

MATERIAIS EDUCATIVOS PARA INTERVENÇÃO E PREVENÇÃO: CONTRIBUIÇÕES DA ANÁLISE DO COMPORTAMENTO.

Justificativa: A produção de conhecimento em Análise do Comportamento possibilita o desenvolvimento de tecnologias comportamentais para um grande número de contextos de intervenção do psicólogo. Um desses contextos é o educacional, em que tecnologias comportamentais podem ser usadas inclusive na prevenção do desenvolvimento de problemas de comportamento e de déficits de aprendizagem. Esses dois aspectos veem sendo destacados como relevantes no contexto escolar, devido ao aumento de alunos que não estão aprendendo as habilidades escolares básicas, como ler e fazer cálculos. Por outro lado, o aumento de comportamentos que interferem com um ambiente propício para a aprendizagem – a violência nas escolas – têm sido altamente preocupante. O objetivo do presente simpósio é descrever três linhas de pesquisa têm como objetivo o desenvolvimento e a avaliação de materiais educacionais, os quais são elaborados com base em conceitos de controle de estímulos e na formação de redes relacionais. A primeira linha de pesquisa será apresentada pela Profa. Dra. Silvia Regina de Souza, que é líder do Grupo de Pesquisa cadastrado no diretório de pesquisadores do CNPq “Análise do Comportamento: metodologia e tecnologia de intervenção no contexto esportivo e educacional”. As produções desse grupo no que diz respeito aos estudos para a área educacional mostram a efetividade do modelo de equivalência de estímulos para o ensino de habilidades envolvidas com leitura, escrita e matemática, com diferentes populações, tendo sido desenvolvidos diversos jogos educativos para o ensino em diversos níveis escolares. Esses jogos são baseados no modelo de redes de relações de equivalência. A segunda linha de pesquisa será apresentada pela Prof. Dra. Verônica Bender Haydu que é líder do Grupo de Pesquisa “Análise do Comportamento: Implicações Clínicas e Educacionais”, o qual tem, dentre outros objetivos, a análise e proposição de recursos instrucionais e de tecnologias de ensino e de intervenção em contexto educacional e em clínica psicológica. Esses recursos são desenvolvidos com base no modelo de redes de relações de equivalência, assim como os do grupo da primeira linha especificada aqui. A terceira linha é coordenada pelo Prof. Dr. André Luiz Freitas Dias, líder do Grupo de Pesquisa “Núcleo de pesquisa em gestão, educação e avaliação em saúde”, e que participa do Programa Polos de Cidadania da UFMG. Esse grupo tem como objetivo a prevenção, a promoção e a defesa dos direitos de crianças e adolescentes, bem como o rompimento do ciclo de violências estabelecido nas escolas. A linha de pesquisa a ser apresentada foca o desenvolvimento de materiais educativos de prevenção da violência incluindo jogos como no caso das demais linhas de pesquisa do presente simpósio. Assim, o simpósio representa um avanço no desenvolvimento de tecnologias comportamentais com a efetiva demonstração de resultados de pesquisas em que a aplicação desses materiais foi realizada a testada, além de serem demonstradas as diferentes formas com que os princípios de Análise do Comportamento podem fundamentar o desenvolvimento dessas tecnologias.

AEC - Análise Experimental do Comportamento

ENSINO DE MANEJO DE DINHEIRO POR MEIO DO JOGO DE TABULEIRO DIMDIM: NEGOCIANDO & BRINCANDO! *Verônica Bender Haydu, Silvia Regina de Souza, Stélios Sant'Anna Sdoukos e Priscila Xander (Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR)*

O jogo de tabuleiro “DimDim: Negociando & Brincando!” foi desenvolvido com base nos modelos de redes relacionais e de classes de estímulos equivalentes como proposta de desenvolvimento de tecnologia comportamental. O jogo simula situações de compra, venda e troca, e resolução de operações de adição e de subtração. Em um estudo piloto constatou-se a adequação do jogo quanto à composição das regras e de sua aceitação pelos participantes. Com base nesse estudo reformulações em sua estrutura foram realizadas. As versões atuais do jogo são compostas por um tabuleiro, dois peões, um dado de quatro faces, 120 cédulas, 90 moedas e 99 (Estudo 1) ou 88 cartões (Estudo 2). O tabuleiro contém 36 casas, dispostas de modo contínuo e sucessivo, contendo: 1 Casa de Início, 10 Casas de Compra, 10 Casas de Venda, 10 Casas de Troca, 4 Casas de Bônus, 1 Casa de Banco (chegada). As relações trabalhadas no jogo envolvem: preço impresso, valor falado, figuras de cédulas e figuras de moedas, com valores variando de R\$ 0,25 até R\$ 20,00 (Estudo 1) ou R\$ 1,00 até R\$ 10,00 (Estudo 2). O Estudo 1 visou avaliar a aprendizagem de habilidades monetárias de escolares de 7 a 10 anos de idade e determinar a faixa etária dos participantes que apresentaram maior grau de aprendizagem enquanto jogaram. Participaram do estudo 16 escolares distribuídos por idade em quatro grupos. Verificou-se aumento na porcentagem de repostas corretas durante o jogo na seguinte proporção e participantes: 2 com 7 anos, 1 com nove anos, 2 com 9 anos e 1 com 10 anos. Os participantes com 7 anos apresentaram redução do auxílio requerido ao jogar e maior grau de aumento na porcentagem de acertos, indicando que esses apresentaram maior grau de aprendizagem durante o procedimento. O Estudo 2 visou avaliar o desempenho em habilidades monetárias de pré-escolares e identificar aspectos metodológicos relevantes para a investigação com o jogo. Participaram cinco pré-escolares, com 5 anos de idade, submetidos a 10 sessões do jogo num delineamento de linha de base múltipla. Observou-se que 4 de 5 participantes apresentaram aumento no desempenho nas tarefas de identificação de cédulas e moedas; relação entre valor impresso e escolha das cédulas/moedas e CRMTS de adição. Na tarefa de soma, 3 dos 5 participantes apresentaram aumento no desempenho (um já apresentou 100% de acertos no pré-teste). Tanto nas operações de subtração realizadas de forma escrita quanto no CRMTS de subtração, a porcentagem de acertos foi baixa para todos os participantes. Deve-se considerar que o jogo propiciou menor oportunidade para o ensino das relações de subtração quando comparadas as simulações de adição, o que também ocorreu no Estudo 1. Sugere-se uma reformulação do método de avaliação da aprendizagem, pois nos testes e nas sondas as tarefas são de diferentes naturezas do que as executadas durante o jogo. Conclui-se que o jogo pode ser considerado uma importante tecnologia educacional devido ao reduzido número de sessões para a aquisição dos repertórios ensinados, o caráter motivacional e social que o jogo promove.

Apoio financeiro: Apoio da Fundação Araucária: Bolsa PQ para Verônica Bender Haydu e Silvia Regina de Souza.

Palavras chave: Equivalência de estímulos, redes relacionais, escolares.

Pesquisador - P

AEC - Análise Experimental do Comportamento

**ENSINO DE LEITURA E ESCRITA POR MEIO DE UM JOGO DE TABULEIRO
ABRAKEDABRA: CONSTRUINDO PALAVRAS.** *Silvia Regina de Souza*
(Universidade Estadual de Londrina, PR)

O jogo de tabuleiro AbraKedabra: construindo palavras foi desenvolvido com base no modelo de redes relacionais e equivalência de estímulos e tem por objetivo o ensino de leitura e escrita. A versão atual do jogo é composta por quatro peões, um dado e um tabuleiro composto por 46 casas, sendo 16 casas com as famílias silábicas, seis casas bônus, 10 casas de figuras, quatro casas de tarefas, uma casa da biblioteca e de transporte escolar e sete casas das bruxas (3 casas da bruxa que não sabe ler, 2 da bruxa que não sabe escrever e 2 da bruxa que não sabe soletrar). O jogo contém, ainda, 45 cartas com palavras impressas, 45 com as figuras correspondentes e cartas com sílabas que compõem as palavras impressas. As relações trabalhadas pelo jogo envolvem palavras impressas, palavras faladas, figuras e sílabas. Estudos desenvolvidos que empregaram o jogo como instrumento para o ensino apontam sua eficiência e a possibilidade de uso enquanto recurso pedagógico. Entre os estudos desenvolvidos destacam-se dois deles. O Estudo 1 teve por objetivo investigar se o uso do jogo de tabuleiro produzia a leitura e escrita das palavras ensinadas (palavras de ensino) e de novas palavras formadas a partir da recombinação das sílabas destas palavras (palavras de generalização). Participaram nove crianças com idade de 5 e 6 anos de uma escola da rede pública. Os resultados mostraram que houve aumento no número de emparelhamentos corretos entre as palavras de ensino impressas e as figuras, de sílabas das palavras corretamente selecionadas, de palavras corretamente lidas e de sílabas corretamente escritas. Apesar dos resultados demonstrarem a aquisição do repertório de leitura, os testes de leitura e escrita das palavras de generalização não mostraram mudanças expressivas. O Estudo 2 avaliou se o uso de palavras de ensino que apresentam variação de posição e recombinação de sílabas produz leitura e escrita recombinativa e se conhecimento prévio das sílabas que compõem as palavras de ensino altera o desempenho na leitura e escrita dessas palavras e de palavras de generalização. Participaram 14 crianças com idade de 5 e 6 anos que cursavam a pré-escola. Novamente observou-se aumento no número de palavras de ensino corretamente lidas, de emparelhamentos entre figura e palavra de ensino corretos, de sílabas corretamente selecionadas e escritas para 10 das 14 crianças. Quanto ao desempenho das crianças com as palavras de generalização observou-se aumento no número de palavras corretamente lidas e de sílabas corretamente selecionadas e escritas. Apesar disso, o desempenho do grupo de crianças para as quais se empregou palavras de ensino com variação de posição e recombinação de sílabas assim como das crianças que tiveram o ensino prévio das sílabas não diferiu expressivamente do desempenho das demais crianças. Conclui-se que o jogo possibilita o ensino das relações envolvidas nos comportamentos de ler e escrever com poucas horas de ensino (em média 8 horas), e mostra-se uma ferramenta interessante para o ensino em razão de seu caráter motivacional. Contudo os resultados com as palavras de generalização sugerem a necessidade de novas investigações.

Apoio financeiro: Apoio da Fundação Araucária: Bolsa PQ

Palavras chave: Educação em Direitos Humanos, redes relacionais, escola.

Pesquisador - P

AEC - Análise Experimental do Comportamento

ANÁLISE DOS MATERIAIS EDUCATIVOS DESENVOLVIDOS PARA O FORTALECIMENTO DOS DIREITOS HUMANOS EM ESCOLAS.

André Luiz Freitas Dias, Maria Fernanda Salcedo Repolês, Miracy Barbosa de Sousa Gustin, Fernanda de Lazari Cardoso Mundim, Antônio Eduardo Silva Nicácio, Vivian Barros Martins (Universidade Federal de Minas Gerais)

A questão da violência no contexto escolar vem se configurando como um grave problema para as sociedades e governos. Tendo como objetivo a prevenção, a promoção e a defesa dos direitos de crianças e adolescentes, bem como o rompimento do ciclo de violências estabelecido nas escolas, o Governo Federal desenvolveu uma estratégia de ação, Escola que Protege, voltada para o financiamento de projetos de formação continuada de professores da rede pública da educação básica, assim como de produção de materiais didáticos e paradidáticos relacionados à temática. Nesse contexto, o Programa Polos de Cidadania da UFMG, voltado para área da educação em direitos humanos, contando com o financiamento da referida estratégia Escola que Protege, elaborou um conjunto de materiais educativos para o trabalho com, aproximadamente, 1000 profissionais da educação básica em nove municípios do estado de Minas Gerais. Dentre os materiais produzidos encontram-se um DVD, intitulado “A turma da sala 4”, composto por cinco animações, acompanhadas de questões para debate; uma cartilha, “Violência não! O que é violência e como lutar contra ela”, com conceitos e definições de violências e práticas para a garantia de direitos humanos; dois livros sobre a questão da violência contra crianças e adolescentes, com artigos e esquetes teatrais; e, por fim, um jogo de tabuleiro para o desenvolvimento de ações junto às próprias crianças e adolescentes. O objetivo do presente trabalho é analisar as redes relacionais propostas nos citados materiais educativos desenvolvidos, tendo como referência a consistência teórica e a propriedade dos mesmos. Para tanto, após leituras cuidadosas realizadas em todos os materiais educativos produzidos, foram registrados os objetivos gerais e específicos propostos por cada um, traduzidos em objetivos comportamentais de ensino-aprendizagem e, posteriormente, delineadas as principais classes relacionais a serem estabelecidas pelos sujeitos envolvidos em cenários de violência escolar. Observou-se, após a coleta de dados realizada, que os materiais educativos foram produzidos para públicos-alvo distintos, apesar de todos contemplarem e exemplificarem relações de violência contra crianças e adolescentes no contexto escolar. Tanto as classes de estímulos antecedentes quanto de consequentes variaram pouco de um produto para outro, ficando mais evidenciadas as diferenças entre as classes de respostas dos sujeitos. Foram utilizados como estímulos antecedentes, ou seja, como ocasião para a ocorrência de classes comportamentais o trabalho infantil, a violência sexual, o bullying, o preconceito e a discriminação de sexo e raça, bem como as diferenças entre os desempenhos escolares e estéticos entre as crianças e adolescentes. As classes comportamentais puderam ser divididas entre “classes de descrições de ações” e “classes de prescrições de ações”, tendo como referências para essas últimas, a Constituição Federal Brasileira e, principalmente, o Estatuto da Criança e do Adolescente. A classe de consequências nas interações abordadas nos materiais educativos não foram explicitadas, cabendo ao educador a tarefa de constituição de espaços e momentos para que os alunos possam refletir a respeito das mesmas. Conclui-se que os materiais educativos desenvolvidos são apropriados e válidos socialmente, devendo as consequências, contudo, serem mais trabalhadas e explicitadas no contexto de sua utilização.

Apoio financeiro: Ministério da Educação, Governo Federal, Projeto Escola que Protege

Palavras chave: Educação em Direitos Humanos, redes relacionais, escola.

Pesquisador - P



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

ISSN 2176-5243

AEC - Análise Experimental do Comportamento