



Sugestões e Alternativas de Ensino: Para pais em interação com os filhos durante a realização das tarefas escolares

PARA: PAIS E RESPONSÁVEIS QUE SE CONVERTERAM EM PROFESSORES PARA SEUS FILHOS DURANTE O PERÍODO DE QUARENTENA DE 2020

**Faculdade de Psicologia do Centro Universitário de Brasília (UniCeub)
Campos de Atuação e Investigação: Psicologia Escolar I**

**DE: IAN RODRIGUES BIRNBAUM
FAETHON LEONI CARDOSO NERI
LEONARDO CARDOSO MORAIS**

Sugestões e Alternativas de Ensino: Para pais em interação com os filhos durante a realização das tarefas escolares.

Dada as circunstâncias atuais no ano de 2020, muitos pais acabaram assumindo o papel de professor para seus filhos e dessa forma decidimos desenvolver essa cartilha que tem como finalidade apresentar um pouco da teoria do renomado psicólogo analítico comportamental B. F. Skinner, que desenvolveu uma teoria psicológica chamada Behaviorismo.

Desde os tempos em que a proposta de Skinner se consagrou como teoria até os dias de hoje, a teoria behaviorista se mostrou muito eficiente para ajudar professores e alunos a terem um melhor rendimento em sala de aula. Esta cartilha apresenta algumas técnicas e estratégias pedagógicas de ensino utilizadas por professores em sala de aula, a fim de auxiliar os pais que estejam servindo como facilitadores da aprendizagem de seus filhos durante o período de quarentena que se transcorre.

Para Skinner, os comportamentos humanos são extremamente influenciados por estímulos do meio ambiente. Ele dizia que se controlarmos esses estímulos do meio ambiente, poderíamos influenciar o próprio comportamento.

Dizia que é possível criar ou eliminar comportamentos, precisando somente adicionar ou retirar adequadamente certos estímulos que envolvem o ambiente. Assim, ele nos apresentou duas maneiras principais de como lidar com esses estímulos, que seriam os denominados Reforço e Punição. Tais noções apresentadas por Skinner podem ser muito úteis durante a interação pedagógica com seu filho.



Vamos aos exemplos:

Punição: A punição é um estímulo que tem como efeito a extinção de comportamentos indesejáveis, através da dor e do desprazer causados no aluno. Durante a época que os modelos de ensino tradicionais prevaleciam, a punição foi muito utilizada para a adequação dos comportamentos de alunos considerados “indisciplinados”.

As punições podem ser divididas entre Positiva e Negativa, o que não significa que há uma punição positiva e outra negativa no sentido habitual do termo, mas sim que há inserção ou remoção de algo tendo como consequência o desprazer. Para esclarecer melhor os diferentes tipos de punição, é válido ressaltar que:

Punição Positiva:

é aquela em que há uma inserção de algo que inflija desprazer como a conduta da palmatória quando um aluno erra. Punição Negativa é aquela que remove algo a fim de promover o desprazer como retirar o celular do aluno para que este faça as tarefas ou se concentre na aula.

Segundo Skinner, as punições são os piores métodos utilizados durante a promoção da aprendizagem, raramente causam um efeito positivo e quando causam, podem proporcionar o surgimento de sentimentos como o ressentimento e a raiva por parte do aluno. Se há nos pais ou professores o objetivo de proporcionar aos seus filhos e alunos uma aprendizagem melhor e mais eficiente, é



aconselhável durante o processo educativo que se evite utilizar da punição e se utilize com mais frequência das técnicas de reforço. Tais técnicas de reforço serão apresentadas a seguir.

Reforço Positivo:

Consideram-se reforços positivos os estímulos que façam o aluno sentir prazer e gratificação pelo comportamento, justamente por seu caráter prazeroso, o reforço positivo aumenta a probabilidade de o comportamento acontecer novamente. O reforço positivo é um estímulo que pode ser aplicado pelo professor sobre o aluno imediatamente após um comportamento desejado ou correto.

Exemplo: Ana é uma menina de nove anos, que em sala de aula apresenta um comportamento de grande dificuldade de realizar sozinha as tarefas dadas pelo professor, tendo dificuldades de concentração em relação aos exercícios propostos. O tempo passa e Ana não consegue ter um proveito mais significativo em sua aprendizagem.

Por esse motivo, o professor decide pedir ajuda ao psicólogo(a) da escola que acaba lhe ensinando estratégias e técnicas do Behaviorismo. Assim, o professor aprendeu que a melhor maneira de ajudar Ana é auxiliando-a através do reforço positivo. Dessa forma, a cada vez que Ana consegue concluir um exercício sozinha, o professor a elogia e em seguida lhe dá um prêmio. Após vários dias de trabalho com o professor, Ana deixa de apresentar o comportamento de “falta de concentração” ou “procrastinação” em relação aos exercícios propostos em sala de aula, e melhora significativamente a realização das tarefas propostas em sala de aula.

Portanto, vemos que toda vez que Ana conseguia finalizar sozinha a tarefa dada pelo professor, ela recebia um grande elogio e um pequeno prêmio, que poderia ser um doce ou alguns minutinhos fazendo algo que lhe agrada como jogar um jogo no celular.



É importante ressaltar, que Ana somente conseguiu finalizar a tarefa sozinha após o professor lhe ensinar como se faz a tarefa, sempre elogiando seus acertos e sem puni-la por seus erros. Nos momentos que Ana errava o professor simplesmente a auxiliava no caminho certo, sem desdenhar de seu erro, ou seja, sem punir, sem provocar ansiedade ou angústia pelo erro.

Assim Ana fica mais tranquila pra seguir em frente, sem pressões.

Reforço negativo:

Brevemente, podemos dizer que a diferença entre o reforço positivo e negativo é que no primeiro existe a necessidade de se adicionar na situação para que seja reforçado o comportamento e que deve ser aplicado imediatamente após o aluno apresentar um comportamento adequado, já o reforço negativo é caracterizado pela retirada de um estímulo que seja aversivo para o aluno, proporcionando o aumento das chances do comportamento desejado pelo professor se repetir:

Exemplo: Há um barulho que incomoda muito o aluno e o atrapalha de se concentrar melhor nos estudos, a retirada do barulho gera consequentemente um aumento no comportamento de concentração nos estudos.

Resumidamente os reforços positivos e negativos aumentam as chances de um determinado comportamento ser mais frequente.



O reforço positivo aumenta as chances de o comportamento ocorrer em virtude do aluno estar sentindo conforto e prazer, já o reforço negativo aumenta a frequência de um comportamento ocorrer, porque acaba com o desconforto do aluno, ou seja, é a retirada do desconforto, do estímulo aversivo, que aumenta as chances do comportamento acontecer novamente.

Dessa forma, vemos que o reforço proporciona um ambiente mais favorável a aprendizagem. Exaltar as boas qualidades dos alunos ao invés de unicamente puni-los pelas más qualidades é extremamente mais eficiente e dessa forma, a promoção adequada de aprendizagens mais duradouras é facilitada e favorece para o aluno o aparecimento de um desejo mais intenso de aprender e melhorar. Várias pesquisas apontam que se um indivíduo se vê frequentemente em um estado de adoecimento, seja esse físico ou psíquico, essa questão pode muitas vezes estar relacionada ao fato de que esse estado de adoecimento foi reforçado em detrimento de um estado de boa saúde.

Exemplo: Durante os dias em que a criança se encontra feliz e alegre os pais a ignoram ou brigam com ela pela mesma estar incomodando os pais enquanto fazem algum trabalho ou coisa parecida, porém durante os dias em que a criança está doente, os pais lhe dão muito carinho e atenção. Os sentimentos de alegria e felicidade são mais frequentemente punidos pelos pais do que reforçados, e o estado de adoecimento é reforçado com aconchego e atenção dos pais durante os períodos de adoecimento. Se os pais dessem mais atenção para a criança durante seus períodos de salubridade, consequentemente a criança ficará menos doente. Do mesmo modo podemos pensar em relação às travessuras em detrimento do bom comportamento.



Tecnologia Educacional: Skinner desenvolveu a concepção de Tecnologia Educacional, que se baseia na ideia de que as pessoas aprendem melhor quando estão progredindo nos estudos, a sensação de sucesso motiva o estudante, e essa sensação sempre se origina através do reforço.



Como já vimos, Skinner aprecia a ideia de que o reforço é a melhor técnica para estimular a aprendizagem do estudante. O professor pode proporcionar como prêmio aos alunos coisas como: notas escolares, espaços e momentos de lazer ao aluno, lanches como doces e salgados, e muitos outros. Entretanto, esses prêmios devem ir diminuindo gradativamente ao mesmo tempo em que o aluno é elogiado (reforço positivo) por seu grande desempenho e pela sua sensação de sucesso por ter aprendido algo novo. Resumidamente, os reforçadores (notas, doces e etc.) devem ser substituídos gradativamente pelos reforçadores naturais como a sensação de sucesso experimentada pelo próprio estudante. Durante esse processo, o professor deve incentivar ao estudante o exercício da auto avaliação, para que ele possa sozinho identificar seus próprios acertos e erros e assim se acostumar com o hábito de buscar fontes naturais de reforço, ou seja, o desejo de aprender simplesmente pela satisfação de aprender.



Além da teoria de Skinner, de reforço, punição e autogoverno, outro conceito importante de se entender é o de mediação. Tendo ela uma expectativa de reciprocidade entre os indivíduos que participam da atividade de ensino, ou seja, uma troca de experiências entre os agentes ativos da atividade pedagógica, sejam aqueles que ensinam como os que aprendem, em um amplo termo todos estão tanto ensinando como aprendendo, mesmo que em quantidades diferentes.

A mediação, segundo Marta Kohl, seria em termos mais gerais a mediação é a intervenção de um elemento que é intermediário em uma relação, e assim deixando de ser uma relação direta e se tornando uma relação mediada por esse objeto, assim também podemos falar da aprendizagem, e principalmente retomando os conceitos de Vygotsky, a aprendizagem ocorre por conta das mediação dos conhecimento a partir da linguagem.

Então podemos ver que se a aprendizagem é um processo sempre mediado pela linguagem, então o processo de aprendizagem é perpassado pela cultura e ela tem um importante papel na aprendizagem e na forma de mediação do ensino.

Ou seja, se os indivíduos pertencem a culturas diferentes a forma de mediação do ensino pode passar por problemas e não ser tão fluida como poderia ser, então entender melhor a realidade individual daquele no qual se busca ensinar pode ter grande impacto e ajuda nesse processo.

Nesse sentido, a dificuldade que países latinos têm em acompanhar e ajudar o processo educacional de seus filhos, é segundo o artigo de Olivos e Mendonza, uma realidade comum, por diversos fatores, sendo eles: uma não compreensão da língua inglesa ou uma compreensão deficitária da língua, uma falta de adaptação da escola a essa demanda, um diálogo pouco mediado entre a escola e os pais, entre outros...



Nesse sentido promover uma melhor dinâmica entre a escola e a família para diminuir essas barreiras culturais e de comunicação assim como o melhor entendimento dessa condição ajudam a mediar esse processo. Mas também vale ressaltar a grande importância dos pais como agentes mediadores da educação e atores importantes nesse processo para os filhos, primeiro para que eles possam entender melhor sobre o papel deles dentro desse sistema, e também para que eles possam ser atores mais independentes no processo de aprendizagem. Assim entender melhor a cultura um do outro, assim como participar ativamente e por meio de diálogos mediar esse processo, faz com que se torne um processo mais efetivo e rico, para pais, alunos e para a própria instituição educacional.

Propostas de atividades

Esses jogos tem como base o conteúdo apresentado na cartilha e servem para estimular a comunicação e essa mediação, além de envolverem um reforço positivo.

Eis a primeira proposta de jogo (And here is the first game that we propose):

Para esse jogo vocês vão precisar de 1 dado e a tabela abaixo. (For this game you'll need one dice and the table below)

As regras são simples, primeiramente, joguem os dados e a pessoa que tiver o maior resultado no dado começa! (The rules are simple, first of all, you need to throw the dice and the player that gets the highest result, starts the game!)

O jogador vai precisar rolar uma vez o dado para cada uma das três colunas, o resultado do dado define a linha! (The player has to roll the dice once for each column, and the result of each dice defines the line!)

Depois disso, o jogador precisa contar uma história pessoal que envolva os três resultados obtidos, por exemplo: Se o jogador 1 consegue os resultados 5, 1 e 4 esse jogador deve contar uma história que envolva uma música ou o assunto música, que seja relacionado ou tenha acontecido na escola e que envolva o sentimento de medo.

(After that, the player has to tell a personal story about the three results in the table, for example: If the player 1 get the results 5, 1 and 4 that player has to tell a story about music, that happened in the school, or that involves school and that is about fear.)

Nº	Assunto	Lugar	Sentimento
1	Comida/Food	Escola/School	Felicidade/ Happiness
2	Jogo/Games	Igreja/ Church	Raiva/ Angriiness
3	Programa de TV ou Série/ TV Show or Series	Casa (Sua, ou de outros) / House (Yours, or other's)	Tristeza/ Sadness
4	Livro/ Book	Parque/ Park	Medo/ Fear
5	Música/ Music	Restaurante/ Restaurant	Nojo/ Disgust
6	Roupa/ Clothes	Shopping/ Mall	Amor/ Love

Imagem do slide na parte superior esquerda





Segunda proposta de jogo

Bem, esse jogo vocês provavelmente conhecem! Mas caso não conheçam, ele ficou popularmente conhecido como imagem e ação no Brasil. (Well, that game you probably know! But if you doesn't, it is known as "Imagem e ação" {Image and action} here in Brazil.

Para esse jogo vocês vão precisar de papéis, lápis, borracha e um cronômetro ou pelo menos algo que possa cronometrar 30 segundos para ver se seu tempo acabou. For that game you'll need papers, pencil, eraser and one timer or another tool that you can use to see if your time is over.

Primeiramente tente pedir para que alguém da casa que não irá jogar escrever 11 palavras em um papel e cortar cada palavra em uma tira e as dobrar. Depois pegue as tiras embaralhe-as e distribua igualmente entre os jogadores. (First of all, try to ask someone that won't play the game, to write 11 words in one paper, and cut them into strips separately, and then fold them and shuffle them to distribute them to the players.)

Agora para jogar cada jogador escolhe uma tira de palavra que foi embaralhada e deve tentar expressar a palavra através de um desenho ou mímica, e o jogador terá 30 segundos para fazer o outro acertar. (Then for play each player chose one strip of word that has been shuffled, and will need to express that word by drawing or mime, and the player have 30 seconds to do it.)

Sistema de pontuação (scoring system):

Se o jogador acerta a mímica ou desenho o jogador que fez a mímica ou desenho ganha 1 ponto e o jogador que acertou ganha 2 pontos.

Se o jogador erra a mímica ou desenho o jogador que fez a mímica ou desenho perde 2 pontos e o jogador que errou perde 1 ponto.

If the player answers correctly the drawing or mime, the player who drew or mimed got 1 point and the player who replied correctly got 2 points.

If the player answers correctly the drawing or mime, the player who drew or mimed got 1 point and the player who replied correctly got 2 points.

If the player answer incorrectly the drawing or mime, the player who drew or mimed lose 2 points and the player who replied incorrectly lose 1 point.

No final o jogador com mais pontos ganha um prêmio que vocês irão combinar!

At the end of the game, the player who got more points earn a prize that you'll discuss about it !

