

**Efeito de Diferentes Magnitudes de Punição Para Relatos Específicos Sobre a  
Correspondência Verbal em um Jogo Simulado de Corrupção**

**Brunna Mendes Feitosa dos Santos Ramos**

Brasília

Dezembro de 2022

**Efeito de Diferentes Magnitudes de Punição Para Relatos Específicos Sobre a  
Correspondência Verbal em um Jogo Simulado de Corrupção**

**Brunna Mendes Feitosa dos Santos Ramos**

Dissertação apresentada ao Centro  
Universitário de Brasília – CEUB, como  
requisito final à obtenção do título de Mestre  
em Psicologia.

Orientador: Carlos Augusto de Medeiros

O presente trabalho foi realizado com apoio  
financeiro da Fundação de Apoio à Pesquisa  
do Distrito Federal – FAP/DF.

Brasília

Dezembro de 2022

**Banca Examinadora**

A Banca Examinadora foi composta por:

---

Prof. Dr. Carlos Augusto de Medeiros, Centro Universitário de Brasília – CEUB, como presidente da banca;

---

Prof. Dr. Márcio Moreira Borges, Centro Universitário de Brasília – CEUB, como membro interno;

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Cristiane Alves, Universidade Federal de Goiás / Unidade de Catalão - UNICAT, como membro externo;

---

Prof. Dr. Paulo Roberto da Cunha Cavalcanti de Almeida, Centro Universitário de Brasília – CEUB, como membro interno suplente.

## Agradeço

A Deus em quem eu confio que me sustentou e guiou até aqui, mesmo enfrentando momentos difíceis durante minha trajetória acadêmica a presença dele me fez mais forte para não desistir.

Agradeço ao meu orientador Carlos Augusto de Medeiros, por ter me orientado com paciência e empatia, pelo exemplo de educador e profissional que ele foi durante esse período e que poderei levar comigo para minha jornada. Foi uma honra ter passado todos esses anos aprendendo com você, meu mais sincero OBRIGADA.

Ao meu esposo Bruno Ramos por ser o meu maior incentivador, por ter sido um companheiro que me apoiou e acreditou que essa realização seria possível mesmo quando eu desacreditava. Agradeço sua paciência, o esforço financeiro que você aceitou fazer junto comigo para que eu conseguisse, as ajudas com as tarefas diárias, pelas palavras de apoio e por tudo que enfrentou comigo até aqui. Muito obrigada meu amor!

A minha filha Luísa Ramos que enfrentou muitas aulas noturnas comigo mesmo após um dia cansativo de trabalho, que me deu os melhores chutinhos nas madrugadas quando eu passava horas sentada escrevendo e que me davam ânimo para finalizar, que cumpriu nosso combinado e aguentou firme para nascer após a banca final e por ser a melhor motivação para que eu concluísse essa etapa.

Agradeço à minha família e amigos que me apoiaram, torceram por mim, que colaboraram para que emocionalmente eu enfrentasse os desafios do caminho, sendo sempre compreensivos com minhas ausências. (Viviane; Josué; Ana Paula; Fernanda; Manoel; Bárbara; Bernardo; Juan Henrique; Marilene Castro) vocês são fundamentais na minha vida.

Aos membros da banca, Márcio Borges, Cristiane Alves e Paulo Roberto, que foram desde o primeiro momento solícitos, fizeram excelentes colocações no momento da qualificação, dedicaram seu tempo a ler o trabalho e fazer considerações consistentes. Obrigada!

Sou grata a todos os professores do programa de mestrado do CEUB, em especial ao coordenador João Modesto, que sempre teve uma orientação justa e amigável, se demonstrando empático em seus atendimentos.

Por último, agradeço à Fundação de Apoio à Pesquisa do Distrito Federal – FAP/DF pelo apoio financeiro que fez toda a diferença para a conclusão dessa pesquisa.

## Sumário

Agradeço .....	iv
Sumário .....	v
Listas de Figuras .....	vi
Lista de Tabelas .....	vii
Resumo .....	viii
Abstract .....	ix
Investigar.....	1
Estudos experimentais sobre correspondência verbal.....	3
Estudos experimentais sobre comportamento corrupto .....	10
Justificativa e Objetivos .....	20
Método .....	21
Participantes.....	21
Local .....	22
Materiais e Instrumentos.....	22
Tarefa .....	22
Procedimentos.....	28
Resultados .....	31
Dados obtidos no questionário pós-experimental .....	35
Discussão .....	37
Considerações Finais .....	46
Referências.....	48
Apêndice I.....	53
Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE.....	53
Apêndice II.....	55
Aprovação do projeto junto ao Comitê de Ética da IES (parecer: 5.373.164).....	55

## Listas de Figuras

Figura 1-Exemplo de Telas de Instrução do Jogo.....	23
Figura 2-Tela de Escolha (Fazer).....	25
Figura 3-Exemplos de Telas de Bonificação. ....	26
Figura 4-Tela de Relato (Dizer).....	26
Figura 5-Tela de Punição.....	27
Figura 6-Tela de Bonificação.....	27
Figura 7-Desempenho do grupo crescente.....	32
Figura 8-Desempenho do grupo decrescente.....	34

**Lista de Tabelas**

Tabela 1- <i>Sequência de Condições Experimentais Programadas Aplicadas aos Grupos</i> .....	29
Tabela 2- <i>Condições Experimentais e Manipulações de Variáveis</i> .....	30
Tabela 3- <i>Descrições das condições do jogo</i> .....	36
Tabela 4- <i>Estratégias utilizadas ao longo do jogo</i> .....	36

## Resumo

O estudo da correspondência entre o que se faz e o que é dito que foi feito é de suma importância para investigações de comportamentos ilegais como em situações de corrupção, pois durante esse tipo de investigação é comum que só se tenha acesso ao relato dos agentes presentes em dada situação. Este estudo investigou o efeito de diferentes magnitudes de punição para relatos específicos, sobre a correspondência verbal de indivíduos em um jogo de casos típicos de corrupção. Participaram do experimento sete servidores públicos, de cargos efetivos da administração pública, que jogaram um jogo computadorizado de distribuição de *vouchers* de benefícios genéricos típicos da administração pública. Foram programadas sete condições experimentais, sendo duas de linha de base, dois treinos de correspondência e três condições nas quais foram aplicadas diferentes magnitude de punição contingentes a relatos de comportamentos ilegais. Os resultados apontaram baixos índices de não correspondência e uma diminuição na frequência de escolhas ilegais após a linha de base 1, recuperando parte dessa frequência na linha de base 2, após a retirada da punição para relatos específicos. Com isso, foi possível perceber que diferentes magnitudes de punição para relatos específicos afetou o comportamento de escolha, que favoreceu a correspondência verbal e influenciou tanto o comportamento de escolha, como o de relatar dos participantes. Tendo sido essa a principal contribuição da pesquisa para os estudos sobre Correspondência Verbal, a evidência de que a aplicação de consequências diferenciais a relatos podem afetar tanto o comportamento relatado como o comportamento de escolha, pelo menos no contexto experimental como o presente estudo.

**Palavras Chaves:** Correspondência verbal; Corrupção; Jogo computadorizado; Magnitude da Punição.

## Abstract

The study of the correspondence between what is done and what is said to have been done is of paramount importance for thinking about illegal behavior such as in situations of corruption, since during this type of investigation it is common to only have access to the reports of the agents present in a given situation. This study investigated the effect of different magnitudes of punishment for specific reports on the verbal correspondence of individuals in a set of typical corruption cases. Seven civil servants participated in the experiment, with effective charges in public administration, who played a computerized game of distributing generic benefit vouchers typical of public administration. Seven experimental conditions were programmed, being two baseline, two correspondence training and three conditions in which different magnitudes of contingent rewards were applied to reports of illegal behavior. The results showed low rates of non-correspondence and a decrease in the frequency of illegal choices after baseline 1, recovering part of this frequency in baseline 2, after the withdrawal of punishment for specific reports. With this, it was possible to perceive that different magnitudes of motivation for specific reports affected the choice behavior, which favored the verbal correspondence and influenced both the choice behavior and the reporting behavior of the participants. This being the main contribution of the research to studies on Verbal Correspondence, the evidence that the application of negative consequences to reports can affect both reported behavior and choice behavior, at least in an experimental context such as the present study.

**Keywords:** Verbal correspondence; Corruption; Computer game; Punishment.

Investigar o comportamento corrupto nunca foi uma tarefa simples. De acordo com Brei (1996), as divergências entre os autores que se dedicaram ao estudo da corrupção iniciam na sua definição, que por incluir uma grande diversidade de atos, ocasiona a falta de consenso entre os pesquisadores. Para Ferreira (2017), apesar da relevância do estudo desse tema, sua definição está longe de um acordo, porque, se a definição utilizada for muito específica pode excluir ocorrências características de seu uso na comunidade verbal; porém se for muito ampla pode abarcar grande número de comportamentos dificultando a sua análise funcional.

Dentro da significativa gradação, iniciando em pequenos desvios até grandes ações corruptas de crimes organizados, Brei (1996) cita a trapaça, velhacaria, logro, ganho ilícito, desfalque, concussão, falsificação, espólio, fraude, suborno, peculato, extorsão, nepotismo e outros como termos cotidianos relacionados à corrupção. O autor destaca que grande parte das pesquisas realizadas nessa área propõem as suas definições como forma de transpor os problemas conceituais. No que se refere ao termo corrupção, Ferreira (2017) evidencia que uma grande contribuição da Análise do Comportamento é possibilitar uma definição operacional desse conceito. A autora ainda enfatiza que isso implica em se desapegar do termo geral, que é pouco descritivo, e passar a tratá-lo como classes de comportamentos.

Ferreira (2017) sugere, portanto, uma descrição funcional do comportamento corrupto como um conjunto de respostas mantidas por contingências de reforçamento que provém de um ganho ilícito de reforçadores oriundos de bens públicos. Amparando-se na sugestão apontada acima, é possível descrever o comportamento nomeado corrupto na presente pesquisa como: realizar uma escolha de entrega de *vouchers* de bens públicos a recebedores que no contexto do jogo são ilegais, visando o benefício próprio de ganho de pontos. Segundo Ferreira (2017) realizar distribuições de maneira desigual ou de forma irregular

tendo em vista ganhos pessoais, pode ser comparado de maneira análoga ao descrito no crime de peculato.

Comportamentos ilegais como os citados vêm sendo estudados por vários ramos da ciência. Ferreira (2017) por exemplo sugeriu a possibilidade de se estabelecer correspondência entre comportamentos observados em pesquisas básicas experimentais dos emitidos em pesquisas aplicadas, o que aproxima dados de estudos experimentais de contextos reais. Por outro lado, Agbota et al. (2015) relatam ser um enorme desafio observar diretamente o fenômeno do comportamento ilícito e declaram que as variáveis dependentes, na maioria desses estudos, tendem a não ser o comportamento observado envolvido, mas sim o relato acerca desse comportamento.

Relatar é um comportamento que, na maioria das vezes, pertence a uma classe de respostas distinta das quais os relatos se referem (Beckert, 2005). Em um contexto de julgamento, por exemplo, onde o réu está sendo acusado de crime de corrupção por desvio de recurso público e nega ter realizado tal ação, é fundamental para a investigação o estabelecimento da relação entre o relato e o comportamento não verbal desse indivíduo.

Segundo Catania (1998/1999) a correspondência entre o que é dito e o que é feito pode operar em ambas as direções. Entretanto, a investigação que será realizada nesse trabalho lidou apenas com a relação entre o que se faz e o que é dito que foi feito, relação pesquisada em Análise Experimental do Comportamento, como correspondência fazer-dizer.

Por se tratar de uma pesquisa básica com situações simuladas, que não pretende descrever nem contrapor uma aplicação direta no contexto real de um indivíduo em situação de corrupção, a definição operacional do que será considerado como comportamento de dizer e de fazer na pesquisa será diferente da utilizada para descrever situações reais. Será considerado para esse estudo o comportamento de escolha em um jogo, o comportamento de fazer do participante, por ser esse funcionalmente equivalente ao fazer do contexto que se

quer simular, e o comportamento de responder perguntas no jogo equivalente ao comportamento de dizer.

Essa relação de correspondência, será investigada com o objetivo de entender o efeito de diferentes magnitudes de punição para relatos específicos, sobre a correspondência verbal entre o fazer e o dizer de indivíduos em um jogo de casos típicos de corrupção utilizando a tarefa do estudo de Carreiro (2017) adaptada. Para isso, o presente trabalho será composto por dois blocos. O primeiro consistirá na fundamentação teórica, que descreverá estudos experimentais sobre correspondência verbal e estudos experimentais sobre comportamento corrupto, a aplicação piloto, justificativa e objetivos da pesquisa. O segundo bloco englobará a descrição do experimento proposto, composto por quatro sessões: método, resultados, discussão e considerações finais.

### **Estudos experimentais sobre correspondência verbal**

Diversos estudos se dedicaram a compreender as variáveis que influenciam a correspondência verbal de indivíduos nas mais variadas situações, a exemplo disso, Brino e De Rose (2006) realizaram um estudo com quatro crianças do ensino básico, que participavam de um programa de ensino de habilidades de leitura. O procedimento da pesquisa consistiu em acompanhar essas crianças durante suas tarefas de leitura, acrescentando a cada tentativa de leitura uma tarefa adicional, em que o participante deveria relatar se a leitura realizada havia sido correta ou não. Esse procedimento teve como objetivo avaliar os efeitos das contingências programadas, como a presença do experimentador ou reforço para relatos correspondentes, sobre o comportamento de relatar dessas crianças.

Os resultados dessa pesquisa mostraram que em todas as condições, os relatos de acertos tenderam a ser acurados. Todavia, a correspondência dos relatos de erros variou em função das condições experimentais. Em uma fase inicial (condição A), na ausência do pesquisador e sem reforço contingente a relatos acurados de erros, as crianças apresentaram

mais relatos imprecisos de erros de leitura, possivelmente porque seus comportamentos estavam sobre o controle de punição de erros de leituras anteriores ao experimento. Na condição B, onde foi inserida a presença do experimentador no local de aplicação, os relatos de erros não correspondentes foram reduzidos. Brino e De Rose (2006) sugerem que esse efeito ocorreu em virtude de um histórico prévio, em que a presença de adultos tenha sido discriminativa para punições de relatos inaccurados, os quais são cotidianamente chamados de mentir.

Na última condição (condição C), onde foi aplicado um reforço diferencial para relatos correspondentes na ausência do experimentador, foi possível perceber um aumento sobre a correspondência verbal dos relatos de erros, indicando que o reforço aplicado pode ter exercido efeito sobre o aumento da correspondência, como observado em Ribeiro (1989). Diante disso, os autores apontam que a simples presença do experimentador ou o reforço da correspondência foram condições suficientes para aumentar a probabilidade de correspondência dos relatos, contudo, o histórico de exposição às contingências de punição também foi uma das variáveis que influenciou a acurácia dos relatos.

No que se refere à investigação da influência de variáveis punitivas sobre o comportamento de relatar, é possível citar o estudo de Medeiros et al. (2013) que reporta dois experimentos, manipulando diferentes probabilidades de checagem de relatos, punindo intermitentemente os relatos distorcidos identificados nas checagens. Do primeiro experimento desse estudo participaram universitários, de ambos os sexos, com idades entre 20 e 32 anos. Os participantes do primeiro experimento foram divididos em dois grupos, o primeiro grupo jogava primeiro uma partida com a probabilidade de checagem de 1/2 (onde todos os números pares sinalizavam checagem) e uma segunda partida com a probabilidade de 1/6 (onde apenas o número 6 sinalizava checagem) e o segundo grupo foi submetido a ordem inversa de exposição às condições.

Cada grupo era formado por três duplas de oponentes em que cada jogador recebia no início do jogo uma pilha com 12 cartas viradas para baixo. Venceria a partida quem desfizesse a pilha primeiro. A cada rodada os jogadores deveriam pegar duas cartas que valiam de um a dez pontos e em ordem alternada relatar o valor somado das duas cartas, e ganhava quem relatasse o maior valor. A cada rodada um dado era jogado e o número que caía determinaria se haveria checagem. Havendo checagem, os relatos distorcidos eram punidos. Em uma condição a checagem ocorria randomicamente em metade das rodadas e, na outra, em um sexto das rodadas. Para a realização do registro dos valores das cartas e dos relatos, foi posicionado um experimentador atrás de cada jogador, que permanecia durante todo o experimento.

Apesar de terem encontrado uma frequência baixa de relatos distorcidos durante o estudo, foi possível identificar no Experimento 1, de Medeiros et al. (2013), que quanto menor era a probabilidade de checagem da correspondência aplicada na condição, maior a frequência de relatos não correspondentes. Além disso, variáveis como a vez de relatar na rodada, ou ainda, o valor da carta retirada na rodada afetava a frequência desses relatos.

Outra variável que deve ser considerada para explicar a baixa frequência de relatos imprecisos no experimento de Medeiros et al. (2013) é a presença de experimentadores atrás dos participantes durante todo o experimento, visto que outros estudos como o de Brino e de Rose (2006) mostraram que essa pode ser condição suficiente para diminuição de relatos imprecisos. Com o objetivo de eliminar o efeito da presença de experimentadores no local de pesquisa, Medeiros et al. (2013) realizaram um segundo experimento com câmeras escondidas. No Experimento 2 foi utilizado um delineamento de grupo, com seis participantes cada, onde cada participante jogou duas partidas com uma mesma probabilidade de checagem que variou entre três opções: 0,5, 0,33 e 0,17.

Os resultados do segundo experimento de Medeiros et al. (2013) apresentaram uma grande variabilidade de comportamentos entre os participantes de cada grupo, com um número baixo de distorções dos relatos, replicando parcialmente os resultados do primeiro experimento. A maior frequência de distorções foi observada no grupo 0,33, contrariando a hipótese de resposta, os autores acreditam que nessa situação o número reduzido de participantes, tornou a média pouco representativa, prejudicando a comparação dos resultados.

Medeiros et al. (2013) ressaltam que a retirada do experimentador nesse estudo não resultou no aumento da frequência de distorções de relatos como se esperava, contudo, a análise do efeito da categoria de pontos demonstrou que os participantes tenderam a distorcer mais nas menores faixas de pontos. O estudo de Medeiros et al. (2021) obteve resultados semelhantes sobre o efeito da probabilidade de checagem usando o mesmo jogo de cartas.

Utilizando o mesmo jogo de cartas que Medeiros et al. (2013), Antunes e Medeiros (2016), Medeiros (2012), Brito et al. (2014), a pesquisa de Brito e Medeiros (2020) manipulou três diferentes magnitudes de perdas de pontos como consequência para relatos distorcidos durante um jogo de cartas computadorizado. Para isso, foram realizadas algumas alterações metodológicas em relação aos estudos mencionados.

As principais alterações realizadas por Brito e Medeiros (2020) foram: a adição de uma condição experimental com checagem e sem perdas de pontos, que serviu com uma linha de base para análise; a aplicação de uma fase de pré-treino com o objetivo de proporcionar ao participante o maior contato com as contingências programadas; o uso do procedimento computadorizado utilizando o computador como oponente de todos os participantes, que teve como objetivo minimizar efeitos da variável relacionada aos diferentes modos de jogar do oponente. Além disso, a referida aplicação foi programada para que o

computador sempre iniciasse o relato em 100% das rodadas, com o objetivo de eliminar o efeito de ordem ao relatar.

Participaram da pesquisa de Brito e Medeiros (2020) cinco mestrandos com idades entre 28 a 52 anos, que teriam a possibilidade de serem dispensados da entrega de trabalhos nas disciplinas caso vencessem o jogo, o que tornava vantajosa a distorção de seus relatos durante as partidas. O experimento foi aplicado em três sessões em dias diferentes, todas com a mesma ordem de exposição as contingências programadas, sendo que cada condição representava uma partida do jogo, são elas: magnitude alta - MA, onde o relato distorcido era consequenciado com a perda de seis pontos, magnitude baixa – MB, onde a perda era de um ponto e a condição sem perda de pontos - SP. Em todas as condições foi aplicada a probabilidade de checagem de 0,33 e a consequência de ganho de 1 ponto para o relato correspondente de maior valor.

Os resultados de Brito e Medeiros (2020) indicaram maiores porcentagens de distorções nos relatos na condição SP para todos os participantes, e com exceção de um participante, no geral, houve mais distorções em MB que em MA. Em uma análise baseada na faixa de pontos das cartas, os achados encontrados nos estudos anteriores foram replicados, sendo observada uma frequência maior de distorções quando os valores das cartas retiradas eram baixos.

Assim como o proposto por esse estudo, Sanábio-Heck e Abreu-Rodrigues (2002) investigaram a influência de contingências punitivas sobre o comportamento de escolha (fazer) e de relatar (dizer), para isso, foram realizados dois experimentos. O primeiro experimento manipulou a contingência punitiva aplicada a correspondência dos relatos, e no segundo experimento aplicadas ao comportamento de escolha dos participantes.

Participaram do experimento I de Sanábio-Heck e Abreu-Rodrigues (2002) quatro estudantes universitários, que foram expostos a duas etapas. Um a etapa preliminar onde

foram apresentados três estímulos modelo durante três segundos, seguido de dois segundos sem estímulos na tela, e então eram apresentados dois estímulos de comparação. Nessa etapa os participantes possuíam a tarefa de clicar em um dos estímulos que se comparava com os apresentados anteriormente. Se a resposta apresentada pelos participantes estivesse correta, era liberado um feedback sobre a escolha está correta e o participante ganhava um ponto. Nos casos de escolhas incorretas, o feedback recebido era de que estava incorreto e por isso o mesmo deixaria de ganhar um ponto.

A segunda etapa do experimento I de Sanábio-Heck e Abreu-Rodrigues (2002) era condicionada ao critério de mudança de condição, que nesse estudo era de 70% de respostas corretas em um mínimo de 10 tentativas, onde o máximo para continuar o estudo eram de 30 tentativas. A tarefa que compôs a etapa experimental foi semelhante ao treino preliminar, com a diferença que após a escolha, foi solicitado ao participante que relatasse se ele havia acertado clicando em “sim” ou “não”.

Para essa etapa foram aplicadas quatro condições: linha de base, onde não haviam condições programadas; condição “sim”, onde 100% dos relatos sim apresentavam feedbacks e os relatos “não” não possuíam feedbacks programados; a condição “sim/não” onde 50% de ambas as escolhas recebiam feedbacks, balanceando a presença e ausência de feedbacks ao tipo de resposta e a correspondência dessa; a condição “não” onde apenas o relato negativo era consequenciado por feedbacks em 100% das vezes; e por último foi aplicada uma condição de retorno a linha de base.

Os resultados de Sanábio-Heck e Abreu-Rodrigues (2002) apontaram que os relatos com feedbacks foram menos frequentes que os relatos sem feedbacks, sugerindo que o feedback exerceu o papel esperado de punição. Sendo assim, observou-se um efeito contingência de punição programada para cada relato, onde nas condições “Sim” e “Não”, a porcentagem do relato que recebia feedback foi menor que aquela do relato sem feedback

demonstrando que o comportamento verbal foi sensível a essa contingência de punição. Outro resultado interessante foi que na condição “sim/não” os relatos foram contingentes a condição anterior, onde quando na condição anterior os relatos “não” tinham sido punidos os participantes tendiam a relatar acertos e vice e versa, apresentando o efeito do histórico de contingências vividas pelo indivíduo.

No experimento II de Sanábio-Heck e Abreu-Rodrigues (2002) foram realizadas duas etapas, com a diferença que nesse experimento a programação das contingências de punição foram aplicadas as escolhas dos participantes. O segundo estudo em sua etapa experimental apresentou as seguintes condições: Linha de base; Condição correta “C” onde 100% das escolhas corretas produziam feedbacks incorretos com a retirada de 1 ponto do total adquirido; Condição correta/incorreta “C/I”, onde 50% das respostas recebiam feedback incorreto e a perda de 1 ponto independente da escolha feita; Condição Incorreta “I” incorretas, que 100% das escolhas incorretas produziam feedbacks incorretos com a retirada de 1 ponto; E ainda uma condição de retorno a linha de base. Foi aplicado ainda em todas as condições o acréscimo de um ponto para cada relato preciso e a perda de um ponto para relatos imprecisos.

Os resultados do experimento II de Sanábio-Heck e Abreu-Rodrigues (2002) demonstraram que os feedbacks aplicados a escolha dos participantes não controlaram ou influenciaram esse comportamento, contudo, esse demonstrou influência sobre o comportamento de relatar corroborando com os resultados apresentados no primeiro experimento. Outro ponto apresentado como resultado desse experimento foi que os feedbacks após escolhas corretas geraram imprecisão nos relatos, enquanto que após os erros esses feedbacks produziram relatos majoritariamente precisos.

De modo geral, ao comparar os dois experimentos aplicados por Sanábio-Heck e Abreu-Rodrigues (2002) percebe-se que as contingências de punição exercem maior

influência sobre o comportamento verbal do que sobre o comportamento não verbal dos indivíduos. Ou ainda, que o comportamento verbal e não verbal mesmo sendo funcionalmente independentes pode exercer influência sobre o outro por se tratar a correspondência de uma relação complexa e multideterminada.

Apesar de todos os estudos citados acima terem investigado a relação de correspondência verbal, alguns desses manipulando diferentes formas de checagem e outras variáveis punitivas, essa é uma relação de correspondência entre o que se faz e o que é dito que foi feito é complexa, o que possibilita uma exploração de estudos sobre esse tema em diversos contextos. Um dos contextos onde a compreensão sobre a correspondência verbal e as suas variáveis de controle podem gerar um impacto relevante, são as situações de corrupção. Na próxima sessão é possível avaliar alguns estudos experimentais que exploraram situações de corrupção.

### **Estudos experimentais sobre comportamento corrupto**

Ferreira (2017) declara que comportamentos corruptos foram objeto de estudo de diversas pesquisas, mas apesar da obtenção de avanços sobre o assunto, ainda existem algumas lacunas, principalmente no que diz respeito as variáveis das quais o comportamento observável é função. O estudo de Abbink et al. (2002) foi pioneiro no uso de jogos interativos para realização de estudos experimentais sobre comportamentos corruptos. Seu trabalho gerou inovação para a área com a aplicação de um jogo de corrupção que possibilitava a interação em tempo real entre os participantes.

O objetivo da pesquisa de Abbink et al. (2002) era investigar o comportamento de suborno em três situações diferentes, as quais ele nomeou de “reciprocidade negativa”. Cada condição experimental correspondia a uma situação, as condições foram: reciprocidade (apresentação de uma situação de escolha aos participantes, de oferecer ou não suborno ou de aceitar ou não suborno oferecido); externalidades negativas (inserção de uma variável de

penalidade aos outros participantes a depender da escolha feita por cada dupla de jogadores); risco de ser pego (inserção de uma punição de grande magnitude e baixa probabilidade foi aplicada ao comportamento de suborno caso esse fosse descoberto).

Os autores usaram um jogo computadorizado, com uma sequência de ações entre dois jogadores, explorando a relação entre funcionários públicos e seus fornecedores. No enredo do jogo, foram criados dois personagens, o de subornador apresentado como um empresário e o servidor público, que deveria realizar escolhas a partir da oferta realizada a cada rodada pelo subornador.

Na tarefa do jogo o empresário poderia enviar alguma quantia em dinheiro para o funcionário público, com o objetivo de aumentar a probabilidade de que esse tome uma decisão favorável a ele. O segundo jogador pode aceitar ou não a quantia oferecida, contudo, ao aceitar o suborno, existiam contingências negativas programadas a uma população, descrita no estudo como externalidades negativas, ou ainda, ao risco de ser pego a depender da condição vigente.

Os resultados mostraram que durante a linha de base, na condição que avaliava a frequência da reciprocidade entre os jogadores, foi possível identificar uma frequência maior de comportamentos corruptos quando o participante considerava que sua dupla receberia o suborno oferecido. Nos casos em que o suborno era aceito, houve um aumento gradativo dos valores ofertados como suborno. Na segunda condição, onde no contexto do jogo foram programadas punições ao comportamento de outros jogadores como consequência da escolha feita pela dupla de jogadores, não foram encontradas evidências de que essa variável afetou o padrão de comportamento de escolha que os participantes vinham apresentando na condição anterior.

Por último, na terceira condição, que incluía um risco externo de punição para o comportamento dos participantes, onde ambos os jogadores poderiam ser eliminados caso

fossem pegos na checagem, que era realizada por sorteio com uma probabilidade de 0,03, observou-se uma queda na frequência de comportamentos corruptos. Os resultados obtidos nesse estudo sugerem que, quanto maior a probabilidade de reforço recebida pelo outro jogador, maior a chance de que ambos os jogadores realizem escolhas corruptas, e que a punição severa e de baixa probabilidade pode ser preventiva, pois, essa foi condição suficiente para diminuir o número de transferências e a frequência de escolhas prejudiciais a outros, além de aumentar o número de rejeições de ofertas de suborno.

Rivas (2013) realizou um experimento inspirado na tarefa utilizada por Abbink et al. (2002), com pequenas alterações nos grupos de participantes, destinadas a investigar a relação entre gêneros diferentes e o comportamento corrupto. O desenho experimental em ambos os estudos buscava observar o suborno por meio da manipulação de decisões de funcionários públicos em troca de subornos.

O jogo utilizado em Rivas (2013) manteve o objetivo de explorar as três características do comportamento corrupto: a reciprocidade, a externalidade negativa sobre o público e a probabilidade de ser descoberto. O experimento foi programado e conduzido com o software z-Tree (Fischbacher, 2007), foi aplicado em estudantes universitários que foram divididos em duplas, compostas só por homens, só por mulheres, ou mistas, que permaneceram inalteradas até o final das quatro rodadas.

Cada rodada era composta de quatro fases: Na primeira fase o participante representado por um empresário (E), tinha a tarefa de oferecer ou não suborno ao segundo participante, representado na figura de um funcionário Público (FP). Caso a escolha nessa fase fosse positiva, (E) deveria escolher o valor do suborno, considerando o pagamento de uma taxa de transferência estabelecida no início do jogo e responder as seguintes perguntas: “Qual você acha que é a probabilidade de seu parceiro aceitar os tokens que você ofereceu?; Se o seu parceiro aceitar a oferta, em sua observação qual a probabilidade de ele escolher a

alternativa B (corrupta)?; Se o seu parceiro não aceitar a oferta, em sua opinião qual a probabilidade que ele escolha a alternativa C (punição)?.

A segunda fase só ocorria caso o participante E optasse por não oferecer o suborno na primeira, nesses casos, era solicitado que ele respondesse a seguinte pergunta: “Qual você acha que é a probabilidade de seu parceiro escolher a alternativa B (Corrupta)?” e o experimento passava direto para a quarta fase. Nas rodadas em que o suborno era oferecido, o jogo passava para a terceira fase, onde FP poderia ou não aceitar o suborno, caso aceitasse, ele recebia três tokens e um número sorteado aleatoriamente entre 0 e 999. Se o valor sorteado fosse menor que três, a dupla era desqualificada do experimento, em casos onde o número era maior que três ou esse rejeitasse o suborno, o experimento passava para a quarta fase.

Na quarta fase, se o suborno tivesse sido aceito ou não tivesse sido oferecido, FP deveria escolher entre duas alternativas, uma corrupta que é mais vantajosa, porém, causava externalidades negativas, e outra não corrupta onde os ganhos eram menores, mas não apresentava consequências para outros participantes. Caso o suborno não tivesse sido aceito na fase três pelo FP, deveria ser realizada uma escolha entre a opção não corrupta ou uma aplicação de punição para E.

Os resultados do estudo de Rivas (2013) mostraram que a frequência e os valores de subornos são maiores quando o funcionário público é um homem, e que essa também é uma condição para que esse suborno seja mais aceito, resultando em maiores frequências de comportamentos corruptos ao longo do jogo quando a dupla era composta por homens. Foi possível perceber, que as autoridades masculinas e femininas esperam que as funcionárias públicas escolham a alternativa corrupta com menor frequência do que os funcionários, apesar da frequência com que homens e mulheres aceitam suborno não terem sido estatisticamente diferentes no estudo.

Outro estudo que, assim como os de Abbink et al. (2002) e Rivas (2013), utilizou jogos computadorizados para investigar comportamentos corruptos foi conduzido por Ferreira (2017). Seu estudo contou com seis estudantes universitários, utilizando o jogo dos bens públicos que simulava uma situação de produção e consumo de bens públicos. Esse estudo teve o objetivo de investigar o comportamento definido como peculato, por meio de uma tarefa experimental de distribuição e contribuição de recursos públicos, e verificar se haveria correlação entre padrões de parasitismo social (comportamento de contribuir com quantias cada vez menores ou com nada) e padrões de distribuições desiguais dos rendimentos produzidos, seja para benefício próprio ou dos outros participantes.

Os participantes do estudo de Ferreira (2017) foram colocados em uma mesma sala, posicionados em baias que não permitiam o contato visual com a tela dos demais. Eles receberam instruções do jogo, assistiram a um vídeo instrucional e só então iniciaram a tarefa. Por meio de um chat, os participantes recebiam os comandos do experimentador a cada jogada. Ao total, foram realizadas duas condições experimentais, com 10 jogadas cada.

Na primeira condição, a tarefa do participante era a de escolha do valor de contribuição com o grupo, todos os jogadores iniciavam a tarefa com dez fichas e era possível contribuir com o grupo com valores entre zero e 10. Após a contribuição, era feito um cálculo multiplicando o fator de rendimento de 1,6 pela quantia contribuída pelo participante, somada a quantia de outros cinco jogadores fictícios que sempre contribuía com o valor máximo estabelecido para a rodada. Informado o rendimento da rodada de modo individual a cada participante, esses deveriam lançar essa informação na coluna “meus ganhos” em uma planilha e clicar no botão “atualizar carteira” para que o cálculo do ganho daquela rodada fosse acrescido ao seu saldo.

Na segunda condição foi realizado um sorteio falso, onde todos foram contemplados com a missão de serem os distribuidores dos valores arrecadados. Nessa fase, após a

contribuição, a planilha fazia automaticamente os cálculos de rendimento e o participante deveria então decidir como a distribuição seria feita, lançando qual o valor deveria ser distribuído aos outros jogadores.

No que se refere a análise dos dados, a relação entre quantia contribuída e o ganho obtido em uma dada tentativa são os dois aspectos que permitem explicar os padrões comportamentais investigados na primeira condição, tendo sido estabelecido o percentual de 17% como limiar. Contribuições maiores ou iguais ao limiar sinalizavam um padrão de comportamento cooperativo e contribuições abaixo, um padrão de comportamento categorizado como parasitismo social. Os resultados dessa condição apontaram um alto padrão de parasitismo social, visto que todos os participantes apresentaram valores predominantes abaixo do limiar estabelecido.

Na segunda condição, a porcentagem de rendimento subiu para 3%, o que não afetou o padrão de contribuição, que foi semelhante ao da primeira condição. No que se refere ao comportamento de distribuição, grande parte dos participantes fizeram distribuições desiguais em algumas ou em todas as tentativas, o que se assemelha de forma análoga ao crime de peculato, visto que eles se utilizaram da condição de distribuidores para beneficiar-se com distribuições desiguais. Os autores sugerem que esse resultado foi influenciado pela quantidade de fichas que estaria sendo produzidas na condição, pois, mesmo a distribuição sendo desigual, existiam grandes chances dos demais participantes receberem valores maiores do que os seus valores de contribuição, gerando contingência favorável a distribuição desigual de recursos.

Ferreira (2017) concluiu em seu trabalho apontando que existe uma correlação negativa entre padrões de parasitismo social e de distribuição desigual dos valores. Isso sugere que as mudanças programadas no fator de rendimento e o acesso irrestrito as fichas, serviram como contingência para a instalação dos padrões comportamentais de contribuições

e distribuições desiguais ao longo da tarefa. Ao descrever sua pesquisa, Ferreira (2017) alega que ela colabora para um diálogo interdisciplinar entre a Análise do Comportamento e as outras áreas que se dedicam a investigar o comportamento corrupto.

Outro exemplo de estudo sobre corrupção é o estudo de Carreiro (2017) que teve como objetivo investigar o efeito da magnitude e da probabilidade de punição na redução da frequência do comportamento corrupto. Para isso a autora realizou dois experimentos utilizando um jogo de computador que simulava situações típicas de corrupção. O jogo era composto por sete condições/níveis de seis minutos cada uma. A tarefa proposta consistia na distribuição de *vouchers* de benefícios genéricos para dois recebedores conhecidos como legal ou ilegal. O comportamento de distribuir para o recebedor (legal) resultava em reforçadores de menor magnitude sem nenhum risco de punição, já para o recebedor ilegal produzia reforçadores de maior magnitude, com probabilidades de punição.

O primeiro experimento de Carreiro (2017) foi aplicado em 43 universitários brasileiros, que foram distribuídos de forma aleatória em dois grupos: grupo magnitude e grupo probabilidade. Dentro de cada um dos grupos, os participantes foram alocados em subgrupos sendo esse crescente ou decrescente. No caso dos participantes alocados no grupo probabilidade, a perda de pontos foi sempre de (100 pontos), e a probabilidade de punição manipulada variou entre sete opções de 0,27 a 0,87, de acordo com a condição no jogo. Participantes alocados no grupo magnitude podiam perder de 8 a 248 pontos, entre sete opções, de acordo com a condição, porém sempre com uma probabilidade de 0,5.

Os participantes realizaram duas sessões que correspondiam a aplicação completa do jogo, sendo que para cada sessão os jogadores foram alocados em grupos e subgrupos distintos. Na primeira sessão, foi analisado o efeito das variáveis manipuladas segundo o grupo e subgrupo em que estavam distribuídos os participantes. Já na segunda sessão, os

participantes foram redistribuídos em grupos e subgrupos diferentes da primeira, afim de observar o feito da história prévia de exposição às contingências.

Os resultados encontrados na primeira sessão do primeiro experimento apontaram um efeito inicial de redução da frequência do comportamento corrupto devido a magnitude da pena. Contudo, após um período de exposição às contingências, foi observado o aumento do controle das contingências sobre o comportamento dos participantes, uma vez que esse comportamento corrupto torna a ocorrer com maior frequência quando está em vigor uma magnitude de reforço alta em virtude de uma baixa probabilidade de punição. O efeito de ordem também apresentou impactos no comportamento de escolhas corruptas, que caiu ao longo das condições crescentes de punição e magnitude, mas apresentou um aumento nas condições decrescentes.

Na segunda sessão, onde os participantes realizaram a atividade no grupo contrário ao da primeira, foi possível observar o efeito da exposição anterior as contingências. Carreiro (2017) sugere que, nessa sessão, os participantes já haviam aprendido quais os comportamentos seriam necessários para obter mais pontos, pois houve uma redução das escolhas ilegais para aqueles que experimentaram a contingência de probabilidade na segunda sessão. Com isso, é possível verificar a mudança dos comportamentos ilegais em dois momentos, com e sem contato com a contingência.

No segundo experimento, foi aplicado o mesmo jogo, com estudantes neozelandeses, com o objetivo de verificar os impactos de diferenças culturais. Entretanto, não foi possível verificar diferenças culturais quanto aos resultados da pesquisa.

Silva et al. (2021) replicou sistematicamente o Experimento 1 de Carreiro (2017), testando os efeitos de valores extremos de magnitude e probabilidade da punição (perda de pontos); e do histórico de aprendizagem a partir de diferentes ordens de exposição as contingências punitivas. Participaram do estudo 96 estudantes de graduação, divididos em

dezesseis grupos, cada grupo com uma composição diferente de exposição as contingências de magnitude e probabilidade de punição programadas. Os autores observaram que os valores e ordens em que os estímulos punitivos foram apresentados produziram diferentes efeitos no comportamento ilegal, e que a perda de pontos demonstrou maior controle no comportamento ilegal comparado ao ganho de pontos, sugerindo a punição como opção eficaz para a redução do comportamento ilegal.

Tendo como fundamentação teórica os estudos experimentais relatados sobre corrupção e correspondência verbal, foi elaborado um projeto de pesquisa para nortear o experimento realizado e que resultou no presente relatório de pesquisa. Durante a elaboração do projeto foi realizada uma aplicação de um estudo piloto com cinco participantes, todos funcionários públicos que aceitaram participar voluntariamente. A aplicação foi realizada em uma sala de atendimento, com mesa, cadeira e um notebook, em um órgão de saúde do estado de Goiás, localizado no entorno do Distrito Federal. A sala era comumente utilizada pelos participantes como ponto de apoio para suas atividades laborais.

Todos os participantes jogaram o jogo programado para a pesquisa apenas em sua versão de ordem crescente de magnitude, com metade das condições programadas para sua versão final e sem treino de correspondência. Não houve nenhum tipo de bonificação pela participação, apenas a orientação de que esses deveriam ganhar o maior número de pontos possível. Adicional a tarefa do jogo de distribuição de *vouchers*, foi aplicado de modo verbal um questionário pós-experimental.

Em resposta ao questionário pós-experimental os participantes deveriam responder livremente as seguintes perguntas: “qual o seu entendimento sobre as condições/fases desse jogo?” “Quais estratégia você utilizou ao longo do jogo?”. Os resultados da aplicação apontaram que os participantes 1 e 2 apresentaram maiores frequências de comportamentos de escolhas corruptas e relatos não correspondentes na primeira linha de base – LB1. Ao passo em

que a magnitude de punição foi aplicada de forma crescente, esses comportamentos foram diminuindo de frequência, tendo sido apresentados em níveis mais baixos pelos participantes mencionados na segunda linha de base – LB2, após a retirada da variável de punição.

Ao final do jogo os participantes 1 e 2 descreveram acuradamente as consequências programadas, apesar de terem demonstrado baixos níveis de escolhas ilegais e relatos não correspondentes na LB2, exemplo “Eu tinha de escolher o maior e depois falar o contrário para não perder meus pontos”. O participante 3 também apresentou diminuição da frequência de comportamentos de escolhas corruptas e relatos não correspondentes à medida em que a magnitude de punição foi crescendo, porém, apresentou maiores níveis de escolhas ilegais e relatos não correspondentes na última condição experimental LB2. O participante relatou ter se comportado inteiramente de forma “intuitiva” por tentativa e erro e não soube descrever as contingências programadas ou as estratégias adotadas durante o jogo, em exemplo de fala do participante “Eu fui testando, uma hora eu ganhava, aí já perdia, até agora não entendi esse jogo.”.

O participante 4 apresentou baixos níveis de escolhas corruptas e relatos não correspondentes durante todo o jogo, o que ocorreu, segundo o seu relato, por não ter compreendido as instruções recebidas antes do início do jogo. Já o participante 5 teve a frequência de comportamentos corruptos e relatos não correspondentes aumentado nas condições onde a magnitude de punição era maior. O participante relatou ter compreendido apenas muito próximo ao final do jogo que para ganhar pontos precisava realizar a escolha ilegal, porém, precisava distorcer o seu relato para não perder pontos.

De modo geral, a aplicação piloto demonstrou que a magnitude de punição do relato afetou tanto o comportamento de relatar como o de escolha dos participantes. Essa aplicação apontou a necessidade de mais rodadas em cada condição experimental, para que os partici-

pantes sejam expostos por um período maior a cada contingência programada, de modo a aumentar a probabilidade de que essa passe a exercer controle sobre seus comportamentos no jogo. Diante disso, foi duplicado o número de salas que inicialmente haviam sido programadas para a aplicação da pesquisa.

Outra mudança advinda da aplicação piloto foi a reformulação das instruções do jogo, que foram reorganizadas para favorecer a compreensão dos participantes sobre a tarefa a ser realizada, proporcionando maior controle experimental de que os dados não foram obtidos ao acaso. A priori, o questionário pós-experimental só havia sido pensado para aplicação piloto, entretanto, como os dados obtidos em resposta às perguntas realizadas foram fundamentais para compreensão dos dados obtido no jogo, o questionário pós-experimental foi incluído no procedimento da pesquisa.

### **Justificativa e Objetivos**

O trabalho produzido por Carreiro (2017) mostra efeitos da probabilidade e da magnitude de punição sobre o comportamento de escolhas corruptas ou não corruptas, contudo, as variáveis que controlam o comportamento de escolha podem ser diferentes das que atuam sobre o comportamento de relatar essas escolhas em dada situação. Por esse motivo, trabalhos que investigam essa relação entre as variáveis de controle do comportamento de fazer e do dizer são necessários, ao passo que assumem a missão de contribuir para o entendimento de como essas variáveis podem exercer controle sobre cada uma dessas classes de comportamentos.

Agbota et al. (2015) afirmam ser desafiador para pesquisadores observar diretamente o fenômeno do comportamento corrupto, o que faz com que em grande parte dos estudos sobre corrupção a variável dependente tende a não ser o comportamento observado envolvido, mas sim os relatos desse comportamento. Essa colocação reforça ainda mais a relevância de estudos como o proposto, que buscam esclarecer os efeitos que determinadas

variáveis exercem sobre o comportamento ilegal e o relato verbal acerca desse comportamento.

A tarefa experimental proposta será similar à aplicada no estudo de Carreiro (2017), essa será composta por um jogo computadorizado de distribuição de *vouchers* de benefícios genéricos típicos da administração pública, semelhante às decisões tomadas por servidores públicos em seu dia a dia de trabalho. Entretanto, não se trata de uma replicação, foram realizadas mudanças metodológicas para atender aos objetivos dessa pesquisa, são exemplos dessas mudanças: a inclusão de uma tela de relato após cada tela de escolha, apenas o aspecto magnitude será manipulado na presente pesquisa, e foram criados novos *vouchers* baseados nos exemplos relatados no estudo utilizado como modelo.

O objetivo geral dessa pesquisa foi entender o efeito de diferentes magnitudes de punição para relatos específicos, sobre a correspondência verbal de indivíduos em um jogo de casos típicos de corrupção, utilizando a tarefa do estudo de Carreiro (2017) adaptada. Os objetivos específicos foram: Investigar se diferentes magnitudes de punição para relatos específicos irão afetar a correspondência verbal dos participantes; Avaliar se a punição programada para o comportamento de relatar dos indivíduos terá alguma influência sobre o comportamento de escolha; Verificar se a ordem de exposição às magnitudes podem afetar de formas diferentes o comportamento dos participantes.

## **Método**

### **Participantes**

Participaram da pesquisa sete servidores públicos concursados, com idades entre 24 e 44 anos, seis possuíam pós-graduação e um deles ensino médio como escolaridade, todos ocupavam cargos efetivos na administração pública do Distrito Federal - DF. Esses foram selecionados por método de conveniência, sendo convidados por meio de redes sociais como

*LinkedIn e Facebook*, para participarem voluntariamente da pesquisa, mediante assinatura do TCLE – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Apêndice 1).

### **Local**

A coleta de dados foi realizada entre os dias 8 e 13 de agosto de 2022, em uma sala de aula de uma Instituição de Ensino Superior – IES de Brasília/DF, o ambiente contou com luz artificial, ar-condicionado, mesas, cadeiras e era livre de ruídos. Após as orientações sobre o jogo e o seguimento de protocolos estabelecidos para prevenção de contágio da Covid-19, como o uso de máscaras e a disponibilização de álcool em gel no ambiente de pesquisa.

### **Materiais e Instrumentos**

Foram utilizados um *notebook* marca *Samsung (Intel Core i5)*, um *mouse* sem fio, programa *Microsoft Power Point 2016* para elaboração e apresentação do jogo durante a sessão experimental, mesa com cadeira, um gravador de áudio instalado em *smartphone*, álcool em gel 70%, máscaras descartáveis para disponibilização caso necessário. Foram utilizados cinco arquivos distintos do jogo, um para cada fase, a ordem de apresentação desses arquivos variou para os diferentes grupos de aplicação da pesquisa.

Com o objetivo de aumentar a probabilidade de os participantes realizarem escolhas que sinalizem valores maiores de ganhos de pontos, foi utilizado um *ticket* de uma loja de departamentos no valor de (R\$200,00), que foi entregue ao participante que ao final da pesquisa obteve o maior número de pontos, em caso de empate o valor seria dividido igualmente entre os empatados com o maior número de pontos.

### **Tarefa**

A tarefa aplicada aos participantes foi dividida em duas etapas, a participação no jogo e posterior resposta as perguntas pós-experimentais realizadas pelo experimentador. O jogo era computadorizado e propunha a distribuição de *vouchers* com benefícios genéricos típicos da

administração de uma cidade a dois tipos de recebedores, a condução das telas era realizada pelo participante através de cliques em ícones sequencialmente apresentados.

Nas telas iniciais foram apresentadas as instruções de forma lúdica, com uma sequência de figuras que representavam as telas reais que compõem o jogo e a apresentação do enredo que explicava o contexto em que as escolhas e relatos solicitados estariam sendo realizados. A Figura 1 mostra algumas das telas utilizadas para apresentação das instruções como exemplos.

*Figura 1*

Exemplo de Telas de Instrução do Jogo.



As instruções completas apresentadas aos participantes foram as seguintes:

“Olá! eu sou a Brunna sua assistente de pesquisa.

Você foi cedido pelo órgão ou secretaria em que trabalha para me ajudar com uma tarefa importante aqui na administração da cidade, durante este jogo você exercerá uma tarefa de distribuição de *vouchers* com benefícios recebidos do governo para serem entregues a população.

Sua função será avaliar o benefício e entregá-lo para um dos recebedores disponíveis na tela, a cada escolha você terá duas opções, uma que representará um único membro da população que corresponde a um empresário, um atravessador, um político da cidade e etc...

Ou poderá entregar para um coletivo, que representa uma ONG, um grupo social, uma escola, entre outros.

O seu salário será formado pela pontuação obtida a cada entrega, em troca dos *vouchers* você irá receber moedas de ouro, que valem 100 pontos, ou de prata, que valem 10, a depender da escolha realizada entre os recebedores legais e ilegais. Após a entrega de cada *voucher*, você será questionado sobre a distribuição realizada na tela anterior para registro em ata, você só poderá ir para a entrega do próximo *voucher* após a realização desse registro.

Algumas vezes as atas serão verificadas pela fiscalização e em caso de ilegalidade você poderá receber uma penalidade e perderá alguns pontos, mas não será sempre que isso irá ocorrer, apenas quando o oficial de registro entender que houve desvio. A auditoria interna também poderá te ajudar, sinalizando os registros corretos e te pontuando por isso.

Seu dia de trabalho será composto por cinco turnos, cada turno equivale a um nível do jogo, ao ser informado na tela que você chegou ao final do nível você deverá sair da sala de pesquisa e sinalizar o pesquisador para início do próximo nível.

Seu objetivo será ganhar o maior número de pontos possível. Ao final do experimento o jogador que obtiver a maior pontuação levará o prêmio de R\$200,00 reais que poderá ser utilizado em compras em uma loja de departamentos. Em caso de empate, o valor será dividido igualmente entre os participantes empatados.

Obrigada por sua participação! ...

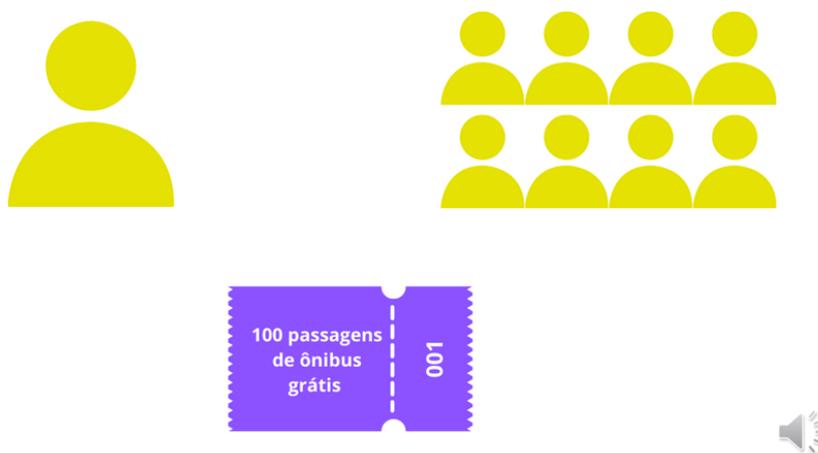
Aperte "próximo" para iniciar o primeiro nível do jogo!"

Após as telas de instruções e a realização de um pré-treino era apresentada a primeira tela de escolha, contendo um *voucher* com a descrição de um serviço fornecido pela administração de uma cidade, uma decisão sobre alguma vantagem ou algum benefício em diversos setores. Na tela de distribuição de *vouchers*, a tarefa foi clicar na imagem de quem deveria receber o benefício apresentado. O jogador teve sempre duas opções de escolha, os

recebedores, que no enredo do jogo foram nomeados como “legais” ou os “ilegais”. Ambos foram apresentados na parte superior da tela, acima do *voucher*, como mostra a Figura 2.

*Figura 2*

Tela de Escolha (Fazer).



O recebedor ilegal foi representado por uma figura de um único boneco, que ocupou o maior espaço da tela, e representava um benefício entregue a uma pessoa em detrimento da coletividade, a escolha dessa alternativa resultava em um ganho de pontos maior. A alternativa legal que resultava em um ganho de pontos menor, foi representada por oito figuras idênticas e menores, equivalendo a uma coletividade. As posições das figuras (direita ou esquerda) foram programadas randomicamente a cada escolha para evitar um efeito de ordem.

Ao escolher entregar um *voucher* a um recebedor ilegal, o participante ganhava uma moeda de ouro que equivale a 100 pontos cada, apresentada em uma segunda tela, porém, ao entregar um *voucher* a um recebedor legal, esse recebia uma moeda de prata, equivalendo a 10 pontos cada, sinalizada por uma outra tela, ambas representadas na Figura 3.

Figura 3

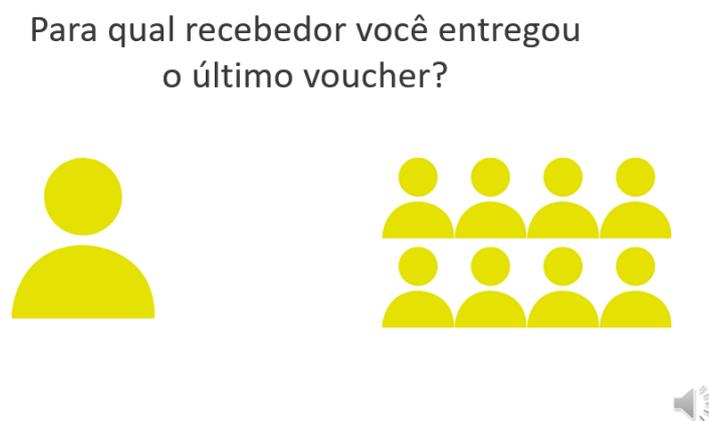
Exemplos de Telas de Bonificação.



Além do comportamento de escolha, após cada tela de distribuição de *voucher* o participante era direcionado a tela de relato, composta pela seguinte pergunta “Para qual receptor você entregou o último *voucher*?”. Nesse momento eram apresentadas novamente as imagens dos recebedores, na mesma posição da tela de escolha, para que o participante pudesse relatar a escolha realizada anteriormente, como mostra a Figura 4.

Figura 4

Tela de Relato (Dizer).



Após a emissão do relato, a figura de uma autoridade “o oficial de registro em ata” poderia aparecer na tela em caso de aplicação da penalidade, que era manipulada nas condições experimentais como consequência para relatos de entrega de *vouchers* a

receptores ilegais. A depender da condição experimental essa penalidade poderia variar de cinco a 200 pontos conforme mostra a Figura 5.

*Figura 5*

Tela de Punição.

Fiscalização: Você perdeu 100 pontos por ter entregue vouchers a receptores ilegais



Independente da escolha realizada ou do tipo de relato ter sido penalizado ou não, antes de passar para a próxima escolha era apresentada uma tela com a bonificação de 30 pontos para todos os relatos correspondentes, exceto nas condições de linha de base, antes do início do treino de correspondência. A Figura 6 representa a tela de bonificação utilizada.

*Figura 6*

Tela de Bonificação.

PARABÉNS!  
Sua ata foi checada pela auditoria e você recebeu como recompensa 30 pontos pelo registro correto de entregas!



Ao final de cada nível do jogo, compostos por 45 *vouchers* cada, a tela era congelada com a seguinte mensagem "Para o próximo nível chame o pesquisador". Após os cinco

níveis do jogo era realizado o questionário pós-experimental, composto das seguintes perguntas: “qual o seu entendimento sobre as condições/fases desse jogo?” “Quais estratégias você utilizou ao longo do jogo?”.

### **Procedimentos**

Após aprovação do projeto junto ao Comitê de Ética da IES, parecer: 5.373.164 (Apêndice 2), a pesquisadora iniciou os agendamentos para aplicação da pesquisa via redes sociais com aqueles que aceitaram participar voluntariamente. Cada integrante do estudo foi agendado em um horário distinto e acomodado individualmente em uma mesa grande, posicionada no canto da sala, geralmente utilizada como mesa do professor em uma sala de aula tradicional, com um *notebook* ao centro da mesa e um *mouse* sem fio instalado.

Primeiro foram apresentadas as instruções, e logo após o jogo era iniciado pelo participante na presença do pesquisador, onde eram realizadas duas escolhas da tarefa experimental, seguida de seus respectivos relatos como pré-treino. Logo após, o pesquisador iniciava a gravação da tela para posterior consulta dos cliques realizados, confirmava com o participante a compreensão dos comandos de cliques necessários para o seguimento do jogo, e por fim orientava o participante a abrir a porta da sala e chamá-lo ao final de cada nível.

O pesquisador se retirava da sala, ficando sentado em uma cadeira no corredor, distante da porta da sala onde o experimento estava ocorrendo e só retornava ao ambiente de pesquisa ao final de cada nível, após ser sinalizado pelo participante, que foi orientado a chamá-lo ao final de cada nível concluído. A pesquisa era composta por uma única sessão com níveis do jogo contendo sete condições experimentais, são elas: Linha de Base 1 mais Treino de Correspondência (LB1 + TC); Condição de Magnitude Baixa (MB); Magnitude Média (MM); Magnitude Alta (MA); e Treino de Correspondência + Linha de Base 2 (TC + LB2).

Os participantes foram distribuídos em dois grupos, crescente e decrescente. Metade dos participantes jogou com uma ordem crescente de magnitude da penalidade e a outra metade com ordem decrescente, essa distribuição foi realizada com o objetivo de avaliar o efeito de ordem de exposição a essas contingências, assim como mostra a Tabela 1.

Tabela 1

*Sequência de Condições Experimentais Programadas Aplicadas aos Grupos.*

Condições experimentais					
Grupo	Linha de Base 1 + Treino de	Magnitude	Magnitude	Magnitude	Treino de
Crescente	Correspondência (LB1 + TC)	Baixa (MB)	Média (MM)	Alta (MA)	Correspondência + Linha de Base 2 (TC + LB2)
Grupo	Linha de Base 1 + Treino de	Magnitude	Magnitude	Magnitude	Treino de
Decrescente	Correspondência (LB1 + TC)	Alta (MA)	Média (MM)	Baixa (MB)	Correspondência + Linha de Base 2 (TC + LB2)

A tarefa de escolha de distribuição dos *vouchers* foi igual para todas as condições e não apresentou consequências distintas entre as diferentes condições. A tarefa de relato por sua vez, apresentou diferentes consequências a depender da manipulação da magnitude de punição em vigor para cada condição experimental. Nas condições LB1, LB2 e TC, não houve consequências programadas para relatos ilegais, já nas condições MB, MM e MA, foram manipuladas penalidades de magnitude baixa, média e alta respectivamente, sempre aplicadas a relatos de escolhas ilegais. Foi manipulado ainda uma bonificação para os relatos correspondentes, com exceção das 20 primeiras e 20 últimas escolhas realizadas, que correspondem a aplicação de linha de base antes do treino de correspondência. Essa manipulação tem como função avaliar o comportamento dos participantes antes da inserção

dessa bonificação de modo a comparar os efeitos dela sobre a correspondência dos relatos.

Esse esquema experimental pode ser consultado na tabela 2.

Tabela 2

*Condições Experimentais e Manipulações de Variáveis*

Delineamento experimental			
Linha de Base 1 + Treino de Correspondência (LB1 + TC)	Sem consequências para escolhas	Sem consequências para relatos de escolhas ilegais	Bonificação para relatos correspondentes (mais 30 pontos a partir da escolha 21°)
Magnitude Baixa (MB)	Sem consequências para escolhas	Relatos de escolhas ilegais punidos (menos 5 pontos)	Bonificação para relatos correspondentes (mais 30 pontos)
Magnitude Média (MM)	Sem consequências para escolhas	Relatos de escolhas ilegais punidos (menos 100 pontos)	Bonificação para relatos correspondentes (mais 30 pontos)
Magnitude Alta (MA)	Sem consequências para escolhas	Relatos de escolhas ilegais punidos (menos 200 pontos)	Bonificação para relatos correspondentes (mais 30 pontos)
Treino de Correspondência + Linha de Base 2 (TC + LB2)	Sem consequências para escolhas	Sem consequências para relatos de escolhas ilegais	Bonificação para relatos correspondentes (mais 30 pontos até a escolha 25°)

Conforme apresentado, a perda de pontos estabelecida para cada relato de escolha ilegal foi de cinco pontos na condição de magnitude baixa MB, para a condição de magnitude média MM a perda foi de 100 pontos, e a perda de 200 pontos para magnitude alta MA. Era possível que o participante ficasse com o saldo negativo em casos em que o número de

pontos a serem retirados fossem maiores do que os valores de pontos adquiridos até aquele momento do jogo.

Ao final de cada nível, o participante sinalizava ao pesquisador para que esse entrasse na sala. Nesse momento era salvo o arquivo do nível finalizado, aberto o arquivo do próximo nível, iniciada a gravação e o pesquisador se retirava novamente. Ao final do jogo, a pesquisadora entrava na sala de maneira definitiva para realização das perguntas pós experimentais.

As questões pós-experimentais eram realizadas em forma de entrevista e registradas por um gravador instalado em um smartphone, os participantes poderiam responder livremente sem limite de tempo, essas respostas foram transcritas e seu conteúdo analisados posteriormente. Logo após era realizada a contagem de pontos alcançados pelo participante na pesquisa e informado o valor individual. Os participantes eram orientados que, ao final da aplicação da pesquisa, receberiam pelas redes sociais onde foi realizado o contato inicial o placar com o total de pontos obtidos por cada jogador.

Após o período de coleta de dados todos os participantes receberam uma mensagem de agradecimento pela participação com as informações sobre a sua colocação final. O vencedor foi premiado, recebendo o valor especificado nas orientações por meio de um *voucher* que pode ser utilizado em uma loja de departamento indicada pelo pesquisador no ato da entrega.

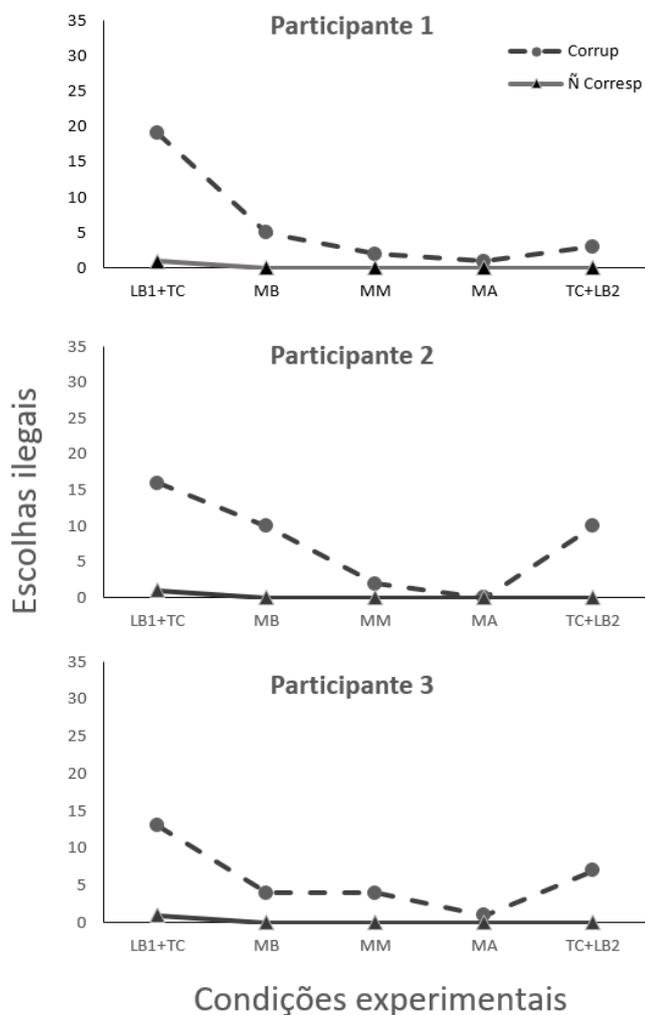
## **Resultados**

Os dados obtidos sobre o desempenho dos participantes em cada condição experimental no que se refere a frequência de escolhas ilegais e da correspondência dos relatos destes, foram apresentados em gráficos divididos em dois grupos (grupo crescente e grupo decrescente). A Figura 7 expõe os gráficos dos participantes 1, 2 e 3, que juntos

compõem o grupo crescente de exposição as contingências, mostrando a frequência de escolhas ilegais e de relatos não correspondentes de cada participante.

*Figura 7*

Desempenho do grupo crescente.



No que se refere aos dados sobre a frequência de relatos não correspondentes, apresentados pela linha sólida nos gráficos, verificou-se que a correspondência dos relatos dos participantes do grupo de ordem crescente foi igual para todos durante todas as condições experimentais. Sendo essa de um único relato não correspondente na linha de base, e uma frequência de 100% de relatos correspondentes durante todas as demais condições. Todos os relatos não correspondentes desse grupo foram realizados após a distribuição do 21º voucher,

ou seja, após a aplicação da bonificação fixa de 30 pontos para relatos acurados, e foram apresentados após a realização de uma escolha ilegal.

Sobre os dados de frequência de escolhas ilegais, representados em cada um dos gráficos pela linha pontilhada, é possível observar que todos os participantes apresentaram frequências maiores de escolhas ilegais na primeira condição de linha de base LB1, antes da aplicação de punição para esse tipo de escolha. Essa frequência de escolhas ilegais na linha de base é observada com uma diferença de seis escolhas entre o participante 1 que realizou 19 escolhas ilegais na LB1, e o participante 3 que realizou 13 escolhas ilegais nessa mesma condição.

Após a introdução da punição para escolhas ilegais na condição MB é possível observar uma diminuição da frequência de escolhas ilegais nos gráficos de todos os participantes, se comparada essa com a condição anterior LB1. Tendo essa diferença sido mais expressiva em relação aos valores de frequência no gráfico do participante 1, que passou de 19 escolhas ilegais na LB1 para cinco escolhas na condição MB.

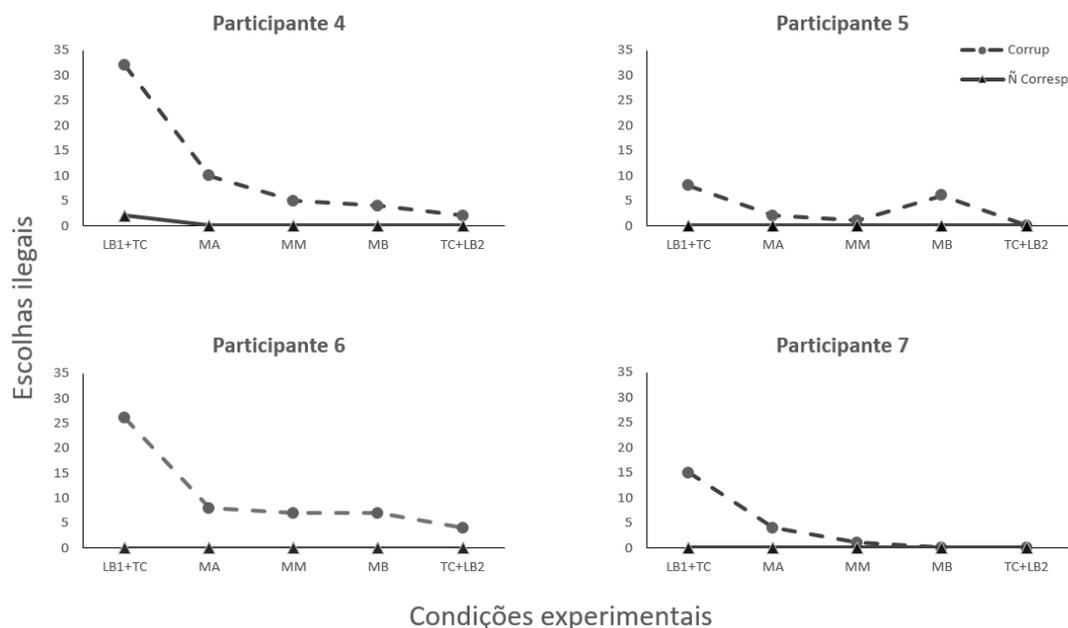
Avaliando as frequências de escolhas ilegais dos participantes nas condições em que foram apresentadas diferentes magnitudes de punição, foi possível observar que houve uma diminuição na frequência de escolhas corruptas na medida em que se aumentava a magnitude da punição para os três participantes. Com exceção de P3, cuja frequências de escolhas corruptas permaneceu a mesma de MB para MM. Na condição LB2 as escolhas ilegais se tornaram mais frequentes para os três participantes. Esse aumento é considerado se comparado o desempenho dos participantes nessa condição com a anterior, sendo essa frequência de três escolhas do P1, dez escolhas do P2 e sete escolhas realizadas pelo P3.

Assim como foram apresentados os dados dos três participantes inseridos no grupo de apresentação crescente das condições experimentais, a Figura 8 apresenta os dados dos quatro

participantes que foram expostos a ordem decrescente de exposição as condições programadas no estudo.

*Figura 8*

Desempenho do grupo decrescente.



Os dados de frequência de relatos não correspondentes dos participantes, apresentados nos gráficos pela linha sólida, mostram que três dos quatro participantes do grupo decrescente não manifestaram nenhum relato não correspondente ao longo de todo o jogo. O único participante que apresentou relatos não correspondentes nesse grupo foi o P4, com dois relatos não correspondentes na LB1, sendo um relato realizado antes do início do TC e outro após o início da apresentação da bonificação para relatos acurados.

No que tanger os dados de frequência de escolhas ilegais, uma das semelhanças percebidas entre os gráficos da Figura 7 e 8, é que a apresentação de maiores frequências de escolhas ilegais ocorreu na condição LB1 para todos os participantes. Assim como no grupo crescente, os dados do grupo decrescente mostraram que os participantes tiveram sua frequência de escolhas ilegais reduzida na terceira condição, que para esse grupo foi a condição MA. Comparando a LB1 mais TC e a condição MA é possível perceber uma queda

de mais de dois terços da frequência de escolhas ilegais para todos os participantes entre os dois níveis do jogo.

De modo geral, é possível perceber uma diminuição da frequência de escolhas ilegais durante a aplicação das condições de magnitude de punição, essa frequência foi reduzida gradativamente a medida em que a magnitude decrescia. Com exceção do P5, que apresentou na condição MB uma frequência maior de escolhas corruptas do que na condição MA, e do P6 que manteve a mesma frequência de escolhas nas condições MM e MB.

Os dados da última condição aplicada LB2+TC mostram que, para P4, P5 e P6, a frequência de escolhas corruptas continuou reduzindo, com uma diminuição nessa condição de duas, seis e três escolhas respectivamente, se comparado a condição anterior. No gráfico do P7 percebe-se que esse não realizou nenhuma escolha ilegal na condição MB, mantendo essa frequência na LB2+TC.

### **Dados obtidos no questionário pós-experimental**

Os dados apresentados nessa sessão foram obtidos por meio das respostas orais dadas pelos participantes as duas questões realizadas após a aplicação do experimento, esses foram analisados e classificados por grupos de temas conforme a proposta de análise de conteúdo de Bardin (2016). Os grupos de temas presentes nas respostas foram representados nas Tabelas 3 e 4.

Com base nas frequências e padrões de respostas encontrados para a Tabela 3, percebe-se que alguns dos participantes descreveram as diferenças entre as condições de linhas de base e as condições onde havia punição para as escolhas. Outro dado encontrado foi de que os participantes não foram capazes de descrever a diferença do comportamento de escolha do comportamento de relatar, demonstrando em suas descrições que a consequência de perda de pontos foi atribuída pelo participante a correspondência desses comportamentos.

Ou seja, em suas descrições os participantes não conseguiram diferenciar o comportamento de escolha e de relato e as consequências atribuídas a cada um deles.

Tabela 3

*Descrições das condições do jogo*

Padrão de resposta	Frequência	Exemplo de relato
A escolha ilegal estava diretamente ligada a perda de pontos (Quanto mais escolhas ilegais mais pontos eram perdidos).	5	“Quanto mais eu escolhia o boneco ilegal mais eu perdia pontos” (Participante 2)
Discriminação de que nas fases de linha de base não houve punição.	3	“No começo não perdia pontos, depois eu passei a perder quando escolhia o boneco único e na última fase eu voltei a não perder pontos novamente” (Participante 3)

Tabela 4

*Estratégias utilizadas ao longo do jogo*

Padrão de resposta	Frequência	Exemplo de relato
Optar por escolhas legais para não ser punido ao relatar.	3	“Eu achei melhor escolher o boneco que dava menos pontos do que perder o dobro depois de registrar” (Participante 7)
Mudou de estratégia após a aplicação da punição.	3	“Primeiro eu escolhia o que dava mais pontos, depois eu comecei a perder e fui tentando não perder o que eu já tinha ganhado” (Participante 4)

Os dados da Tabela 4 apontam que uma das estratégias utilizadas pelos participantes foi a esquivar da punição ao descreverem que optaram por escolhas legais para não perderem pontos. Outro dado que pode ser observado a partir das respostas apresentadas é de que parte dos participantes alteraram suas estratégias de jogo em virtude da condição experimental em vigor, alterando a sua frequência de distribuição de *vouchers* a recebedores ilegais nas condições em que havia probabilidade de punição manipulada.

### **Discussão**

O objetivo dessa pesquisa foi investigar o efeito de diferentes magnitudes de punição para relatos específicos sobre a correspondência verbal de indivíduos em um jogo de casos típicos de corrupção, para isso, foi utilizada a tarefa do estudo de Carreiro (2017) adaptada. O resultado da pesquisa comparou as frequências de escolhas ilegais e relatos não correspondentes de cada participante durante as sete condições experimentais aplicadas. Além disso, foi utilizado um questionário pós-experimental para verificar as descrições dos participantes acerca das condições aplicadas no jogo, assim como investigar as regras emitidas pelos participantes como estratégias durante sua participação.

Em relação a principal variável dependente avaliada no estudo, a correspondência verbal, os resultados apontaram altos níveis de correspondência durante todo o jogo para a maioria dos participantes. Estudos como o de Dias (2008) e Ferreira et al. (2014) também encontraram altos níveis de correspondências em seus estudos, resultado semelhante ao encontrado na aplicação piloto dessa pesquisa, mesmo após diversas alterações realizadas nos procedimentos da pesquisa para aplicação final.

Algumas das explicações possíveis para os resultados obtidos, é que a bonificação aplicada aos relatos correspondentes pode ter exercido maior controle do comportamento dos participantes do que a discrepância de pontos manipulada para relatos não correspondentes de escolhas ilegais. No jogo, tanto para escolhas legais, como para escolhas ilegais, a

correspondência do relato era consequenciada com o acréscimo de 30 pontos a partir do início do TC, tornando a correspondência do relato a opção mais vantajosa em ganho de pontos em casos de escolhas legais.

Nos casos de escolhas ilegais, apesar do acréscimo de pontos para relatos correspondentes em quase todos os níveis do jogo, com exceção apenas da LB1 e LB2, nas condições MM e MA era mais vantajoso em termos de ganho de pontos fazer escolhas ilegais e emitir relatos não correspondentes. Essa vantagem em ganho de pontos ocorria nas condições MM e MA, pois, as consequências de punição aplicadas para relato específico de escolhas ilegais em ambas condições, era superior ao ganho de pontos obtidos pela correspondência do relato, tornando mais vantajosa nesse caso a não correspondência.

Diante disso, acredita-se que a consequência de reforço diferencial de bonificação de 30 pontos aplicada para relatos correspondentes, exerceu maior controle sobre o comportamento dos participantes dessa pesquisa do que o cálculo total de pontos obtidos em algumas condições que favoreciam a ausência de correspondência. Os dados obtidos na aplicação piloto colaboram com essa colocação, visto que não contou com nenhum tipo de bonificação programada para relatos correspondentes e demonstrou mais distorções em seus resultados do que na pesquisa final.

Entretanto, autores como Brino e De Rose (2006) e Cortez et. al. (2013) encontraram resultados semelhantes aos obtidos na aplicação final dessa pesquisa, observando efeitos desse tipo de reforço diferencial para correspondência em seus estudos, essa manipulação é geralmente estudada na Área de Correspondência Verbal como treino de correspondência. Brino e De Rose (2006) é um dos exemplos de estudos que contou com uma condição experimental de treino de correspondência, onde apenas relatos correspondentes de leituras incorretas eram reforçados. Os autores alegaram que apesar do aumento na correspondência ter sido pequeno, em virtude de um atraso na apresentação do reforço, a manipulação

mencionada serviu de condição para aumento da precisão dos relatos e que essa foi importante para manutenção da correspondência mesmo após o retorno à linha de base.

Cortez et. al. (2013) também investigou o efeito de treinos de correspondência, em seu estudo os pesquisadores avaliaram os efeitos de esquemas de reforçamento contínuo e intermitentes no estabelecimento e manutenção da correspondência. Os autores identificaram que ambos os treinos favoreceram o aumento da correspondência dos relatos, e que esse aumento foi mantido em condições subsequentes sem a presença de reforço, defendendo que o reforço intermitente é ainda mais eficiente na manutenção da correspondência em situações de extinção.

Além dos achados experimentais dos estudos mencionados acima, que fundamentam a hipótese explicativa levantada de que a bonificação aplicada aos relatos correspondentes pode ter sido uma das variáveis que exerceu controle sobre a correspondência dos participantes dessa pesquisa, estudos teóricos reforçam essa ideia. A revisão da literatura realizada por Wechsler e Amaral (2009) por exemplo, aponta que o treino de correspondência é sim uma técnica muito aplicada nos estudos sobre correspondência, sendo essa utilizada para estabelecer, manter, diminuir ou extinguir comportamentos não-verbais através do controle do comportamento verbal.

Além dos efeitos do treino de correspondência, é possível considerar que uma probabilidade de checagem não manipulada possa ter afetado os comportamentos encontrados como resultado dessa pesquisa, ocasionando a baixa frequência de não correspondência. Acredita-se que mesmo sem a manipulação de uma variável de checagem ter sido programada neste estudo, alguns fatores possam ter sinalizado essa como uma variável possível. Por se tratar de uma pesquisa onde os participantes teriam a informação de que os dados seriam verificados para análise posteriormente, ou ainda, conter no enredo do

jogo a sinalização de uma auditoria para bonificação, essa possibilidade de checagem não controlada pode ter exercido o controle do comportamento dos participantes.

Medeiros et al. (2013) ao estudarem correspondência com probabilidades de checagens manipuladas, também encontraram uma frequência baixa de relatos distorcidos durante o estudo, em seus achados os autores perceberam que quanto menor foi a probabilidade de checagem da correspondência aplicada na condição, maior a frequência de relatos não correspondentes. Medeiros et al. (2021) replicou o experimento I de Medeiros et al. (2013) com alguns refinamentos metodológicos e corroborou com a afirmação de que a probabilidade de checagem pode ser uma variável de controle da correspondência verbal, mostrando que essa deve ser observada em estudos como a presente pesquisa.

Em situações cotidianas de trabalho de um servidor público, relatar de forma distorcida alguma entrega realizada pode ter sido um comportamento checado e punido no passado. Outra situação seria que alguns dos participantes podem ter tido o seu trabalho auditado em algum momento, o que implicaria em punições severas em casos de distorções de relatos ou escolhas corruptas. Considerando isso, outra provável variável que pode ter controlado o comportamento de relatar dos participantes, sinalizando essa probabilidade de checagem e ocasionando níveis expressivos de correspondência, é o histórico de exposição pré-experimental a condições semelhantes as manipuladas no estudo.

Carreiro (2017) ao descrever a análise funcional da corrupção afirma que, o comportamento corrupto é antecedido pela história passada do indivíduo e por estímulos discriminativos que sinalizam a ocasião para que o comportamento ocorra. O que significa em termos práticos, que a autora considera o comportamento ilegal como sendo um comportamento operante. Apoiando-se nessa definição, é preciso considerar para o presente estudo, a história pré-experimental dos participantes de exposição as contingências presentes

no setor público, tanto para explicar os níveis de correspondência, como para compreender as escolhas realizadas pelos participantes durante a pesquisa.

Essa possibilidade assemelha-se ao exposto no estudo de Antunes e Medeiros (2016) que mesmo com variáveis manipuladas que favoreciam a distorção do relato, alguns participantes mantiveram seus relatos correspondentes, efeito atribuído pelos autores a história pré-experimental de exposição a contingências semelhantes às do estudo. Essa discussão foi amparada nos achados de Ribeiro (1989) e Ferreira (2009) que obtiveram resultados similares e defenderam a possibilidade de uma pessoa manter o seu relato acurado mesmo diante de perdas.

Outros estudos como o de Brino e De Rose (2006) também observaram efeitos da história pré-experimental dos indivíduos em seus resultados. Os autores expõem que um provável histórico de punição de erros, e a presença de adultos em eventos passados possa ter sinalizado punição do comportamento não correspondente, atuando como eventos antecedentes que exerceram influência nos resultados obtidos na pesquisa realizada.

Efeitos do histórico de exposição prévio também são mencionados em estudos sobre corrupção, como em Rivas (2013) que avaliou se mulheres e homens diante de uma mesma situação de corrupção, que implicava em ofertar e receber propina, se comportariam de modos diferentes. A autora sugeriu que um histórico prévio onde mulheres tiveram menos acesso a ofertas corruptas e conseqüentemente apresentaram em menor frequência comportamento corruptos, fez com que esse grupo de modo geral ofertasse menos propina a mulheres ao longo dessa pesquisa e conseqüentemente essas obtiveram uma frequência de aceitação de propina menor do que a dos homens.

De modo geral, percebe-se que histórico de exposição às contingências é uma variável muito difícil de ser controlada e que aparece com frequência como variável que exerce influência sobre comportamentos avaliados em pesquisas experimentais. Em resposta ao

questionário pós-experimental, os participantes apontaram que foram utilizadas estratégias de escolhas legais e relatos correspondentes, como esquivar de estímulos aversivos aplicados ao relato de escolhas ilegais, estratégia possivelmente adotada em contextos prévios a essa pesquisa. A exemplo disso, podemos citar a fala do participante 4 “Primeiro eu escolhia o que dava mais pontos, depois eu comecei a perder e fui tentando não perder o que eu já tinha ganhado”.

Com base nas respostas ao questionário pós-experimental como o exemplo apresentado acima da fala de P4, é possível inferir que alguns participantes não diferenciavam o comportamento de escolha do comportamento de relatar em si. Diante disso, é possível que a punição aplicada ao relato específico tenha influenciado tanto o comportamento de escolha, como o relato desses participantes, favorecendo os altos níveis de correspondência encontrados. Isso pode ter ocorrido pelo efeito da punição manipulada para o relato específico ter influenciado o comportamento de escolha, aumentando a frequência de escolhas legais, o que torna vantajoso para o participante manter a correspondência nesses casos.

Essa explicação de que uma variável aplicada ao relato pode ter afetado o comportamento de escolha dos participantes se assemelha aos achados de Sanábio-Heck e Abreu-Rodrigues (2002) que investigaram a influência de contingências de punição sobre o desempenho verbal e não verbal e encontraram uma influência na relação oposta ao encontrado no presente estudo. A pesquisa mencionada observou em seus resultados, que ao manipular uma punição contingente ao relato, essa não afetou a resposta de escolha dos participantes, contudo, quando essa punição foi aplicada a escolha houve influência sobre o relato dos participantes.

Ao discutirem seus resultados Sanábio-Heck e Abreu-Rodrigues (2002) evidenciaram a independência funcional entre o comportamento de escolha e de relato, reforçando o caráter

operante de ambos. Os autores apontaram que apesar de funcionalmente independentes, a depender do arranjo experimental é possível observar uma interação funcional entre classes de operantes verbais e não verbais. De acordo com Simonassi (2001) citado por Simonassi et. al. (2011) os operantes fazer e dizer são interrelacionados e devem ser analisados como operantes que permitem integrações com classes de estímulos.

Diferente dos resultados de parte da literatura que revelaram que, reforçar apenas uma classe de operante não foi o suficiente para estabelecer correspondência, Simonassi et. al. (2011) observou em seus resultados que reforçando apenas uma das classes de operante (dizer ou fazer) foi condição suficiente para produzir correspondência entre tais classes. Apesar disso, os autores verificaram que procedimentos de dependência funcional parecem ter influenciado mais a correspondência entre as classes de operantes do que procedimentos que avaliavam essas classes de forma independente.

Simonassi et. al. (2011) propõem que estímulos verbais se tornam equivalentes a estímulos ou eventos não-verbais com os quais se relacionam, influenciando o comportamento posterior, o que favorece em alguns casos a correspondência. Proposição essa que colabora com a explicação de Sanábio-Heck e Abreu-Rodrigues (2002) sobre a interação funcional entre os comportamentos verbais e não verbais, e ampara a ideia de que na presente pesquisa efeitos da punição manipulada para o relato específico pode ter influenciado o comportamento de escolha.

Essa interação entre dois operantes funcionalmente independentes, ao ter um dos operantes verbais interrelacionados punido, influenciou o outro comportamento, favorecendo assim a correspondência dos relatos na presente pesquisa. Essa pode ser considerada uma explicação viável para que os participantes não tenham diferenciado de forma descritiva o comportamento de escolha do comportamento de relatar em resposta ao questionário pós-experimental, o que pode ser observado na fala do P2, que descreveu a perda de pontos

aplicadas ao relato como consequência de seu comportamento de escolha. “Quanto mais eu escolhia o boneco ilegal mais eu perdia pontos” (Participante 2).

Apesar das interações justificadas que apontam explicações para uma grande frequência de escolhas legais e relatos correspondentes, houve ocorrências de relatos não correspondentes nos resultados obtidos. Sobre isso, foi possível perceber que os poucos relatos não correspondentes ocorridos durante a pesquisa foram emitidos majoritariamente após escolhas de distribuição de *vouchers* a recebedores ilegais, resultado semelhante ao encontrado em outros estudos que avaliaram correspondência. Como o estudo de Alves (2018) que obteve em seus resultados uma frequência maior de relatos distorcidos após coleta de ORBs proibidas, ou de Brino e De Rose (2006) e Cortez et al. (2014) que perceberam maiores índices de não correspondência para relatos de erros se comparado a relatos de acertos. Apesar desses estudos terem obtido frequências maiores em níveis de distorções do que a presente pesquisa, eles observaram comportamentos semelhantes ao apresentado nos resultados encontrados.

Outro ponto a ser destacado são as diferenças de magnitudes aplicadas, que apesar dos efeitos da variação de magnitude de punição terem sido relativamente baixos, observou-se que essas diferenças foram percebidas pelos participantes, tendo elas sido descritas por alguns no questionário pós-experimental. No que tange o efeito das diferentes magnitudes de punição para relatos específicos, foi possível observar que a inserção da punição ocasionou para ambos os grupos a diminuição da frequência de escolhas ilegais e de relatos não correspondentes, comportamento observado para todos os participantes, independente da ordem de exposição as diferentes magnitudes.

Os efeitos da manipulação da punição na presente pesquisa podem ser notados a partir da diminuição de frequência de escolhas ilegais gradativas, em relação ao aumento da magnitude de punição de relatos específicos no grupo crescente, que também se mostrou com

pequenas oscilações sobre essa diminuição nos dados do grupo decrescente. Contudo, as diferenças de frequência de comportamentos apresentadas em cada condição com punição, não foram proporcionais se comparadas as diferentes magnitudes aplicadas.

Moreira e Medeiros (2007) define em termos didáticos que a punição é um tipo de consequência do comportamento que torna sua ocorrência menos provável, diante disso, a diminuição na frequência dos comportamentos punidos está de acordo com o a literatura tanto teórica quanto experimental. Tendo como exemplo de estudo experimental Carreiro (2017) que ao manipular diferentes formas de punição sobre o comportamento de escolha ilegal, observou uma redução da frequência desse comportamento em todos os grupos estudados. Ou ainda, Silva et. al. (2021) que ao replicarem o estudo de Carreiro (2017), observaram os mesmos efeitos da magnitude da punição.

Diferente de Carreiro (2017) e Silva et. al. (2021), a presente pesquisa adaptou a tarefa utilizada pelos autores citados manipulando a punição aplicada ao comportamento de relatar ao invés do comportamento de escolha. Contudo, os resultados apontaram que essa manipulação exerceu controle maior em termos de frequência, sobre o comportamento de escolha dos participantes do que sobre o comportamento punido.

Em relação as ordens de exposição as contingências, foi possível observar que diferente do grupo decrescente, que mostrou uma diminuição de frequência de escolhas ilegais na LB2 em comparação a condição anterior, o grupo crescente de exposição demonstrou um aumento dessa frequência na LB2 em comparação a condição anterior. Isso pode ser explicado em virtude do baixo contato com a magnitude alta de punição do grupo crescente se comparado com o contato dos participantes do grupo decrescente com essa punição mais severa.

A variação de frequência de comportamentos apresentados no grupo crescente e decrescente da presente pesquisa apontou ainda uma oscilação maior no grupo decrescente.

Essa diferença também foi percebida por Carreiro (2017) que, apesar de ter mais grupos e sessões em sua pesquisa, ao realizar as comparações das correlações existentes entre os grupos e subgrupos, percebeu que a ordem decrescente apresentou maiores oscilações na frequência dos comportamentos apresentado pelos participantes.

### **Considerações Finais**

Considerando que todos os participantes apresentaram relatos não correspondentes apenas na condição LB1, que as maiores frequências de escolhas ilegais ocorreram nessa condição, e voltaram a aumentar de frequência apenas na LB2, é possível inferir que os efeitos observados podem ser respostas as contingências programadas de punição. Sem rejeitar a influência de contextos prévios e variáveis não controladas que possam ter contribuído para os resultados obtidos, acredita-se que a punição de relatos específicos de escolhas ilegais foi condição tanto na diminuição de frequência dessas escolhas, como na diminuição da frequência de relatos não correspondentes.

Diante disso, considera-se que o objetivo principal dessa pesquisa de entender o efeito de diferentes magnitudes de punição para relatos específicos sobre a correspondência verbal de indivíduos em um jogo de casos típicos de corrupção foi alcançado. Apesar da diferença de magnitude não ter ocasionado efeitos proporcionais a manipulação da variável, os achados da presente pesquisa responderam aos objetivos específicos.

Foi percebido que diferentes magnitudes de punição para relatos específicos afetaram o comportamento de escolha que favoreceu a correspondência verbal e influenciou tanto o comportamento de escolha como o de relatar dos participantes. Essa pode ser considerada a principal contribuição da pesquisa para os estudos sobre Correspondência Verbal, a evidência de que operantes verbais funcionalmente independentes a depender da manipulação experimental podem influenciar um ao outro.

Ou seja, é possível concluir que ao reforçar ou punir uma classe de operante, essa pode influenciar mudanças ocorridas em outra classe. Esse achado corrobora alguns estudos como os de Sanábio-Heck e Abreu-Rodrigues (2002) e Simonassi et. al. (2011). Entretanto, ao avaliar a literatura experimental sobre o tema, observa-se que a relação de dependência e independência funcional entre operantes verbais ainda precisa ser amplamente explorada para obtenção de um conhecimento robusto sobre esse tema.

Foi possível ainda verificar que a ordem de exposição às magnitudes afetou de formas diferentes o comportamento dos participantes, tendo o grupo decrescente apresentado maiores variações dos comportamentos apresentados. Vale ressaltar que os efeitos da ordem de exposição foram baixos em relação as diferenças de frequência e distribuição entre as condições, o que deve ser avaliado em mais detalhes em estudos posteriores. Sugere-se para ocasião futura a aplicação de sessões com o mesmo grupo em ordem de exposições diferentes, ou ampliar o número de tentativas em cada condição para que esse efeito seja melhor observado.

Podem ser consideradas limitações da pesquisa o controle de histórico pré-experimental, a elaboração das instruções, e a presença do pesquisador ao final de cada nível. Sugere-se para futuras investigações a realização da pesquisa com outro público que não tenha passado por situações de trabalho semelhantes as situações apresentadas no estudo, revisar as instruções para evitar o uso da palavra auditoria por exemplo, e programar o jogo de modo que o pesquisador não faça intervenções entre fases e o participante possa ir avançando os níveis do jogo de maneira autônoma.

De modo geral considera-se que a pesquisa realizada gerou contribuições e deve ser continuada em estudos posteriores com o objetivo de sanar as limitações encontradas. Além disso, replicações e desdobramentos deste estudo são bem-vindos e podem ampliar as discussões aqui abordadas.

## Referências

- Abbink, K., Irlenbusch, B., & Renner, E. (2002). An experimental bribery game. *Journal of Law, economics, and organization*, 18 (2), 428-454.  
<http://www.jstor.org/stable/3555050>
- Alves, C. (2018). *Correspondência fazer-dizer em adultos: O controle pela audiência em um jogo virtual*. [Tese de Doutorado]. Universidade Federal de São Carlos.  
<https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/10190>
- Agbota, T. K. Sandaker, I. & Ree, G. (2015). Verbal operants of corruption: A study of avoidance in corruption behavior. *Behavior and Social Issues*, 24, 141-163. <https://doi.org/10.5210/bsi.v24i0.5864>.
- Antunes, R. A. B. & Medeiros, C. A. (2016). Correspondência Verbal em um jogo de cartas com crianças. *Acta Comportamentalia: Revista Latina de Análise de comportamento*, 24 (1), 15-28. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=274544251002>
- Bardin, L. (2016). *Análise de Conteúdo*. Edições 70.
- Brei, Z. A. (1996). Corrupção: dificuldades para definição e para um consenso. *Revista De Administração Pública*, 30 (1), 64-77.  
<https://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/rap/article/view/8128>
- Beckert, M. E. (2005). Correspondência Verbal/Não Verbal: Pesquisa Básica e Aplicações na Clínica. In J. Abreu-Rodrigues, & M. R. Ribeiro (Orgs.), *Análise do comportamento – Pesquisa, teoria e aplicação*. 229-244. Artmed.  
[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-389X2009000200015&lng=pt&tlng=pt](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X2009000200015&lng=pt&tlng=pt).
- Brino, A. L. F. & De Rose, J. C. (2006). Correspondência entre auto-relato e desempenhos acadêmicos antecedentes em crianças com história de fracasso escolar. *Revista*

*Brasileira de Análise do Comportamento/Brazilian Journal of Behavior Analysis*, 2 (1), 67-77. <http://dx.doi.org/10.18542/rebac.v2i1.803>

Brito, R. L., Medeiros, C. A. (2020). Efeitos da Perda de Pontos na Correspondência Verbal num Jogo de Cartas Computadorizado. In C. A. A. Rocha, J. C. Camargo, & T. M. Mizaél (Orgs.), *Comportamento em Foco*, (Vol. 11 pp. 91-109). ABPMC.

<https://abpmc.org.br/wp-content/uploads/2021/08/1608313251ec1fd2eaf71b.pdf>

Brito, R. L., Medeiros, C. A., Medeiros, F. H., Antunes, R. A. B., & Souza, L. G. (2014).

Efeitos da magnitude da punição na correspondência verbal em situação lúdica. In N.

B. Borges, L. F. G. Aureliano & J. L. Leonardi (Orgs.), *Comportamento em Foco*, (4),

173-188. ABPMC.

<https://abpmc.org.br/wpcontent/uploads/2021/08/1608313251ec1fd2eaf71b.pdf>

Catania, A. C. (1999). *Aprendizagem: comportamento, linguagem e cognição*. Artmed.

(Trabalho original publicado em 1998).

Carreiro, P. C. (2017). *Atos de corrupção como comportamento de escolha: estudos*

*experimentais sobre os efeitos da magnitude e da probabilidade da punição em*

*humanos*. [Tese Doutorado]. Universidade de Brasília.

[https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/24551/1/2017\\_PatriciaLuqueCarreiro%e2%80%8b.pdf](https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/24551/1/2017_PatriciaLuqueCarreiro%e2%80%8b.pdf)

Cortez, M. D., De Rose, J. C., & Montagnoli, T. A. S. (2013). Treino e manutenção de

correspondência em autorrelatos de crianças com e sem história de fracasso escolar.

*Acta Comportamentalia*, 21 (2), 139-157.

[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0188-81452013000200001&lng=pt&tlng=pt](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-81452013000200001&lng=pt&tlng=pt).

- Dias, J. S. (2008). *Análise de correspondência entre comer e relatar de crianças*. [Dissertação de Mestrado]. Universidade Católica de Goiás.  
<http://tede2.pucgoias.edu.br:8080/handle/tede/1978>
- Ferreira, J. V. (2009). *Correspondência fazer-dizer em crianças na resolução de operações matemáticas*. [Monografia de graduação].  
<http://www.repositorio.uniceub.br/bitstream/123456789/2755/2/20531868.pdf>.
- Ferreira, L. A. (2017). *Contribuição e distribuição de recursos: Uma análise comportamento do jogo dos bens público*. [Dissertação de Mestrado]. Universidade Federal de São Carlos.  
<https://repositorio.ufscar.br/bitstream/handle/ufscar/8940/DissALF.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ferreira, M.; Neves, S. M. M.; Simonassi, L. E.; Andrade, M. & Dias, D. O. P. (2014). Análise comparativa da correspondência entre comer e relatar de crianças e adultos. *Fragmentos de cultura*, Goiânia, (24), 61-72.  
<http://dx.doi.org/10.18224/frag.v24i0.3565>
- Fischbacher, U. (2007). z-Tree: Zurich toolbox for ready-made economic experiments. *Exp Econ*, 10, 171–178. <https://doi.org/10.1007/s10683-006-9159-4>
- Medeiros, C. A., Canto, A. C. & Demoly, P. M. (2021). Efeito da Probabilidade de Checagem na Correspondência Verbal em um Jogo de Cartas. *Acta Comportamental: Revista Latina de Análise de comportamento*, 29 (2), 119-137.  
<https://www.redalyc.org/journal/2745/274572158007/html/>
- Medeiros, C. A., Oliveira, J. A. & Silva, C. O. (2013). Correspondência verbal em situação lúdica: efeito da probabilidade de checagem. *Fragmentos de Cultura*, 23 (4), 563-578.  
<http://dx.doi.org/10.18224/frag.v23i4.2987>.

- Medeiros, F. H. (2012). *Contingências de reforçamento positivo e punição negativa na correspondência verbal*. [Monografia de graduação]. Centro Universitário de Brasília.  
<https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/123456789/2610>
- Moreira, M. B., & Medeiros, C. A. (2007). *Princípios básicos de análise do comportamento*. Artmed.
- Ribeiro, A. F. (1989). Correspondence in chil-dren's self-report: Tacting and manding aspects. *Journal of the Experimental Analysis of Behavior*, 51, 361-367.  
<https://doi.org/10.1901/jeab.1989.51-361>
- Rivas, M. F. (2013). An experiment on corruption and gender. *Bulletin of Economic Research* 65 (1), 10-42. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8586.2012.00450.x>
- Sanabio-Heck, E. T., & Abreu-Rodrigues, J. (2002). Efeitos de contingências de punição sobre o relato verbal e não verbal. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 18, 161-172.  
<https://doi.org/10.1590/S0102-37722002000200006>.
- Silva, T. C., Vichi, C., Holanda, A. O., & Rosas, Alex J. S. (2021). Efeitos da Probabilidade e Magnitude da Punição sobre Comportamentos Ilegais. *Revista Brasileira De Terapia Comportamental E Cognitiva*, 23 (1), 1–25. <https://doi.org/10.31505/rbtcc.v23i1.1503>.
- Simonassi, L. E. (2001). Fazer, dizer e pensar: comportamentos operantes inter-relacionados. *Anais do II Congresso Norte-Nordeste de Psicologia*. Publicado eletrônica em CD-Rom.
- Simonassi, L. E., Pinto, M. B. P., & Tizo, M. (2011). Procedimento alternativo para produção de correspondência. *Revista Brasileira De Terapia Comportamental E Cognitiva*, 13(3), 34-51. <https://doi.org/10.31505/rbtcc.v13i3.462>.
- Wechsler, Amanda Muglia, & Amaral, Vera Lúcia Adami Raposo do. (2009). Correspondência verbal: um panorama nacional e internacional das publicações. *Temas em Psicologia*, 17(2), 437-447.

[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-389X2009000200015&lng=pt&tlng=pt.](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X2009000200015&lng=pt&tlng=pt)

## Apêndice I

### Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE

#### Efeito de escolhas em um Jogo Simulado

CEUB – Centro Universitário de Brasília

**Professor Orientador:** Carlos Augusto de Medeiros

**Pesquisadora [aluna de mestrado]:** Brunna Mendes Feitosa dos Santos Ramos

Você está sendo convidado(a) a participar do projeto de pesquisa acima citado. O texto abaixo apresenta todas as informações necessárias sobre o que será realizado. Sua colaboração neste estudo será de muita importância para nós, mas se desistir a qualquer momento, isso não lhe causará prejuízo.

O nome deste documento que você está lendo é Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

Antes de decidir se deseja participar (de livre e espontânea vontade) você deverá ler e compreender todo o conteúdo. Ao final, caso decida participar, você será solicitado a assiná-lo e receberá uma cópia do mesmo.

Antes de assinar, faça perguntas sobre tudo o que não tiver entendido bem. A equipe deste estudo responderá às suas perguntas a qualquer momento (antes ou após o estudo).

#### **Natureza e objetivos do estudo**

- O objetivo específico deste estudo é estudar comportamentos de escolha do participante em um jogo.
- **Procedimentos do estudo**
- Sua participação consiste em jogar um jogo de computador. Não haverá nenhuma outra forma de envolvimento ou comprometimento neste estudo.
- A pesquisa será realizada no CEUB – Centro Universitário de Brasília.

#### **Riscos e benefícios**

- Não existe riscos evidentes relacionados a realização da tarefa. Caso esse procedimento possa gerar algum tipo de constrangimento, você não precisa realizá-lo.
- Com sua participação nesta pesquisa você contribui para o desenvolvimento do conhecimento sobre análise do comportamento.

#### **Participação, recusa e direito de se retirar do estudo**

- Sua participação é voluntária. Você não terá nenhum prejuízo se não quiser participar.
- Você poderá se retirar desta pesquisa a qualquer momento, bastando para isso entrar em contato com um dos pesquisadores responsáveis.
- Conforme previsto pelas normas brasileiras de pesquisa com a participação de seres humanos, você não receberá nenhum tipo de compensação financeira pela sua participação neste estudo.

#### **Confidencialidade**

- Seus dados serão manuseados somente pelos pesquisadores e não será permitido o acesso a outras pessoas.
- Os dados e instrumentos utilizados ficarão guardados sob a responsabilidade de Brunna Mendes Feitosa dos Santos Ramos, com a garantia de manutenção do sigilo e confidencialidade, e arquivados por um período de 5 anos; após esse tempo serão destruídos.
- Os resultados deste trabalho poderão ser apresentados em encontros ou revistas científicas. Entretanto, ele mostrará apenas os resultados obtidos como um todo, sem revelar seu nome, instituição a qual pertence ou qualquer informação que esteja relacionada com sua privacidade.

Se houver alguma consideração ou dúvida referente aos aspectos éticos da pesquisa, entre em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa do Centro Universitário de Brasília – CEP/CEUB, que aprovou esta pesquisa, pelo telefone 3966.1511 ou pelo e-mail cep.uniceub@uniceub.br Também entre em contato para informar ocorrências irregulares ou danosas durante a sua participação no estudo.

Eu, \_\_\_\_\_ RG \_\_\_\_\_, após receber a explicação completa dos objetivos do estudo e dos procedimentos envolvidos nesta pesquisa concordo voluntariamente em fazer parte deste estudo.

Este Termo de Consentimento encontra-se impresso em duas vias, sendo que uma cópia será arquivada pelo pesquisador responsável, e a outra será fornecida ao senhor(a).

Brasília, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_  
Participante

\_\_\_\_\_  
Carlos Augusto de Medeiros, e-mail: carlos.medeiros@ceub.edu.br

\_\_\_\_\_  
Brunna Mendes Feitosa dos Santos Ramos, e-mail: brunna.xy@gmail.com

**Endereço dos responsáveis pela pesquisa:**

Instituição: CEUB – Centro Universitário de Brasília

Endereço: SEPN 707/907 – Campus Asa Norte Bloco: /Nº: /Complemento: faces, bloco 09

Bairro/Cidade: Asa Norte – Brasília – DF CEP: 70790-075

Telefones p/contato: (61) 39000-1201 E-mail: central.atendimento@uniceub.br

## **Apêndice II**

Aprovação do projeto junto ao Comitê de Ética da IES (parecer: 5.373.164).

**PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP**

**DADOS DO PROJETO DE PESQUISA**

**Título da Pesquisa:** EFEITO DA MAGNITUDE DE PUNIÇÃO SOBRE A CORRESPONDÊNCIA VERBAL EM UM JOGO SIMULADO DE CORRUPÇÃO

**Pesquisador:** BRUNNA MENDES FEITOSA DOS SANTOS RAMOS

**Área Temática:**

**Versão:** 1

**CAAE:** 57143522.9.0000.0023

**Instituição Proponente:** Centro Universitário de Brasília - UNICEUB

**Patrocinador Principal:** Financiamento Próprio

**DADOS DO PARECER**

**Número do Parecer:** 5.373.164

**Apresentação do Projeto:**

Resumo

- Tipo de estudo: Pesquisa Básica Experimental, com delineamento de sujeito único.
- Descrição e critérios de escolha dos participantes: “oito servidores públicos concursados, que ocupem cargos efetivos na administração, que jogarão um jogo computadorizado de distribuição de vouchers de benefícios genéricos típicos da administração pública, semelhante às decisões tomadas por servidores públicos em seu dia a dia de trabalho”.
- Tipo de instituição onde será realizado o estudo: Não há uma instituição específica para realização deste estudo.

**Objetivo da Pesquisa:**

Conforme o projeto, este estudo possui como objetivo “entender o efeito de diferentes magnitudes de punição sobre a correspondência verbal de indivíduos em um jogo de casos típicos de corrupção utilizando a tarefa do estudo de Carreiro (2017) adaptada”. Foram propostos como objetivos específicos: a) investigar se diferentes magnitudes de punição para relatos imprecisos irão afetar o comportamento de relatar dos participantes; b) avaliar se a punição programada para o comportamento de relatar dos indivíduos terá alguma influência sobre o comportamento de escolhas corruptas e não corruptas; c) verificar se a ordem de exposição às magnitudes podem

**Endereço:** SEPN 707/907 - Bloco 6, sala 6.205, 2º andar

**Bairro:** Setor Universitário

**CEP:** 70.790-075

**UF:** DF

**Município:** BRASÍLIA

**Telefone:** (61)3966-1511

**E-mail:** cep.uniceub@uniceub.br

Continuação do Parecer: 5.373.164

afetar de formas diferentes o comportamento dos participantes.

Os objetivos estão adequados à proposta da pesquisa, sendo possíveis de serem alcançados.

#### **Avaliação dos Riscos e Benefícios:**

Os pesquisadores afirmam que não há riscos evidentes no desenvolvimento da pesquisa. No TCLE, os pesquisadores afirmam, como medidas preventivas, que o participante não precisa realizar o procedimento de coleta de dados, caso sintam-se constrangido.

Como benefícios, afirma-se que a pesquisa poderá “colaborar com o entendimento de variáveis que afetam esse tipo de comportamento, que por sua vez, pode auxiliar a população no entendimento desse”.

Pendência: Toda pesquisa deve apresentar os riscos aos participantes.

#### **Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:**

O projeto apresenta relevância acadêmica e social da pesquisa. Neste estudo não constam problemas éticos.

O currículo do pesquisador responsável está disponível na plataforma Lattes.

Consta, no cronograma de pesquisa, início da coleta de dados para 02 de maio de 2022.

#### **Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:**

Termos considerados:

- Folha de Rosto (FR): o documento foi apresentado e nele constam as informações da pesquisa, do pesquisador e da instituição proponente. Foi apresentada a confirmação, por e-mail, da coordenação do curso.

- Termo de Aceite Institucional: não é necessário para este estudo.

- Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE): No documento constam os seguintes tópicos: a) natureza e objetivos do estudo, b) procedimentos da pesquisa, c) riscos e benefícios, d) participação, recusa e direito de se retirar do estudo e e) confidencialidade. Os contatos dos pesquisadores (e-mail institucional e telefone fixo) são apresentados no TCLE. Assinam o termo o participante, o pesquisador responsável e o pesquisador assistente.

**Endereço:** SEPN 707/907 - Bloco 6, sala 6.205, 2º andar

**Bairro:** Setor Universitário

**CEP:** 70.790-075

**UF:** DF

**Município:** BRASÍLIA

**Telefone:** (61)3966-1511

**E-mail:** cep.uniceub@uniceub.br

Continuação do Parecer: 5.373.164

**Recomendações:**

O CEP-UniCEUB ressalta a necessidade de desenvolvimento da pesquisa, de acordo com o protocolo avaliado e aprovado, bem como, atenção às diretrizes éticas nacionais quanto ao às Resoluções no 446/12 e no 510/16 CNS/MS concernentes às responsabilidades do pesquisador no desenvolvimento do projeto:

A responsabilidade do pesquisador é indelegável e indeclinável e compreende os aspectos éticos e legais, cabendo-lhe:

I - apresentar o protocolo devidamente instruído ao sistema CEP/Conep, aguardando a decisão de aprovação ética, antes de iniciar a pesquisa, conforme definido em resolução específica de tipificação e gradação de risco;

II - desenvolver o projeto conforme delineado;

III - conduzir o processo de Consentimento e de Assentimento Livre e Esclarecido;

IV - apresentar dados solicitados pelo CEP ou pela Conep a qualquer momento; manter os dados da pesquisa em arquivo, físico ou digital, sob sua guarda e responsabilidade, por um período mínimo de 5 (cinco) anos após o término da pesquisa;

V - encaminhar os resultados da pesquisa para publicação, com os devidos créditos aos pesquisadores associados e ao pessoal técnico integrante do projeto;

VI - elaborar e apresentar os relatórios parciais e final;

VII - apresentar no relatório final que o projeto foi desenvolvido conforme delineado, justificando, quando ocorridas, a sua mudança, interrupção ou a não publicação dos resultados.

Observação: Ao final da pesquisa enviar Relatório de Finalização da Pesquisa ao CEP. O envio de relatórios deverá ocorrer pela Plataforma Brasil, por meio de notificação.

**Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:**

A pesquisa está adequada para o início da coleta de dados. Não foram identificadas pendências no estudo.

**Endereço:** SEPN 707/907 - Bloco 6, sala 6.205, 2º andar

**Bairro:** Setor Universitário

**CEP:** 70.790-075

**UF:** DF

**Município:** BRASÍLIA

**Telefone:** (61)3966-1511

**E-mail:** cep.uniceub@uniceub.br

Continuação do Parecer: 5.373.164

**Considerações Finais a critério do CEP:**

Protocolo previamente avaliado, com parecer n. 5.372.813/22, tendo sido homologado na 5ª Reunião Ordinária do CEP-UniCEUB do ano, em 08 de abril de 2022.

**Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:**

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1910659.pdf	23/03/2022 20:46:36		Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE.docx	23/03/2022 20:44:37	BRUNNA MENDES FEITOSA DOS SANTOS RAMOS	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	ProjetoBanca.docx	23/03/2022 20:36:37	BRUNNA MENDES FEITOSA DOS SANTOS RAMOS	Aceito
Folha de Rosto	folhaderosto.pdf	23/03/2022 20:35:06	BRUNNA MENDES FEITOSA DOS SANTOS RAMOS	Aceito

**Situação do Parecer:**

Aprovado

**Necessita Apreciação da CONEP:**

Não

BRASILIA, 27 de Abril de 2022

---

**Assinado por:**  
**Marília de Queiroz Dias Jacome**  
**(Coordenador(a))**

**Endereço:** SEPN 707/907 - Bloco 6, sala 6.205, 2º andar

**Bairro:** Setor Universitário

**CEP:** 70.790-075

**UF:** DF

**Município:** BRASILIA

**Telefone:** (61)3966-1511

**E-mail:** cep.uniceub@uniceub.br