante ocorre devido ao reforço generalizado, por exemplo, atenção, admiração ou agradecimento. Os tatos podem apresentar respostas na forma de opiniões, observações narrativas, descrições, comentários e relatos verbais (Baum, 2006).

Porém, nem todos os tatos puros são reforçados. Ou seja, não se recebe admiração a cada opinião que é dita, ou melhor, muitas vezes recebe-se críticas, isolamento quando alguém relata com precisão os estímulos discriminativos não verbais com os quais entra em contato. Dito isto, de acordo com cada aprendizagem, desenvolvem-se outros comportamentos verbais mais prováveis de serem reforçados. Segundo Medeiros (2002), a manipulação do comportamento verbal é uma das consequências do uso controle aversivo. Segundo o mesmo autor, a topografia da resposta fica sob o controle das próprias consequências ao invés de ser controlada pelo estímulo antecedente. Um dos tipos de manipulação do comportamento verbal é o tato distorcido.

Tato Distorcido

O tato distorcido é conhecido cotidianamente como mentira (Medeiros, 2002). Ele é uma resposta verbal que é controlada pelas consequências imediatas do relato e não pelos estímulos discriminativos como ocorre no tato. Porém o tato distorcido tem topografia de tato, uma vez que estas topografias foram reforçadas no passado. A diferença é que no tato há relação precisa entre o estímulo antecedente não verbal e a topografia da resposta e no tato distorcido esta relação é corrompida (Medeiros, 2011). Ou seja, o comportamento de dizer é incompatível com o aconteceu.

Este operante verbal é aprendido como uma forma de adaptação tanto ao controle aversivo que é exercido socialmente caso seja emitido um tato puro, quanto aos reforçadores positivos que o controlam. O próximo capítulo aborda a relação entre o comportamento de distorcer o relato como uma das consequências do controle aversivo.

Capítulo 2. Coerção a Distorção do Relato

Segundo Moreira e Medeiros (2007), a coerção (conhecida também como controle aversivo) baseia-se em controlar um comportamento como o uso de reforço negativo, punição positiva e punição negativa. De acordo com Moreira e Medeiros (2007), as consequências relacionadas a um comportamento irão levar determinados comportamentos a se tornarem mais prováveis de acontecer, no caso de contingências de reforço, e menos prováveis, em contingências de punição. Tanto a punição como o reforço podem ser positivos (quando é adicionado um estímulo no ambiente) ou negativos (quando há a retirada de um estímulo no ambiente) (Moreira & Medeiros, 2007).

Embora o controle aversivo seja muito eficaz no controle comportamental em curto prazo, existem muitas consequências produzidas por ele que coloca em cheque tal eficácia. No caso da punição, Skinner (1953/2000) diz que em longo prazo é uma desvantagem lançar mão de tal controle, tanto para o organismo punido quanto para o punidor.

Sidman (1989/2011) afirma sobre a eficácia da coerção sinalizando suas desvantagens, limitação e baixa eficiência. O autor aponta três características desta forma de controle do comportamento para justificar a baixa eficiência: ela é temporária (o comportamento volta a ser emitido após algum tempo sem a coerção); conseqüentemente, demanda constante coerção (quem faz uso deste tipo de controle, precisa constantemente emitir respostas coercitivas para que continue funcionando); e, gera efeitos colaterais nos coagidos (os quais são difíceis de prever e controlar, como será falado a seguir).

Existem dois comportamentos que são exemplos dos efeitos colaterais da coerção e são mantidos por reforçadores negativos, o comportamento de fuga e o comportamento de esquiva (Moreira & Medeiros, 2007). Eles podem gerar comportamentos

bem criativos para evitar o controle aversivo (Sidman, 1989/ 2011), eis a dificuldade de prever e controlar tais comportamentos.

Na fuga, o estímulo aversivo já se encontra presente no ambiente, e um comportamento irá excluí-lo daquele ambiente (Moreira & Medeiros, 2007). Retornando ao exemplo já mencionado, João diz para a mãe que vai para a faculdade e vai um barzinho com os amigos. A mãe, que não gosta que o filho falte aula, fica sabendo e se dirige ao local e encontra João. Chegando lá, começa a brigar com ele, numa primeira oportunidade João diz que foi para a faculdade, mas o professor havia faltado, a mãe interrompe a briga e volta para casa. Neste momento, João emite um comportamento de fuga, pois entrou em contato com o estímulo aversivo (briga da mãe), emitiu um tato distorcido e teve como consequência, reforço negativo (retirando tal estímulo do ambiente).

Pode-se ilustrar a função de esquiva do mentir com o seguinte exemplo: ao chegar no barzinho, João ligou para mãe e disse que saiu da faculdade porque o professor faltou e está num barzinho com os amigos. Assim ele evitaria alguma situação aversiva com a mãe, age antes do estímulo aversivo ser apresentado no ambiente. Dito isto, o tato distorcido, quando mantido por reforçamento negativo, pode, portanto, apresentar tanto a função de fuga como esquiva, sendo completada sua definição por Medeiros (2002, p. 111) como “uma forma de contracontrole verbal ao controle aversivo e ao uso de reforçadores arbitrários”. Continuando no exemplo acima, no passado, ao relatar para a mãe que faltou aula para se divertir com os amigos, tal relato de João foi punido. Porém faltar aula para estar com os amigos não deixou de ser reforçador, sendo assim, João distorce o relato para entrar em contato com os reforçadores naturais e esquivar-se da bronca da mãe.

Nestes exemplos, os relatos de João não foram descritos de forma semelhante ao acontecimento em si, o próximo capítulo será sobre a correspondência verbal, que é a relação entre tais eventos.

Capítulo 3. Correspondência Verbal Dizer-Fazer e Fazer-Dizer

A correspondência verbal é definida como a relação entre o comportamento verbal e o não-verbal de um indivíduo (Catania, 1999). Essa correspondência tem caráter social, onde o comportamento verbal do falante sofrerá as consequências (reforçadoras ou punitivas) da fala, e estas consequências gerarão, por parte do ouvinte, um novo comportamento, onde este afetará o comportamento do falante. É por meio do estudo da correspondência verbal que será possível entender melhor como funciona a precisão de um relato verbal (Llyod, 2002 citado em Wechler & Amaral, 2009).

Segundo Beckert (2005), os grupos de cadeia na correspondência verbal são: dizer-fazer, fazer-dizer e dizer-fazer-dizer. Para Beckert, no dizer-fazer, o reforço será liberado após a pessoa verbalizar seu comportamento não-verbal futuro, emitindo-o em seguida. Esta cadeia é apontada por ele como a mais eficiente numa relação de correspondência verbal. De acordo com o mesmo autor, no fazer-dizer a pessoa irá se comportar e em seguida verbalizar sobre seu comportamento, sendo assim liberado o reforço. Por último, na cadeia Dizer-Fazer-Dizer a pessoa só terá acesso ao reforço após emitir um relato verbal em forma de promessa, cumprir essa promessa emitindo um comportamento não-verbal, e fazendo o relato verbal em seguida sobre o cumprimento da promessa (Beckert, 2005).

Catania (1999) afirma que como a comunidade verbal estabelece as contingências para a manutenção da correspondência entre o que é dito e feito, é possível modificar o comportamento não verbal por meio de instruções ou modelando o que se diz acerca dele. A partir disto, são realizadas muitas pesquisas acerca da correspondência verbal a fim de encontrar variáveis que a controlam.

3.1 Estudos Correlatos sobre Correspondência Verbal

Devido à relevância do tema, muitos estudos sobre correspondência verbal vem sendo realizados. Ribeiro (1989/2005) investigou a correspondência fazer-dizer em crianças no comportamento de brincar. Tal estudo teve como objetivo analisar os efeitos do reforçamento do conteúdo dos relatos sobre a correspondência verbal. Foram utilizadas cinco condições experimentais: linha de base, reforçamento individual do relato de brincar, reforçamento do relato de brincar em grupo, reforçamento da correspondência em grupo e reforçamento não contingente. Na linha de base todos os participantes já possuíam em seu repertório o comportamento de correspondência, ou seja, as crianças apresentaram um repertório preciso de autorrelato anterior ao treino de correspondência. O autor relata que o estabelecimento ou não da correspondência no experimento foi controlado tanto pela história de aquisição quanto pela contingência de reforçamento fornecida nas condições experimentais, em especial o controle por modelos e por regras.

A pesquisa de Ferreira (2009) se propôs replicar o estudo de Ribeiro (1989/2005) com algumas diferenças na metodologia. Foi analisada a correspondência verbal fazer-dizer em crianças na tarefa de realizar operações matemáticas. Neste estudo foram utilizadas cinco condições experimentais semelhantes: na primeira condição era a linha de base, ou seja, as crianças relatavam quantas operações matemáticas foram realizadas e seu comportamento verbal não era reforçado; na segunda condição, em entrevista individual, a criança ganhava o número de fichas igual ao número de operações matemáticas que havia feito; a terceira foi semelhante à segunda, mas a entrevista foi em grupo com crianças do mesmo sexo; a quarta condição, o comportamento verbal era reforçado somente se houvesse correspondência com o comportamento não verbal; e, a quinta condição foi igual a primeira, linha de base. Neste estudo foi observado que os

relatos foram correspondentes em diferentes condições experimentais, o que não era esperado pela a autora, não replicando os estudos obtidos no estudo de Ribeiro. Um dos fatores levantados para avaliar os resultados obtidos foi que as crianças poderiam discriminar a possibilidade de punição ao emitir respostas de não correspondência, pois havia registro escrito do comportamento de fazer contas, o que não aconteceu no estudo de Ribeiro (1989/2005).

Ferreira (2009) fez uso de perguntas abertas ao invés de fechadas como em Ribeiro (1989/2005). Com isto, a probabilidade de distorção foi maior no estudo de Ribeiro, visto que fez uso de pergunta fechada. Ferreira (2009) justifica tal dado devido a baixa exigência de variabilidade nas repostas, ou seja, na pergunta fechada há possibilidade de responder somente sim ou não.

As pesquisas realizadas por Oliveira (2011), Silva (2011) e Andrade (2011) fizeram uso do Jogo “Caô” como metodologia de investigação sobre a correspondência verbal, semelhante à presente pesquisa.

Oliveira (2011) se propôs investigar a correspondência verbal na frequência de checagem numa análise intragrupos. O experimento consistiu em um jogo de cartas com doze participantes, onde o objetivo era se desfazer das cartas de sua pilha. O Jogo era em duplas e cada participante recebia uma pilha de 12 cartas, que haviam sido previamente embaralhadas. O primeiro jogador era solicitado a dizer a soma de duas cartas que havia tirado de sua pilha, sendo então seguido pelo relato do segundo participante, após os relatos era jogado o dado. Cada dupla jogava duas partidas: uma tinha o critério de probabilidade de checagem estabelecido como $1/2$, ou seja, diante dos números pares do dado (2,4,6) os participantes deveriam mostrar suas cartas depois de terem relatado a sua somatória, se o relato estivesse correto, ou seja, correspondente, as cartas poderiam ser descartadas no “lixo” em comum, se não houvesse correspondência, o participante

teria que pegar todas as cartas do lixo. Esse mesmo procedimento se seguiu para a partida que teve como critério $1/6$, ou seja, deveria mostrar as cartas se o dado caísse em 6. Três duplas começaram com o critério $1/2$ e as outras três com $1/6$.

Os resultados de tal estudo mostraram, de forma geral, que houve um grande percentual de distorções nos relatos dos participantes quando jogaram a partida de $1/6$, pois a probabilidade de mostrar as cartas era menor que na partida com o critério de $1/2$. Os participantes que jogaram primeiro a partida com critério de $1/2$ e depois jogaram de $1/6$, apresentaram maior frequência de distorções do que os participantes que tiveram como primeira partida o critério de $1/6$. A autora considera que por os participantes terem sido expostos ao jogo na partida de $1/2$ primeiro, possibilitou uma forma de treino, ou seja, havia uma breve história de exposição às contingências do jogo.

Silva (2011), replicou o estudo de Oliveira (2011) sendo que havia a frequência de checagem $1/2$, $1/3$ e $1/6$ e a análise realizada foi intergrupos. Participaram dezoito pessoas, sendo que em cada critério havia três duplas diferentes e cada dupla jogava duas partidas do mesmo critério de checagem. Os resultados deste estudo mostraram que houve mais distorções no critério $1/3$ e menos em $1/2$, foi possível comprovar um número maior de distorções no grupo $1/6$ em relação ao grupo $1/2$, sendo assim afirmou-se que quanto maior a frequência da checagem, menor a probabilidade de distorção do relato.

A pesquisa de Andrade (2011) teve como objetivo investigar o efeito do tipo de pergunta na correspondência fazer-dizer. Foram realizados dois experimentos com diferentes condições durante o Jogo Caô. No Experimento 1 participaram doze pessoas. Três duplas começaram o jogo na condição Pergunta Aberta (PA) e depois jogaram na condição Pergunta Fechada (PF), e as outras três duplas foram submetidas na ordem contrária. Na condição PF, era oferecida uma pergunta de múltipla escolha. Na PA, era solicitado o valor das cartas. Para as duas condições eram apresentadas a consequência punitiva caso houvesse distorção na frequência de checagem de $1/3$. Os resultados do Experimento 1 não possibilita-

ram comprovar a hipótese inicial da autora, que haveria mais distorções na condição PF, por questões metodológicas e então foi realizado o Experimento 2. No novo experimento as formas de apresentação das perguntas, na condição PF não era mais apresentada uma pergunta de múltipla escolha e na PA os participantes deveriam dizer os valores e os naipes das cartas. Além disso, a frequência de checagem foi de 1/6. O Experimento 2 teve como resultado maior frequência de distorções na condição PF, o que corrobora parcialmente os achados de Ferreira (2009) acerca de perguntas abertas e fechadas.

Objetivo Geral

Verificar, a partir do relato verbal do participante, o controle da magnitude da punição (Variável Independente) em uma situação lúdica na frequência de relatos distorcidos (Variável Dependente), ou seja, a relação entre tais variáveis.

Objetivos Específicos

- Comparar a frequência de distorções dos relatos quando está na condição de Magnitude Alta (MA) e Magnitude Baixa (MB);
- Verificar se a ordem da partida influencia na frequência das distorções;
- Verificar se a vez na rodada influencia na frequência das distorções.
- Verificar se a faixa de pontos obtidos nas cartas influencia na frequência das distorções.

Capítulo 4. Método

4.1 Participantes

Participaram desta pesquisa 12 universitários, seis do sexo feminino e seis do sexo masculino, com idade variando entre 20 e 40 anos, escolhidos aleatoriamente em um centro universitário de Brasília, os quais eram completamente ingênuos ao procedimento.

4.2 Local

O experimento foi realizado em duas salas diferentes. Uma delas foi uma sala de aula com tamanho de 10 x 8 m², com janela ao fundo de 1,50 x 2 m², porta à frente, na direita e quadro branco de 1,5 x 1 m² em um centro universitário de Brasília. Essa sala continha em torno de 60 carteiras estofadas, uma mesa de professor com cadeira (onde foi feito o experimento), ar condicionado, e iluminação usando lâmpadas fluorescentes.

A outra sala media de 4 x 3 m², com janela à direita de 1,50 x 2 m², porta ao fundo, à frente direita com quadro branco de 1,5 x 1 m² em um centro universitário de Brasília. Essa sala continha três mesas, cada uma com um computador, uma mesa redonda (onde foi realizado o experimento), com cadeiras, ar condicionado, e iluminação usando lâmpadas fluorescentes.

4.3 Materiais e Equipamentos

Para esta pesquisa, foram utilizados: Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Anexo 1) para cada participante, folhas de papel Sulfite A4, caneta esferográfica, um baralho sem os coringas (52 cartas), um dado de seis faces, mesas, carteiras e protocolos de registro (Anexo 2).

Também foi utilizado um tabuleiro confeccionado exclusivamente para fins acadêmicos contendo câmeras embutidas e ligadas a um sistema informatizado de segurança. A Figura 1 mostra o tabuleiro do jogo.

Os participantes ficam localizados um de frente para o outro, ao lado de cada um há um desenho para indicar a posição da pilha de cartas de cada jogador e no centro do tabuleiro há o desenho de um retângulo para as cartas do lixo do jogo serem descartadas. As cartas que os participantes pegam a cada rodada ficam posicionadas num suporte vertical para que o adversário não veja.



Figura 1 – Tabuleiro do Jogo Caô.

O tabuleiro delimitava os locais dos dois participantes, o local das pilhas de cada jogador e o lixo do jogo. Na frente de cada jogador foi adaptado um suporte para as cartas que cada jogador pegava na rodada. As câmeras foram montadas na frente do suporte

te, para capturar a imagem das cartas obtidas pelos jogadores, e em cima do tabuleiro, para capturar a imagem do lixo do jogo.

4.4 Procedimentos

Cada participante foi escolhido de forma aleatória e convidado a participar voluntariamente da pesquisa. Ao aceitar a participação, cada pessoa foi conduzida à sala do experimento, o qual só ocorreu mediante a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Este procedimento contou com duas condições experimentais, em uma, a magnitude da punição para a distorção do relato foi alta e a outra foi baixa, sendo que para cada uma delas os participantes jogavam uma partida do jogo.

Diante da possibilidade de influência da ordem das condições, os participantes foram divididos igualmente em dois grupos, os quais participaram das duas condições, porém em ordens diferentes: Grupo Magnitude Alta – Magnitude Baixa (iniciava pela partida de magnitude alta) e Grupo Magnitude Baixa – Magnitude Alta (iniciava pela partida de magnitude baixa). E cada grupo foi dividido em três duplas: homem-homem, homem-mulher e mulher-mulher, como se pode ver na Tabela 1. Os participantes P1, P2, P3, P4, P5 e P6 foram expostos primeiro na Magnitude Alta (MA) e depois Magnitude Baixa (MB) e P7, P8, P9, P10, P11 e P12 passaram primeiro pela condição de MB e em seguida pela MA.

Tabela 1 – Divisão dos participantes nos grupos.

MB-MA	MA - MB
Dupla 1: P1 e P2 (homem – homem)	Dupla 4: P7 e P8 (homem – homem)
Dupla 2: P3 e P4 (mulher – mulher)	Dupla 5: P9 e P10 (mulher – mulher)

Dupla 3: P5 e P6 (mulher – homem)

Dupla 6: P11 e P12 (mulher – homem)

A regra (Anexo 3) de cada condição foi lida pelo pesquisador e as dúvidas foram esclarecidas antes de iniciar cada partida. A cada rodada o pesquisador que estava como instrutor liberava as consequências de acordo com as regras.

Este estudo consistiu na aplicação de um jogo de baralho, o qual teve como objetivo eliminar todas as cartas da própria pilha para o lixo. O primeiro participante a eliminar todas as suas cartas da pilha, vencia a partida.

Inicialmente o baralho era embaralhado e distribuído em pilhas iguais para cada participante. Cada pilha ficou em um local específico no tabuleiro com a face das cartas virada para baixo.

A pilha possuía cartas de dois à rei (K), sendo que a carta 2 valia dois pontos, a carta 3 valia três pontos e assim por diante. Já o valete (J) valia 11 pontos; a dama (Q) valia 12; e o rei (K) valia 13.

O jogo começava com ambos jogando o dado. Quem tirasse o maior número iniciava o jogo. A cada rodada, os jogadores deveriam tirar duas cartas de cima da sua pilha e colocá-las no suporte de cartas do tabuleiro de forma oculta ao seu oponente, que estava à sua frente. Quem tirava o maior número no dado, iniciava a rodada dizendo quantos pontos havia tirado, ou seja, a soma do valor destas cartas. Em seguida, era a vez de o seu oponente fazer o mesmo.

Após ambos terem dito suas respectivas pontuações, o primeiro a jogar devia lançar o dado. Se o dado caísse em 2, 3, 4 ou 5, o jogador que tivesse dito o maior valor de pontos, vencia a rodada, o que lhe permitia descartar as suas cartas com a face virada para baixo no lixo que se posicionava entre os dois jogadores. O jogador que perdesse a

rodada devia embaralhar as suas cartas em sua pilha. No caso de empate, ambos embaralhavam suas cartas em suas pilhas.

Caso o dado caísse em 1 ou 6, ambos deveriam revelar as suas cartas para o oponente. Se ambos tivessem dito os valores iguais aos das suas cartas, o jogador que tivesse dito maior valor vencia, o que lhe permitia descartar as suas cartas no lixo e seu oponente deveria embaralhar suas cartas em sua pilha. No caso de empate, ambos deveriam embaralhar suas cartas em suas pilhas.

Tabela 2 – Consequências do jogo caso haja distorção e o dado caísse em 1 ou 6.

	Magnitude Alta	Magnitude Baixa
Um dos participantes	Pega todas as cartas do lixo. Perde a rodada.	Perde a rodada.
Os dois participantes	Dividem as cartas do lixo. Ninguém ganha a rodada.	Ninguém ganha a rodada.

A Tabela 2 mostra a diferença entre as duas condições do jogo, a qual é determinada pelas consequências de distorcer o relato e haver checagem, ou seja, o dado cair em 1 ou 6. Se a dupla estivesse na condição de magnitude baixa, o dado caísse em 1 ou 6 e um dos participantes tivesse dito um valor diferente ao das suas cartas, este perdia a rodada e deveria embaralhar as cartas de sua pilha. Caso os dois dissessem valores diferentes dos de suas cartas, ambos deveriam devolver as suas cartas para sua pilha.

E a dupla que estivesse na condição de magnitude alta, o dado caísse em 1 ou 6 e um dos participantes tivesse dito um valor diferente do das suas cartas, este perdia a rodada e deveria embaralhar todas as cartas do lixo e as duas cartas do oponente junto com as cartas de sua pilha. Caso os dois dissessem valores diferentes dos de suas cartas,

deveriam dividir as cartas do lixo em partes iguais e embaralhar a sua metade com as cartas de suas pilhas. Tais consequências mostram que na magnitude alta é mais provável perder a partida (visto que recebe mais cartas na pilha) e na magnitude baixa é mais provável perder a rodada (Tabela 2).

Na rodada seguinte, o participante que falou por último deveria iniciar a próxima rodada. A vez de iniciar a rodada era alternada de rodada para rodada.

Quando a dupla acabava de jogar a partida na primeira condição era informado que iriam jogar uma nova partida, mas com algumas diferenças. E então a regra da nova condição a ser jogada era lida.

Dito isso, o que determinou que cada condição fosse de magnitude alta ou baixa era a probabilidade de vencer a partida. Caso o participante distorcesse a quantidade de pontos obtidos e houvesse a checagem de tal valor, na magnitude alta tinha menor probabilidade de vencer a partida em comparação com a magnitude baixa, pois ganharia mais cartas, ficando mais difícil chegar no objetivo do jogo.

Durante o experimento, havia dois pesquisadores responsáveis pelos registros dos pontos obtidos e relatados pelos participantes (independentemente das gravações) e um pesquisador para explicar as regras e liberar as consequências do jogo. Vale ressaltar que em nenhum momento foi instruído o comportamento de distorcer o relato.

Este estudo teve como objetivo verificar qual a relação entre a magnitude da punição e a correspondência verbal, para isso, comparou-se a frequência de distorções dos relatos quando na condição de Magnitude Alta (MA) e Magnitude Baixa (MB), verificou-se se a ordem da partida influenciou na frequência das distorções e se a vez na rodada influenciou na frequência das distorções.

Capítulo 5. Resultados

A Figura 2 mostra a porcentagem de distorções dos participantes nas duas condições experimentais em que os participantes foram expostos: MA e MB. Os participantes P1, P2, P3, P4, P5 e P6 foram expostos primeiramente na condição MB e os participantes P7, P8, P9, P10, P11 e P12 foram expostos primeiro na condição MA. Na Figura 2 também mostra a média das distorções de todos os participantes nas duas condições.

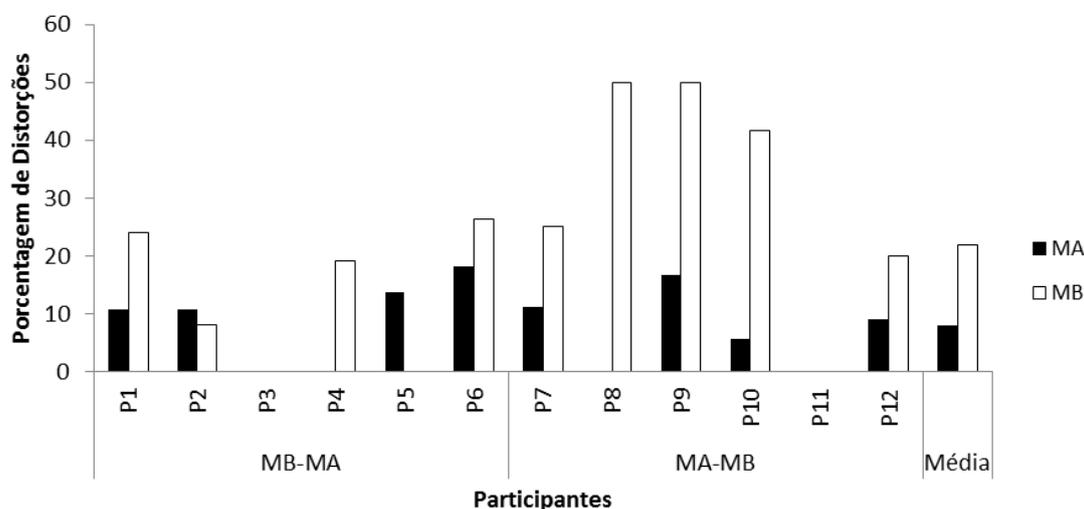


Figura 2 – Porcentagem de distorções dos participantes nas duas condições experimentais.

Observa-se na mesma figura, a partir da média, que houve mais distorções na MB. Com exceção dos participantes P3 e P11, que não distorceram em nenhuma condição, e do P2 e P5, que distorceram mais na MA (o P2 emitiu quase a mesma porcentagem de distorções nas duas condições), todos os participantes distorceram mais na MB.

A Figura 3 apresenta a frequência de distorções na vez da rodada que o participante estava (1º ou 2º), sua condição experimental (MA ou MB) e ordem da condição que ele foi exposto (MA-MB e MB-MA). Pode-se notar que na condição MB, há mais

distorções quando se relata primeiro os pontos obtidos, inclusive este dado tem maior frequência de distorções em toda a figura. E, há uma pequena diferença entre as distorções da ordem MB-MA e MA-MB, tendo MA-MB mais distorções tanto sendo o primeiro quanto o segundo a relatar.

Já na condição MA, há mais distorções quando é segundo a relatar os pontos obtidos. Quando primeiro na MA, não há diferença entre a ordem da condição exposta, e esta faixa representa o menor número de distorções apresentada na figura. Sendo o segundo na vez na rodada, existe maior número de distorções quando exposto na ordem MB-MA, havendo uma grande discrepância com o grupo que teve a ordem MA-MB.

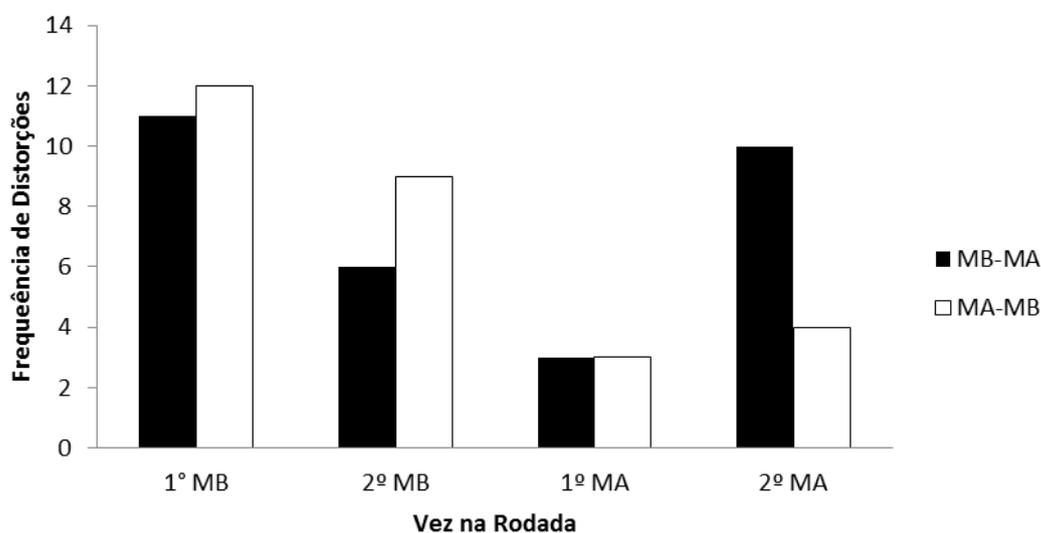


Figura 3 – Frequência de distorções por vez na rodada em cada condição.

A Figura 4 mostra a porcentagem de distorções dividida em três faixas de pontos (obtidos nas cartas) na vez na rodada. Observa-se que há mais distorções na menor faixa de pontos (de dois a nove pontos) e diminuem quando a faixa de pontos aumenta. Pode-se notar que na faixa de pontos intermediária e alta de pontos há mais distorções quando segundo na vez da rodada, porém na faixa de pontos mais baixa há maior distorções quando primeiro na rodada.

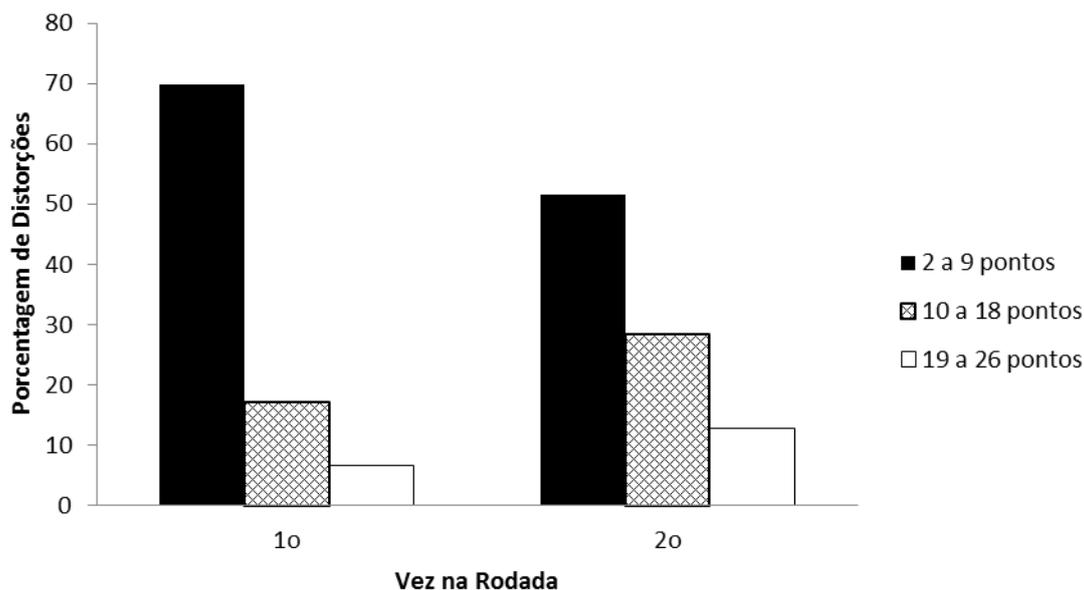


Figura 4 – Porcentagem de distorções em função da vez na rodada dividida em número de pontos obtidos nas cartas.

A Figura 5 divide os dados da Figura 4 pela condição da partida para melhor visualização. Ou seja, a figura mostra a porcentagem de distorções na condição de cada partida (MA e MB) e a vez na rodada em que o participante relatou os pontos obtidos (se quando 1º ou 2º), separando as categorias de pontos obtidos nas cartas.

Quando na MA, observa-se que há mais distorções quando é o segundo na vez na rodada, ou seja, quando já sabe o valor obtido pelo oponente do jogo. Observa-se que quando primeiro, há maior probabilidade de distorção quando obtém a faixa de pontos baixa, nota-se um declínio na faixa de pontos intermediária e nenhuma distorção na faixa de pontos alta.

Quando na MB e obtendo faixa de pontos baixa é onde há a maior probabilidade de distorções, independentemente de ser o primeiro ou o segundo na vez na rodada. Nas faixas de pontos intermediária e alta há um declínio de distorções, mas em comparação com os dados da MA, ainda são superiores.

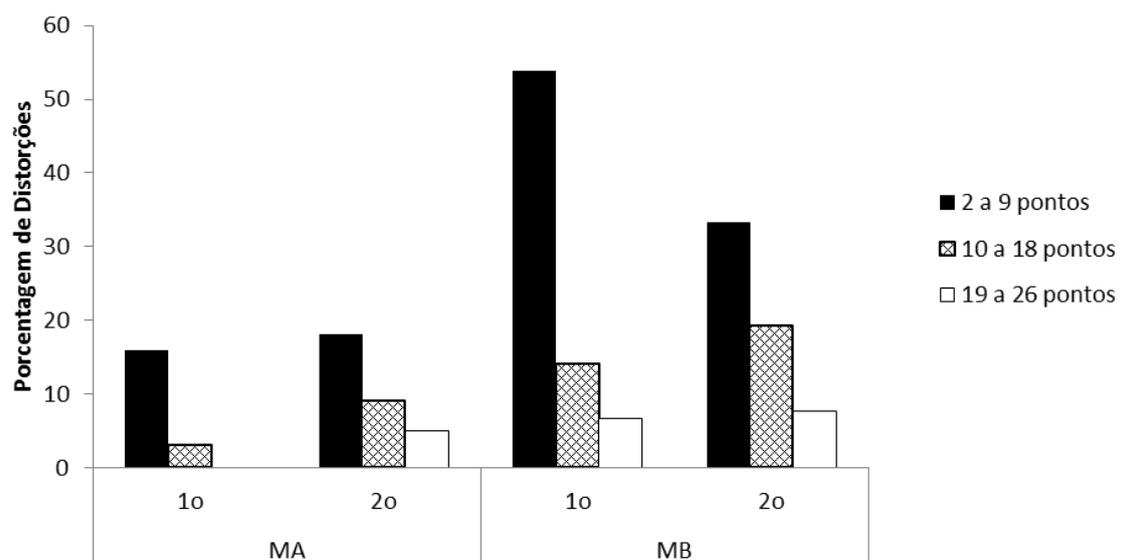


Figura 5 – Porcentagem de distorções em função da condição da partida e vez na rodada dividida em número de pontos obtidos nas cartas.

Capítulo 6. Discussão

Primeiramente, o presente estudo conseguiu responder a questão de pesquisa. A hipótese inicial foi confirmada, na comparação intragrupos foi observado que na condição Magnitude Baixa houve mais distorções, visto que a magnitude da punição não foi tão severa quanto na Magnitude Alta, demonstrando assim o efeito da manipulação da variável independente.

Levanta-se a hipótese de que a frequência de checagem 1/3 diminuiu a probabilidade dos participantes, em geral, emitirem alta frequência de distorções. Inclusive, é possível perceber que os participantes P3 e P11, não distorceram em nenhuma condição. De forma similar ao Experimento 1 de Andrade (2011), a frequência de distorções foi pequena porque a frequência de checagem foi intermediária. Se fosse realizado com frequência de checagem de distorções de 1/6 como na condição da pesquisa de Oliveira (2011).

A partir dos dados dos participantes P2 e P5, que distorceram mais na MA (resaltando que o P2 emitiu quase a mesma frequência de distorções nas duas condições), levanta-se a hipótese que eles aprenderam as contingências do jogo a partir da segunda partida, visto que os dois pertenceram ao Grupo MB-MA. Observou-se o controle instrucional no comportamento dos dois participantes de forma semelhante ao estudo de Ribeiro (2005) na fase de reforçamento do relato em grupo. Este jogo é como se fosse a entrevista com as crianças em grupo de Ribeiro (2005), porque um participante, ao ver seu oponente distorcendo, pode aprender por modelação para que emita distorções, o que foi observado com o participante P5 e seu adversário: na segunda partida (MA), P5 foi instruído por seu adversário para distorcer o relato.

A Figura 3 apresenta na condição MB, mais distorções quando se relata primeiro os pontos obtidos. E, há uma pequena diferença entre as distorções da ordem MB-MA e MA-MB, tendo MA-MB mais distorções tanto sendo o primeiro quanto o segundo a relatar. Então, o Grupo MA-MB, na condição MB distorceu mais do que o Grupo MB-MA. Oliveira (2011) levantou a possibilidade de uma forma de treino na primeira condição a ser jogada, ou seja, percebe-se no presente estudo também uma breve história de exposição às contingências do jogo.

Já na condição MA, há mais distorções quando se é segundo a relatar os pontos obtidos. Quando primeiro na MA, não há diferença entre a ordem da condição exposta, e esta faixa representa o menor número de distorções apresentada na figura. Sendo o segundo na vez na rodada, existe maior número de distorções quando exposto na ordem MB-MA, havendo uma grande discrepância com o grupo que teve a ordem MA-MB. Com isto, se confirma a hipótese inicial de que é vantagem ser o segundo na vez na rodada, porém não se confirma totalmente a hipótese que há maior probabilidade de distorções quando segundo na vez na rodada. Sendo o segundo, o participante poderia ter seu comportamento sob controle do valor relatado por seu oponente antes deles, isto é, se o adversário tirou ou não mais pontos que ele, contexto antecedente para distorcer ou não.

Na Figura 5 quando na MA, observa-se que há mais distorções quando é o segundo na rodada que quando primeiro, confirmando a hipótese de que o contexto de não ter acesso à pontuação do oponente na MA é estímulo delta para distorcer, pois distorcer o relato nesta condição e havendo checagem diminui a probabilidade de perder a partida caso ocorra a punição em alta magnitude.

Quando na MB, nota-se mais distorções visto que implica em apenas perder a rodada, caso seja checada a distorção e não recolher todo o lixo no caso da magnitude alta.

Na mesma figura é possível perceber que quanto maior a faixa de pontos obtida, menor é o número de distorções, Oliveira (2011) encontrou este mesmo dado. Tal dado pode ser justificado devido à maior probabilidade de vencer o jogo ao obter uma pontuação na maior categoria de pontos.

De forma similar a Ribeiro (2005), o reforço para o relato (no caso de relatar a soma do que tirou) foi eficaz no sentido de produzir distorção, principalmente na condição de Magnitude Baixa conforme previsto. O que não aconteceu em Ferreira (2009), pois o fato de existir o registro das contas matemáticas pode ter tido influência muito grande em função da baixa frequência de distorções. As crianças estariam se comportando como se houvesse checagem do comportamento não verbal em todos os relatos. Além disso não discriminavam o tamanho da magnitude da punição que entrariam em contato em caso de distorção, provavelmente estando sob controle da história passada em que as distorções foram punidas severamente.

Conclusão

O presente estudo investigou os efeitos da magnitude da punição, tanto alta como baixa, na correspondência verbal em um jogo de cartas. O estudo atingiu os objetivos propostos visto que conseguiu verificar a relação entre as variáveis estudadas. Conforme esperado, foi comprovado que há mais distorções quando na MB do que na MA.

Durante o experimento foram encontradas algumas limitações que podem ser superadas com a replicação deste experimento. Uma delas foi a baixa frequência de distorções por todos os participantes, com isso sugere-se que a frequência de checagem seja 1/6. A probabilidade de checagem de 1/3 foi alta ou intermediária, mostrando poucas distorções independentemente da condição. Se se reduz é mais provável a emissão de distorção, com forme os estudos de Oliveira (2011) e Oliveira (2011).

Sugere-se replicação do experimento com mais partidas em cada condição para testar a hipótese que os dois participantes que distorceram mais na Magnitude Alta aprenderam a jogar somente na segunda partida.

Vale ressaltar a importância de estudos envolvendo a distorção do relato e punição. Os dois temas são pouco estudados, mas a presente metodologia mostra a possibilidade de estudar principalmente a punição em humanos.

Referências Bibliográficas

- Andrade, C. M. R. Q. (2011). *O Efeito de Perguntas Abertas e Fechadas na Correspondência Verbal*. Monografia, Centro Universitário de Brasília, Brasília.
- Barros, R. S. (2003). Uma introdução ao comportamento verbal. *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva*, vol V, n 1, 73-82.
- Baum, W. M. (2006). *Compreender o behaviorismo: Comportamento, cultura e evolução*. (Traduzido por M. T. A. Silva et al.) Porto Alegre: Artmed. (Trabalho original publicado em 2005)
- Beckert, M. E. (2005). Correspondência Verbal/Não-Verbal: Pesquisa Básica e Aplicações na Clínica. Em J. Abreu-Rodrigues, & M. R. Ribeiro (Orgs), *Análise do comportamento: Pesquisa, teoria e aplicação* (pp. 229 - 244). Porto Alegre: Artes Médicas.
- Catania, A. C. (1999). *Aprendizagem: Comportamento, Linguagem e Cognição*. Porto Alegre: Artes Médicas Sul.
- Dias, J. S. (2008). *Análise de correspondência de comer e relatar de crianças*. Dissertação de Mestrado, Universidade Católica de Goiás, Goiânia.
- Ferreira, J. V. (2009). *Correspondência Fazer-Dizer em crianças na resolução de operações matemáticas*. Monografia, Centro Universitário de Brasília, Brasília.
- Medeiros, C. A. (2002). Comportamento verbal na terapia analítico comportamental. *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva*, IV, 2, 105-118.
- Medeiros, C.A. (2011). Manipulações do comportamento verbal: uma tentativa de refinamento conceitual [RESUMO]. Em ABPMC (Org.). Anais do I Encontro Sulamericano de Análise do Comportamento e XX Encontro Brasileiro de Psicoterapia e Medicina Comportamental [34-35]. Salvador, BA: ABPMC.

- Moreira, B. M. & Medeiros, C. A. (2007). *Princípios Básicos da Análise do Comportamento*. Porto Alegre: Artmed.
- Oliveira, C. S. (2011). *Influência da Checagem na Precisão do Relato no Delineamento Intergrupos*. Monografia, Centro Universitário de Brasília, Brasília.
- Oliveira, J. A. (2011). *Correspondência Verbal: Efeito da Frequência de Checagem num Delineamento Intragrupos*. Monografia, Centro Universitário de Brasília, Brasília.
- Passos, M. L. R. F. (2003). A análise de comportamento verbal em Verbal Behavior (1957) de B. F. Skinner. *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva*, V, 2, 195-213.
- Ribeiro, A. F. (2005). Correspondência no auto-relato da criança: aspectos de tatos e de mandos. *Revista Brasileira de Análise do Comportamento*, I, 1, 275-285.
- Sidman, M. (1989/2011). *Coerção e suas implicações* (M. A. Andery & T. M. Sério, trads.). São Paulo: Livro Pleno.
- Skinner, B. F. (1957/1978). *Comportamento verbal* (Maria da Penha Villalobos, trad.) São Paulo: Cultrix.
- Skinner, B. F. (1953/2000). *Ciência e Comportamento Humano* (J. C. Todorov & R. Azzi, trads.). São Paulo: Martins Fontes.
- Wechsler, A. M., & Amaral, V. R. (2009). Correspondência Verbal: Uma Revisão da Literatura. *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva*, IX, 2, 189-208.

ANEXO 01

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - TCLE

Prezado (a) colaborador (a),

Somos alunos (as) do curso de psicologia do UniCEUB e estamos cursando as disciplinas, Projeto de Monografia, Projeto de Iniciação Científica e Monografia. O trabalho dessas disciplinas consiste em desenvolver e aplicar uma pesquisa de campo supervisionada pelo professor Carlos Augusto de Medeiros. O objetivo desta pesquisa é investigar as variáveis que influenciam a correspondência verbal.

Sua participação nesta pesquisa é voluntária e não determinará qualquer risco ou desconfortos e constitui-se basicamente em participar de um jogo de cartas tendo alguns de seus comportamentos quanto ao jogo registrados e analisados.

Todo material gerado por esta pesquisa será gravado e os dados obtidos serão apresentados em revistas científicas especializadas na área e/ou em encontros científicos e congressos, resguardando sempre o sigilo de sua identidade. Os pesquisadores garantem o uso ético sobre este material, o qual ficará arquivado no próprio UniCEUB em posse do pesquisador responsável pela pesquisa e permanecerá inacessível a outras pessoas sem que um novo termo de consentimento livre e esclarecido seja assinado por você.

Informo que o Sr(a). tem a garantia de acesso, em qualquer etapa do estudo, sobre qualquer esclarecimento de eventuais dúvidas e aos resultados de sua participação no estudo ao seu final. E a qualquer momento você poderá desistir de participar e retirar seu consentimento. Sua recusa não trará nenhum prejuízo em relação ao pesquisador nem à organização, nem será solicitada a justificativa para a retirada de seu consentimento.

Não existirão despesas ou compensações pessoais para o participante em qualquer fase do estudo. Eventual dano ou gasto decorrente da pesquisa será de responsabilidade dos pesquisadores.

Os pesquisadores colocam-se a disposição para qualquer esclarecimento a qualquer momento da pesquisa.

Carlos Augusto de Medeiros	medeiros.c.a@gmail.com	(061) 9958-7874
Cleiton da S. Oliveira	cleiton_som@hotmail.com	(061) 9211-9837
Cynthia de Moraes R.Q. Andrade	cynthia_cma@hotmail.com	(061) 9966-5907
Fabio Hernandez Medeiros	fabiohmedeiros@gmail.com	(061) 7815-1940
Luis Guilherme	guisouza22@gmail.com	(061) 9227-7180
Rayana Lima Brito	rayana_lima_@hotmail.com	(061) 8405- 6035
Rogéria	bastos.rogeria@gmail.com	(061) 9972-1946

() Concordo em participar dessa pesquisa.

() Não concordo em participar.

Acredito ter sido suficiente informado a respeito das informações que li ou que foram lidas para mim. Ficaram claros quais são os propósitos do estudo, os procedimentos a serem realizados, seus desconfortos e riscos e a garantia de esclarecimentos permanentes.

Ficou claro também que a minha identificação, o endereço, nome e filiação permanecerão em sigilo absoluto, assim como os dados brutos da minha pesquisa.

Concordo voluntariamente em participar deste estudo e poderei retirar o meu consentimento a qualquer momento, antes ou durante o mesmo, sem penalidade ou prejuízo ou perda de qualquer benefício que eu possa ter adquirido.

Data ____/____/____ Assinatura do participante: _____

Assinatura do pesquisador responsável: _____

ANEXO 02

PROTOCOLO DE REGISTRO**PARTICIPANTE:** _____**MAGNITUDE:** () ALTA

() BAIXA

Rodada	Ordem da vez na rodada	Pontos das Cartas	Pontos Relatados	Correspondência
1				() sim () não
2				() sim () não
3				() sim () não
4				() sim () não
5				() sim () não
6				() sim () não
7				() sim () não
8				() sim () não
9				() sim () não
10				() sim () não
11				() sim () não
12				() sim () não
13				() sim () não
14				() sim () não
15				() sim () não
16				() sim () não
17				() sim () não
18				() sim () não
19				() sim () não
20				() sim () não
21				() sim () não
22				() sim () não
23				() sim () não
24				() sim () não
25				() sim () não
26				() sim () não
27				() sim () não
28				() sim () não
29				() sim () não
30				() sim () não
31				() sim () não
32				() sim () não
33				() sim () não
34				() sim () não
35				() sim () não
36				() sim () não
37				() sim () não
38				() sim () não
39				() sim () não
40				() sim () não
41				() sim () não
42				() sim () não
43				() sim () não
44				() sim () não
45				() sim () não
46				() sim () não

ANEXO 03

REGRAS DO JOGO PARA MAGNITUDE BAIXA

Você está prestes a jogar um jogo de cartas. **O seu objetivo no jogo é tentar eliminar todas as cartas do sua pilha para o lixo.** O primeiro a eliminar todas as suas cartas, vence.

Inicialmente, cada jogador receberá uma pilha de cartas, as quais devem posicionar com a face virada para baixo.

O jogo se inicia com ambos jogando o dado. Quem tirar o maior número inicia o jogo.

Em seguida, cada um deve tirar as duas cartas de cima da sua pilha e colocá-las no suporte de cartas de forma oculta ao seu oponente, que estará à sua frente.

Quem tirou o maior número no dado, inicia a rodada dizendo **quantos pontos fez**. Sua pilha possui cartas de dois à rei (K), sendo que a carta 2 vale dois pontos, a carta 3 vale três pontos e assim por diante. Já o valete (J) vale 11 pontos; a dama (Q) vale 12; e o rei (K) vale 13. Em seguida, é a vez de o seu oponente fazer o mesmo.

Após ambos terem dito suas respectivas pontuações, o primeiro a jogar deve lançar o dado. Se o dado cair em **2, 3, 4** ou **5**, o jogador que tiver dito o maior valor, vence a rodada, o que lhe permite descartar as suas cartas com a face virada para baixo no *lixo* que se posiciona entre os dois jogadores. O jogador que perdeu a rodada deve embaralhar as suas cartas em sua pilha. No caso de empate, ambos embaralham suas cartas em suas pilhas.

Caso o dado caia em **1** ou **6**, ambos devem revelar as suas cartas para o oponente. Se ambos tiverem dito os valores iguais aos das suas cartas, o jogador que tiver dito maior valor vence, o que lhe permite descartar as suas cartas no *lixo* e seu oponente deve embaralhar suas cartas em sua pilha. No caso de empate, ambos devem embaralhar suas cartas em suas pilhas.

Se, por outro lado, o dado cair em **1** ou **6** e um dos participantes tiver dito um valor diferente do das suas cartas, este perde a rodada e **deve embaralhar todas as cartas em sua pilha**. Caso os dois digam valores diferentes dos de suas cartas, ambos devem devolver as suas cartas para sua pilha.

Na rodada seguinte, o que falou por último deve iniciar a rodada. A vez de iniciar a rodada é alternada de rodada para rodada.

REGRAS DO JOGO PARA MAGNITUDE ALTA

Você está prestes a jogar um jogo de cartas. **O seu objetivo no jogo é tentar eliminar todas as cartas do sua pilha para o lixo.** O primeiro a eliminar todas as suas cartas, vence.

Inicialmente, cada jogador receberá uma pilha de cartas, as quais devem posicionar com a face virada para baixo.

O jogo se inicia com ambos jogando o dado. Quem tirar o maior número inicia o jogo.

Em seguida, cada um deve tirar as duas cartas de cima da sua pilha e colocá-las no suporte de cartas de forma oculta ao seu oponente, que estará à sua frente.

Quem tirou o maior número no dado, inicia a rodada dizendo **quantos pontos fez**. Sua pilha possui cartas de dois à rei (K), sendo que a carta 2 vale dois pontos, a carta 3 vale três pontos e assim por diante. Já o valete (J) vale 11 pontos; a dama (Q) vale 12; e o rei (K) vale 13. Em seguida, é a vez de o seu oponente fazer o mesmo.

Após ambos terem dito suas respectivas pontuações, o primeiro a jogar deve lançar o dado. Se o dado cair em **2, 3, 4** ou **5**, o jogador que tiver dito o maior valor, vence a rodada, o que lhe permite descartar as suas cartas com a face virada para baixo no *lixo* que se posiciona entre os dois jogadores. O jogador que perdeu a rodada deve embaralhar as suas cartas em sua pilha. No caso de empate, ambos embaralham suas cartas em suas pilhas.

Caso o dado caia em **1** ou **6**, ambos devem revelar as suas cartas para o oponente. Se ambos tiverem dito os valores iguais aos das suas cartas, o jogador que tiver dito maior valor vence, o que lhe permite descartar as suas cartas no *lixo* e seu oponente deve embaralhar suas cartas em sua pilha. No caso de empate, ambos devem embaralhar suas cartas em suas pilhas.

Se, por outro lado, o dado cair em **1** ou **6** e um dos participantes tiver dito um valor diferente do das suas cartas, este perde a rodada e **deve embaralhar todas as cartas do lixo e as duas cartas do oponente junto com as cartas de sua pilha**. Caso os dois digam valores diferentes dos de suas cartas, deverão dividir as cartas do lixo em partes iguais e embaralhar a sua metade com as cartas de suas pilhas.

Na rodada seguinte, o que falou por último deve iniciar a rodada. A vez de iniciar a rodada é alternada de rodada para rodada.