

## **COMPORTAMENTO DE ESCOLHA: ATUALIDADES SOBRE PESQUISAS EXPERIMENTAIS E TRANSLACIONAIS.**

Justificativa: Muito do comportamento humano, complexo ou não, envolve a presença potencial de dois ou mais comportamentos e diante disso, o indivíduo, considerando as particularidades de cada situação, emite somente um ou parte deles. Encontra-se em vigor, neste caso, um processo de tomada de decisão, ou de escolha. Embora a área de escolha seja aquela que provavelmente mais produz conhecimento em análise comportamental, são ainda inúmeras as questões por ela levantadas. Muitas áreas de investigação podem se beneficiar do paradigma de escolha. Desde investigações básicas e translacionais sobre possíveis variáveis que podem influenciar no comportamento de escolha (custo da resposta, magnitude do reforço, atraso do reforço, imediatividade e outras); procedimentos aplicados que ensinam comportamentos simples de escolha para indivíduos com deficiência intelectual, e desenvolvimentos de programa de ensino para essa população, até aplicações de jogos para o estudo de comportamentos complexos envolvendo cooperação e competição. O paradigma de escolha também se aplica a investigações sobre comportamento de risco, decisões irracionais, cooperação e competição, tanto em humanos como em infra-humanos. Quando dois ou mais estímulos que são correlacionados com instâncias reforçadoras de dois ou mais comportamentos são apresentados simultaneamente, o que faz com que um organismo se comporte de uma maneira e não de outra em um momento específico? Esta questão fundamental está muito proximamente relacionada com nossos conceitos cotidianos de escolha e preferência e tem sido foco de um número considerável de pesquisa.

AEC - Análise Experimental do Comportamento

**RELAÇÃO COM GÊNERO E QUANTIDADE DE DINHEIRO NA TOMADA DE DECISÃO DE UNIVERSITÁRIOS NO JOGO DA PARTILHA.** *Giovana Escobal*

*(Pós-doutoranda FAPESP, Pesquisadora Associada ao Departamento de Psicologia da Universidade Federal de São Carlos, vice-coordenadora e colaboradora do Laboratório de Aprendizagem Humana, Multimídia Interativa e Ensino Informatizado da Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP), Gabriel Zin (Iniciação Científica FAPESP, Graduando em Psicologia, Centro Universitário Central Paulista, São Carlos, SP), Gabriela Esteves (Iniciação Científica FAPESP, Graduando em Psicologia, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP), Celso Goyos (Bolsista Produtividade CNPq, Professor Adjunto do Departamento de Psicologia, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP)*

Jogos econômicos têm sido úteis como modelos experimentais de situações de interação social complexa. Psicólogos interessados no fenômeno da generosidade têm utilizado jogos econômicos para estudar processos de tomada de decisão e distribuição de recursos. Um desses jogos se denomina Jogo da Partilha e pesquisas têm analisado os efeitos de algumas variáveis sobre como as pessoas alocam recursos, dentre elas: gênero do distribuidor ou do receptor, interação humana versus interação computadorizada, incentivo monetário real ou hipotético, etc. A presente proposta de trabalho pretendeu inicialmente avaliar se, e em que extensão, as distribuições de estratégias no Jogo da Partilha são afetadas pelas variáveis contextuais gênero do distribuidor e quantidade de dinheiro. Em um delineamento intrassujeitos, foram realizados dois experimentos envolvendo repetidas tentativas com mais de vinte oportunidades em que alunos de graduação realizavam escolhas para distribuir os recursos entre si e um participante invisível, passivo, que poderá escolher otimizadamente, mas não competitivamente, igualmente, mas não de maneira otimizada ou menos otimizadamente, mas mais competitivamente. Uma análise de variância será conduzida para comparar os efeitos de diferentes quantidades de dinheiro (20 tentativas para cada Condição: A, B ou C). O estudo também permitiu uma comparação entre-sujeitos a respeito do gênero dos participantes. A variável gênero influenciou nos resultados; os homens se comportaram de maneira mais otimizada (em um sentido estritamente econômico) que as mulheres. A porcentagem geral de escolhas otimizadas e não otimizadas para participantes do gênero masculino e feminino foi de 87% de escolhas otimizadas e 13% de escolhas não otimizadas para o gênero masculino e 86% de escolhas otimizadas e 14% de escolhas não otimizadas para o gênero feminino. A variável quantidade de dinheiro também influenciou nos resultados; o aumento da quantidade de dinheiro levou os participantes a se comportarem mais otimizadamente. Para os participantes do gênero masculino, quando houve aumento da quantidade de dinheiro, os participantes apresentaram uma porcentagem maior de escolhas otimizadas. Houve uma porcentagem menor de escolhas otimizadas na Condição B no Bloco 1, comparada a Condição A. Houve um aumento da porcentagem de escolhas otimizadas do Bloco 1 para o Bloco 2. Pode ter ocorrido um efeito de experiência. Estes jogos são importantes porque permitem: analisar as contingências envolvidas na tomada de decisão das pessoas, caracterizar as escolhas, como ideal, justa ou competitiva, e trazer sob escrutínio o exame dos possíveis efeitos de outras variáveis (por exemplo, sexo, incentivo monetário, quantidade de dinheiro, informações, etc) sobre as distribuições das escolhas das pessoas, para determinar se essas escolhas são estáveis ou influenciadas por essas variáveis. Posteriormente, os efeitos de outras variáveis serão analisados.

Apoio financeiro: FAPESP e CNPq.



Parte integrante dos resumos de Comunicação Científica apresentados durante  
a 43ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira de Psicologia, Aracaju, 2013.

ISSN 2176-5243

Palavras chave: Jogos Comportamentais, Escolha econômica, Gênero e Quantidade de Dinheiro.

Doutorado - D

AEC - Análise Experimental do Comportamento

**O EFEITO DA OPORTUNIDADE DE ESCOLHA DE TAREFAS SOBRE O AUTOCONTROLE EM CRIANÇAS COM O TRANSTORNO DO ESPECTRO DO AUTISMO (TEA) E COM DESENVOLVIMENTO TÍPICO.** *Antonio Celso de Noronha Goyos (Bolsista Produtividade CNPq, Professor Adjunto do Departamento de Psicologia, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP), Fernanda Calixto (Doutoranda em Psicologia pela Universidade Federal do Federal, São Carlos, SP), Giovana Escobal (Pós-doutoranda FAPESP, Pesquisadora Associada ao Departamento de Psicologia da Universidade Federal de São Carlos, vice-coordenadora e colaboradora do Laboratório de Aprendizagem Humana, Multimídia Interativa e Ensino Informatizado da Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP)*

Crianças e indivíduos com desenvolvimento atípico são descritas normalmente como mais impulsivas em relação a adultos e crianças com desenvolvimento típico. A impulsividade para a análise do comportamento é definida como a escolha de um reforço imediato de menor magnitude em detrimento a escolha de um reforço atrasado de maior magnitude. Autocontrole seria definido como a relação oposta: a escolha de um reforço atrasado de maior magnitude em detrimento a escolha de um reforço imediato de menor magnitude. O objetivo geral do presente trabalho foi desenvolver um procedimento para aumentar o repertório de autocontrole em crianças de desenvolvimento típico e com crianças diagnosticadas com TEA. O presente trabalho foi composto de três estudos. O Estudo 1 foi realizado com crianças de desenvolvimento típico e teve como objetivo realizar treinos de comportamentos pré requisitos para a escolha entre um cartão pareado com um reforço imediato de menor magnitude e um cartão pareado com um reforço atrasado de maior magnitude. Foram realizadas quatro fases. Na Fase 1 foi realizada avaliação de preferência. Na Fase 2 foi realizado um treino de discriminação simples com reversão. Na Fase 3 foi realizado o treino da magnitude do reforço com reversão e na Fase 4 o treino do atraso do reforço. Após o termino do Estudo 1 os participantes foram expostos ao Estudo 2. O objetivo do Estudo 2 foi investigar o efeito da possibilidade de escolha de tarefas a serem realizadas durante o atraso do reforço de maior magnitude sobre o comportamento de escolha entre um cartão pareado com um reforço imediato de menor magnitude e um cartão pareado com um reforço atrasado de maior magnitude. Os participantes foram expostos a condições em que havia a possibilidade de escolha entre duas atividades para se engajar durante a espera do reforço atrasado de maior magnitude e a condições em que a atividades para se engajar era determinada pelo experimentador. O Estudo 3 foi realizado como objetivo de replicar os Estudos 1 e 2 com crianças diagnosticadas com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Os procedimentos realizados no Estudo 3 foram os mesmos dos Estudos 1 e 2. Em síntese os resultados do Estudo 1 demonstraram que ocorreu discriminação das magnitudes do reforço e que a medida em que aumentava o atraso do reforço de maior magnitude aumentava a escolha do reforço imediato de menor magnitude. Os resultados do Estudo 2 demonstraram que a oportunidade de escolha entre atividades para se engajar durante o atraso do reforço de maior magnitude aumenta a probabilidade de autocontrole. Os resultados do Estudo 3 replicam os resultados do Estudo 1 e do Estudo 2.

Apoio financeiro: FAPESP, CAPES e CNPq.

Palavras chave: Comportamento de Escolha, Jogo da Partilha, Variáveis Contextuais.

Pós-Doutorado - PD

AEC - Análise Experimental do Comportamento

## **O JOGO DA PARTILHA: INVESTIGAÇÃO DO EFEITO DE VARIÁVEIS CONTEXTUAIS.** *Diogo Conque Seco Ferreira (Universidade Federal do Sergipe, Aracaju, SE), Fanny Silveira e Silva\*\* (Universidade Federal do Sergipe, Aracaju, SE)*

O Jogo da Partilha é um jogo experimental que propõe estudar as motivações envolvidas na dinâmica da distribuição de recursos entre o participante (distribuidor) que deve escolher entre duas opções com uma quantidade de recursos para ele e para outro participante, sem poder de decisão e inexistente. A partir dos padrões de escolhas dos participantes, é possível identificar quantos foram otimizadores (escolheram a opção ótima na maioria das vezes), igualitários (balancearam suas escolhas entre a opção ótima e a opção competitiva) e competitivos (escolheram a opção competitiva mais frequentemente). O objetivo desse estudo foi investigar este jogo experimental manipulando diversas variáveis contextuais, a fim de comparar as diferentes distribuições dos padrões de respostas dos participantes, de acordo com aquelas três possibilidades apresentadas. Sete estudos foram desenvolvidos (n=233) em salas de aula universitárias selecionadas por conveniência. Assim, os participantes realizaram o jogo entre os seus colegas, mas não se comunicavam entre si, sendo solicitado que cada um respondesse ao jogo individualmente. Os contextos desenvolvidos foram os seguintes: “partilha de dinheiro hipotético”, “partilha de dinheiro real”, “perda de dinheiro hipotético”, “perda de dinheiro real”, “partilha de tempo para realizar uma tarefa tediosa”, “receptor iniciando o jogo com dinheiro hipotético” e “receptor iniciando o jogo com dinheiro real”. A porcentagem de escolhas ótimas em cada estudo foi calculada e os participantes foram classificados em uma das três categorias citadas acima. Em todos os estudos, a maioria das escolhas dos participantes foi realizada de forma a balancear os recursos com o receptor. Nos estudos em que o receptor iniciou o jogo já com determinada quantia de recurso, foi onde houve uma frequência maior das escolhas competitivas, e tais escolhas tiveram uma frequência menor nos estudos “partilha de dinheiro real” e “partilha de tempo para realizar uma tarefa tediosa”. A maior frequência de escolhas ótimas foi observada no estudo “partilha de dinheiro real” e as mais baixas nos estudos “receptor iniciando o jogo com dinheiro real” e “partilha de tempo para realizar uma tarefa tediosa”. O padrão igualitário de escolha foi mais frequente no estudo “partilha de tempo para realizar uma tarefa tediosa” e menos frequente no estudo “receptor iniciando o jogo com dinheiro real”. Tais variações nos padrões de escolha realizados pelos participantes demonstram que o Jogo da Partilha é sensível às variáveis contextuais manipuladas e que ele pode ser utilizado para estudar diferentes dinâmicas comportamentais envolvidas no processo de tomada de decisão, além de servir como precaução para o uso de jogos econômicos destituídos de contexto. Diante disso, mais do que uma descrição dos seus dados, este trabalho propõe explorar e discutir algumas possíveis explicações para os padrões comportamentais aqui encontrados. Assim, a partir da Análise do Comportamento, busca-se interpretar o que foi obtido dos sete estudos desenvolvidos, como forma de oferecer uma contribuição não somente para futuros estudos que envolvam o Jogo da Partilha, mas também para os demais jogos econômicos que possam vir a trabalhar com as diversas variáveis contextuais aqui estudadas.

Palavras chave: Comportamento de Escolha, Jogo da Partilha, Variáveis Contextuais.

Pós-Doutorado - PD

AEC - Análise Experimental do Comportamento