



**Anais do 6º Grupo de Estudos em Análise do Comportamento: pesquisas experimentais, translacionais e aplicadas**

**Departamento de Psicologia Geral e Análise do Comportamento  
LATEC - Laboratório de Análises e Tecnologias Comportamentais  
Universidade Estadual de Londrina**

**Londrina – PR**

**1º semestre de 2019**

**Coordenação do evento:** Verônica Bender Haydu

**Comissão organizadora:** Verônica Bender Haydu, Raquel Neves Balan

**Organização dos anais:** Verônica Bender Haydu, Kauana Carneiro Lopes

**Comissão científica:** Verônica Bender Haydu, Kauana Carneiro Lopes, João Henrique de Almeida

Anais dos 6º Grupo de Estudos em Análise do Comportamento:  
pesquisas experimentais, translacionais e aplicadas  
Universidade Estadual de Londrina  
1º semestre de 2019

## **APRESENTAÇÃO**

O 6º Grupo de Estudos em Análise do Comportamento: pesquisas experimentais, translacionais e aplicadas (º GESAC) é um evento científico promovido pelo Departamento de Psicologia Geral e Análise do Comportamento (PGAC) e pelo LATEC - Laboratório de Análises e Tecnologias Comportamentais da Universidade Estadual de Londrina (UEL), em parceria com a Pró-Reitoria de Extensão (PROEX) da UEL.

## **OBJETIVO DO EVENTO**

O objetivo geral do evento é estudar conceitos e princípios básicos da Análise do Comportamento e os métodos de pesquisas experimentais, translacionais e aplicadas. Discutir pesquisas experimentais, aplicadas. Propor e discutir projetos de pesquisa sobre temas relacionados a processos de aprendizagem e processos clínicos da atuação do psicólogo.

## **PÚBLICO ALVO**

Professores e alunos de cursos de graduação em Psicologia e alunos de mestrado em Análise do Comportamento, psicólogos analistas do comportamento.

## Sumário

Uma interpretação analítico-comportamental da escolarização como prática cultural. <i>Paulo Roberto Holanda Gurgel e Verônica Bender Haydu</i>	4
Descarte de resíduos sólidos e alternativas: uma intervenção analítico-comportamental. <i>Raquel Neves Balan, Giovanna Jangarelli Santini, Mariany Puerta Pereira, Dara Kawany Silva, Verônica Bender Haydu, Rosane Fonseca Freitas Martins</i>	6
Avaliação da força da relação entre os conceitos de “bom e mau motorista” acerca dos comportamentos dos condutores no trânsito. <i>Bruna Resende Teixeira, Alex Eduardo Gallo, Verônica Bender Haydu e João Henrique de Almeida</i>	8
História dos Jogos: uma revisão sobre a mudança de concepções sobre os jogos ao longo da história e sua relevância para a educação. <i>Celina Rolim Gallerani</i>	10
Resgate: um jogo para a promoção de criatividade na perspectiva analítico-comportamental. <i>Thaís Sousa Silva e Verônica Bender Haydu</i>	12
Reversão de relações de equivalência e avaliação da validade do IRAP como instrumento de medida em delineamentos intrassujeitos: um estudo com estudantes universitários. <i>Raquel Neves Balan, João Henrique de Almeida e Verônica Bender Haydu</i>	14
Avaliação da validade de conteúdo do <i>Teacher Behavior Checklist</i> por meio do <i>Implicit Relational Assessment Procedure</i> (IRAP) analisado a partir do Índice Probabilístico. <i>Raquel Neves Balan, Marcelo Henrique Oliveira Henklain, João Henrique de Almeida e Verônica Bender Haydu</i>	16
Manutenção de classes de estímulos equivalentes: análise experimental do lembrar. <i>Verônica Bender Haydu, João Henrique de Almeida, Raquel Neves Balan</i>	18

**Uma interpretação analítico-comportamental da escolarização como prática cultural.** Paulo Roberto Holanda Gurgel (Universidade Federal da Bahia), Verônica Bender Haydu (Universidade Estadual de Londrina).

Este estudo consiste de uma pesquisa realizada na interface da História, das Ciências Sociais e da Análise do Comportamento. O objetivo geral foi contribuir para desconstrução da percepção da escolarização enquanto projeto trans-histórico. O objetivo específico foi avaliar a adequação de conceitos da Análise do Comportamento para fins historiográficos. O método desenvolvido foi dividido em três fases: (a) revisão da literatura referente aos estudos de práticas culturais à luz da Análise do Comportamento; (b) revisão da literatura referente aos estudos da escolarização à luz da História e das Ciências Sociais; e (c) exercício de interpretação. Analisou-se cinco obras consideradas de grande relevância para o campo da História da Educação: *The jesuit ratio studiorum*; *Didactica Magna: Tratado da arte universal de ensinar tudo a todos*, *Rapport et projet de décret sur l'organisation générale de l'instruction publique*, *Pedagogia geral*, *The technology of teaching*. Assim, operando na interface da Análise do Comportamento com a História e com as Ciências Sociais, esta pesquisa realizou uma interpretação de cinco instantes da escolarização como prática cultural da modernidade. Cinco produtos agregados expressos em tipos ideais foram identificados para cada um dos seus agentes seletores. A interpretação da escolarização como prática cultural da modernidade demandou uma descrição de classes de comportamentos denominados operantes pedagógicos, que configuraram a escola como agência controladora, na qual contingência cerimonias e contingências tecnológicas se entrelaçaram para modelagem do indivíduo escolarizado como seu produto agregado. Ao se considerar edições da sociedade moderna ao longo dos séculos XVI a XX como agentes seletores, realizou-se uma interpretação da escolarização como metacontingência, por meio de uma análise de cinco cúspides culturais da sua história ao longo desses séculos. Concluiu-se que a escolarização, enquanto prática cultural da modernidade, modelou diferentes tipos ideais de produtos agregados em função de sucessivas alterações nos metacomponentes do sistema cultural: o cortesão

católico e letrado para sociedade mercantil ascendente do século XVI; a(o) súdita(o) cristã(o) e leitor(a) o para a sociedade manufatureira em expansão do século XVII; a(o) cidadã(o) do mundo e ilustrada(o) da sociedade maquinofatureira nascente do século XVIII; o sujeito ético e instruído da sociedade industrial em expansão do século XIX nascente; e o indivíduo ético e pragmático da sociedade tecnológica instalada do século XX. Os resultados atestaram a consecução dos objetivos geral e do objetivo específico da pesquisa realizada. Sugere-se que analistas do comportamento usem resultados do presente estudo como estímulos discriminativos para interpretar a atual crise da escolarização com vistas e elaborar uma agenda de pesquisa que vise contribuir para construção de uma escola do futuro de qualidade e socialmente referenciada.

**Palavras-chave:** Cúspide cultural. Metacontingência; Modernidade; Escolarização. Análise do Comportamento.

**Descarte de resíduos sólidos e alternativas: uma intervenção analítico-comportamental.** Raquel Neves Balan, Giovanna Jangarelli Santini, Mariany Puerta Pereira, Dara Kawany Silva, Verônica Bender Haydu, Rosane Fonseca Freitas Martins (Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR).

Diversos prejuízos ao meio ambiente ocorrem em decorrência do descarte incorreto de resíduos, resultando em contaminações do ar, lençóis freáticos e proliferação de animais vetores e transmissores de doenças. Diversas campanhas são direcionadas à educação do descarte correto de resíduos no geral, no entanto, existe pouco conhecimento da população acerca do descarte de resíduos sólidos da construção civil (RSCC). Esse tipo de material, quando descartado incorretamente em caçambas ou outros ambientes, podem inviabilizar o processo de reciclagem por parte das empresas responsáveis. De acordo com os princípios da Análise do Comportamento, o ensino de comportamentos pró-ambientais pode ser feito desde a infância por meio de recursos interativos, como os jogos educativos, possibilitando uma aprendizagem sob contingências reforçadoras. Assim, o objetivo do presente estudo foi desenvolver um jogo educativo baseado em princípios analítico-comportamentais para ensinar regras de descarte de resíduos recicláveis e sólidos, especificamente os RSCC. O procedimento utilizado foi *desing* interativo, que envolve no desenvolvimento de protótipos e partidas teste para o aprimoramento da tecnologia que foi desenvolvida. As informações levantadas nessas partidas-teste fornecem informações que são estímulos discriminativos para as próximas decisões dos designers do jogo. Na primeira fase do presente estudo, foram definidos os comportamentos que deveriam ser ensinados pelo jogo, os quais são referentes ao descarte correto dos resíduos sólidos. Em seguida, as experimentadoras definiram as contingências que seriam capazes de evocar os repertórios planejados. Por fim, foram definidos os elementos formais do jogo, como estética, a tecnologia, o enredo e a mecânica. A estética se refere aos estímulos que foram dispostos no jogo, como a praça e os locais de descarte (por exemplo, a loja de artesanato). A tecnologia definida é o meio pelo qual o jogo será realizado que, no caso deste estudo, foi um tabuleiro. O

enredo é a história contada aos jogadores que envolver os objetivos que deverão ser alcançados durante as partidas. A mecânica se refere às regras do jogo que devem ser consistentes com os objetivos didáticos. O resultado do estudo foi o jogo “Muzamba na Caçamba”, composto por um tabuleiro que representa uma cidade com 10 pontos de coletas de resíduos, um manual, quatro caminhões, 44 cartas que representam resíduos a serem descartados, 24 cartas de dicas e 18 cartas de sorte e azar. O jogo foi desenvolvido para crianças a partir de 10 anos de idade. Pode-se concluir que esse tipo de recurso educativo é considerado um arranjo de contingências que evocam comportamentos de interação entre jogadores, bem como favorece o alcance dos objetivos de ensino e que a avaliação do protótipo do jogo permitiu a validação da mecânica e de sua funcionalidade.

**Palavras-chave:** Descarte de resíduos sólidos. Educação ambiental. Jogo de tabuleiro. Resíduos Sólidos de Construção Civil.

**Avaliação da força da relação entre os conceitos de “bom e mau motorista” acerca dos comportamentos dos condutores no trânsito.** Bruna Resende Teixeira, Alex Eduardo Gallo, Verônica Bender Haydu e João Henrique de Almeida (Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR).

A proposta do presente estudo baseia-se na possibilidade de desenvolver um procedimento fundamentado no responder relacional arbitrariamente aplicável que pode estar relacionado à previsão do seguimento de regras de condutores de automóveis. O Procedimento de Avaliação de Relações Implícita (*Implicit Relational Assessment Procedure - IRAP*) é um instrumento desenvolvido em 2006 por Barnes-Holmes e colaboradores que avalia o responder relacional. O presente projeto de pesquisa tem como objetivo geral avaliar a força da relação entre os conceitos de “bom motorista” e “mau motorista” acerca dos comportamentos dos condutores no trânsito. Os objetivos específicos são: avaliar o efeito da história relacional dos motoristas acerca dos comportamentos de bom e mau condutor no trânsito (ter ou não infração de trânsito) e investigar a correlação entre a história pré-experimental dos motoristas com o resultado do *IRAP*. Os participantes serão 60 estudantes universitários homens e mulheres entre 20 a 65 anos que residem na cidade de Londrina. Os participantes selecionados deverão ter obtido a Carteira Nacional de Habilitação (CNH) definitiva, ter no mínimo 2 anos de habilitação e ter uma frequência de dirigir de no mínimo três vezes por semana. Os participantes serão distribuídos em dois grupos, 30 participantes deverão apresentar o mínimo de infração/penalização de pontos na CNH e 30 participantes, deverão apresentar pontuações altas de infração/penalização. Os dados serão coletados por meio do *software* IRAP que terá oito pares de blocos. Em cada tentativa de escolha de acordo com modelo, serão apresentados alternadamente: dois estímulos-alvo (BOM MOTORISTA e MAU MOTORISTA); oito regras de trânsito distribuídas em dois conjuntos (quatro consideradas positivas/seguimento da regra de trânsito e quatro consideradas negativas/não seguimento da regra de trânsito), e duas opções de respostas (sim e não). Os blocos com tentativas consistentes atribuirão como “BOM MOTORISTA” os termos equivalentes ao seguimento de regras e “MAU



MOTORISTA” os termos equivalentes ao não seguimento de regras; e os blocos inconsistentes terão essas relações invertidas. Pretende-se verificar como os condutores avaliam o conceito de “bom” e “mau” motorista de acordo com as regras de trânsito e suas histórias pré-experimentais. Espera-se que os motoristas respondam com latências menores nos blocos consistentes do que nos blocos inconsistentes. Os resultados permitirão compreender melhor as variáveis envolvidas nas contingências relacionadas ao seguimento de regras no contexto do trânsito.

**Palavras chave:** Procedimento de Avaliação de Relações Implícita. *Implicit Relational Assessment Procedure*. IRAP. Avaliação Psicológica no Trânsito. Comportamento governado por regras.

**História dos Jogos: uma revisão sobre a mudança de concepções sobre os jogos ao longo da história e sua relevância para a educação.** Celina Rolim Gallerani (Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR).

A origem exata dos jogos é desconhecida, porém sabe-se que os mesmos foram conservados de geração em geração pela transmissão oral. Ao longo dos séculos, a concepção do que define e compõe um jogo mudou constantemente, assim como a relevância e o significado social dados ao ato de jogar. Na Grécia e na Roma antiga, os jogos eram entendidos pelos filósofos como uma forma válida de ensino em oposição a violência e como uma forma de ensinar as tarefas da vida adulta para as crianças. No século XVI com o renascimento, a educação dogmática cristã demasiada disciplinadora passa a competir com outras formas de ensino, resgatando o uso de jogos em diversos contextos. Nos dois séculos subsequentes, obras filosóficas analisam a eficácia e a importância das imagens para a aprendizagem de crianças e, com o surgimento da enciclopédia e outras inovações, surgem formas de aprendizagem diferenciadas com uso de recursos imagéticos, intensificando o caráter educativo dos jogos com essa metodologia mais dinâmica de ensino. A partir do século XIX, a infância passa a ser entendida socialmente como uma fase específica da vida humana, separada da fase adulta e com características diferentes dessa. Essa mudança na posição social da criança e o surgimento da fase “infância” afetam diretamente como os jogos são produzidos e reproduzidos, pois agora há uma necessidade de preservar a “natureza infantil”. Em 1996, Friedman faz uma revisão histórica sobre como os jogos são entendidos socialmente entre os séculos XIX e XXI de acordo com a corrente teórica predominante da época. Os jogos educativos estimulam o interesse da criança, são meios divertidos e lúdicos de propor situações em que o educando desenvolva novos repertórios de comportamento pois o alcance educativo dos jogos vai desde ensinar um comportamento simples até comportamentos mais complexos. De acordo com Skinner, jogos e brinquedos possuem consequências naturalmente reforçadoras e, ao definir a educação como o estabelecimento de comportamentos vantajosos, interações que proporcionem com consequências naturais - que se

caracteriza, entre outras qualidades, por sua disponibilidade constante, presença imediata de reforço e redução da possibilidade de saciação - são de extrema relevância para a aprendizagem. Apesar da participação de analistas do comportamento no desenvolvimento de jogos educativos ser recente, uma revisão bibliográfica relativa a pesquisas empíricas, realizada em 2015, demonstra que desde a última década foram conduzidos estudos sobre jogos educativos que trabalharam conceitos da análise do comportamento, como: reforço, operação estabelecadora, estabelecadora, controle por regras, resolução de problemas e generalização de estímulos.

**Palavras-chave:** História dos jogos. Jogos Educativos. Aprendizagem. Análise do Comportamento.

**Resgarte: um jogo para a promoção de criatividade na perspectiva analítico-comportamental.** Thaís Sousa Silva (Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR) e Verônica Bender Haydu (Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR).

A criatividade é um tema de interesse de diversas áreas do conhecimento como a Educação, a Publicidade e a Neurociência. Além desses campos do saber, também a Psicologia, mais especificamente a Análise do Comportamento, tem contribuído com dados oriundos da pesquisa básica para compreender melhor o comportamento novo e suas implicações. Entre essas pesquisas, destaca-se as de recombinação de repertório, que desponta como uma explicação analítico-comportamental para a resolução súbita de problemas. Skinner falou da importância do tema ao propor uma educação para a criatividade em sua obra *Tecnologia do Ensino* de 1968. Além disso, nos últimos anos, houve um crescente número de analistas do comportamento pesquisando sobre ferramentas de ensino como os jogos educativos e a sua eficácia para o ensino de habilidades. Foi nesse contexto, aliás, que o jogo Resgarte foi desenvolvido. Essa ferramenta arranja contingências para a resolução de problemas por meio da recombinação de cartas que descrevem repertórios. Posto isso, o objetivo deste projeto de pesquisa é responder a seguinte pergunta de pesquisa: Quais os efeitos de um jogo de tabuleiro na ocorrência do comportamento criativo? Para isso, será realizada uma pesquisa com delineamento experimental de sujeito único de linha de base múltipla, em que as variáveis analisadas serão a recombinação de cartas que descrevem e simulam repertórios comportamentais como variável dependente (VD) e o jogo de tabuleiro chamado Resgarte como variável independente (VI). O jogo apresenta situações-problema aos jogadores que devem ser resolvidas utilizando cartas-repertório. Quanto mais complexa for a combinação de cartas-repertório utilizada maior será a pontuação. A amostra será de 36 participantes. Eles serão distribuídos em seis grupos de seis e terão a linha de base aferida em diferentes momentos e de forma individual por meio de um pré-teste de resolução de problemas. Os grupos jogarão um número também diferente de partidas e será aplicado após isso um pós-teste análogo ao

utilizado no pré-teste, mas com situações diferentes. Os participantes terão seu próprio desempenho prévio utilizado como controle. Os dados registrados serão tanto o tempo utilizado para resolver a situação problema quanto a complexidade da combinação de cartas-repertório utilizadas. A hipótese do estudo é que quanto mais partidas forem jogadas mais alto será o desempenho dos participantes no teste de resolução de problemas. Espera-se, ainda, que os dados apontem que os participantes que jogarem mais partidas apresentem um desempenho proporcionalmente melhor. Tal resultado sinalizará que o jogo é eficiente em oferecer contingências de ensino para o comportamento de resolver problemas via recombinação de repertórios.

**Palavras-chave:** Jogo Educativo. Resolução de Problemas. Criatividade. Jogo de tabuleiro. Análise do Comportamento.

**Reversão de relações de equivalência e avaliação da validade do IRAP como instrumento de medida em delineamentos intrassujeitos: um estudo com estudantes universitários.** Raquel Neves Balan (Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR), João Henrique de Almeida (Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP) e Verônica Bender Haydu (Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR).

A investigação científica de comportamentos encobertos e estabelecidos culturalmente, como o preconceito racial, é dificultada devido ao grande número de variáveis controladoras desse tipo de repertório. Além disso, muitas dessas variáveis são controladoras de comportamentos concorrentes, pois em nossa cultura alguns fatores ambientais favorecem vieses preconceituosos, enquanto outros punem esses tipos de atitudes. De acordo com os princípios da Análise do Comportamento, comportamentos caracterizados como preconceituosos podem ser selecionados e mantidos pelo ambiente, por meio do contato direto com contingências, por meio de regras descritas pela comunidade verbal e por meio de relações arbitrárias entre estímulos. Neste último caso, respostas relacionais podem ser estabelecidas por meio de uma história de discriminação condicional e da emergência de relações derivadas entre estímulos sem que essas relações tenham sido diretamente ensinadas. No caso de comportamento preconceituoso, um indivíduo pode relacionar pessoas negras com adjetivos desqualificadores, como desonesto e hostil, mesmo que não tenha vivenciado situações com pessoas negras desonestas ou hostis. O objetivo do presente estudo foi ensinar relações condicionais entre pares de estímulos com um elemento em comum, para estabelecer condições para a emergência de relações de equivalência entre faces negras e símbolos positivos, alterando possíveis relações pré-experimentais preconceituosas. Isso foi feito por meio do procedimento *matching to sample* (MTS). O preconceito foi avaliado pré e pós-teste por meio do *Implicit Relational Assessment Procedure*. Os participantes foram 30 estudantes universitários que responderam ao IRAP antes e após terem passado pelo procedimento de ensino de relações condicionais entre fotos de pessoas negras e estímulos positivos. No IRAP, os estímulos-alvo utilizados

foram fotos de homens e mulheres negras, os estímulos rótulo eram adjetivos positivos (bom, honesto, agradável, pacífico, amigável e seguro) e negativos/desqualificadores (mau, desonesto, desagradável, violento, agressivo e hostil), e duas opções de resposta (Verdadeiro e Falso). Os participantes responderam à blocos consistentes (pessoas brancas-boas e pessoas negras-ruins) e à blocos inconsistentes (pessoas brancas-ruins e pessoas negras-boas) de acordo com a hipótese formuladas pelos pesquisadores. No MTS, foram realizados: treino AB (sinal positivo e figura abstrata), treino BC (figura abstrata com face negra) e teste das relações emergentes (relações de simetria e de equivalência entre faces negras-símbolo positivo) em que faces brancas foram adicionadas como escolha. Os dados pré e pós intervenção foram analisados de acordo com D-escores e Índices probabilísticos das respostas dos participantes no IRAP. Os dois tipos de medidas demonstraram que todos os participantes apresentaram no pré-teste índices de resposta baixos para a relação negro-negativo-verdadeiro, o que indica que não tinham um viés preconceituoso. Após o procedimento de intervenção, apenas 13 deles apresentaram redução na pontuação diante desse tipo de tentativa (negro-negativo) no IRAP. Conclui-se que o ensino de relações de equivalência por meio do MTS não foi eficaz para diminuir a pontuação no tipo de tentativa negro-ruim. Os resultados do presente estudo corroboram o de outras pesquisas realizadas com participantes adultos que demonstraram uma estabilidade de atitudes negativas frente a pessoas negras à despeito da emergência de relações de equivalência entre faces de pessoas negras e símbolos positivos.

**Palavras-chave:** *Implicit Relational Assessment Procedure*. Reversão de relações de equivalência. Responder relacional. *Matching to sample*. Preconceito Racial.

**Avaliação da validade de conteúdo do *Teacher Behavior Checklist* por meio do *Implicit Relational Assessment Procedure* (IRAP) analisado a partir do Índice Probabilístico.** Raquel Neves Balan (Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR), Marcelo Henrique Oliveira Henklain (Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP), João Henrique de Almeida (Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP) e Verônica Bender Haydu (Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR)

O desenvolvimento de programas de capacitação para profissionais da educação visando ensinar melhores métodos didáticos depende, em grande parte, de uma avaliação e definição prévia de comportamentos de professores que caracterizam um ensino eficaz. Pesquisas científicas direcionadas à essa operacionalização de repertórios dos docentes normalmente utilizam como recurso instrumentos explícitos de avaliação verbal do professor em relação a ele mesmo, ou do aluno em relação ao professor. Um dos instrumentos desenvolvidos para esse objetivo foi o *Teacher Behavior Checklist* (TBC), composto por 21 características de ensino e exemplos comportamentais para que os respondentes avaliam quão relevante os itens especificados são no ambiente escolar ou acadêmico. Como um complemento a esse tipo de avaliação de comportamentos, desenvolveu-se o *Implicit Relational Assessment Procedure* (IRAP) que mede a força do responder relacional dos participantes por meio da latência de respostas. Assim, os objetivos principais do presente projeto de pesquisa serão avaliar a correlação entre a respostas dos participantes no TBC e seus resultados no IRAP analisado a partir do Índice Probabilístico e verificar se existe correlação entre notas dos estudantes e a maneira como avaliam professores nesses dois instrumentos. Participarão da pesquisa 20 estudantes universitários que serão distribuídos em dois grupos. O primeiro grupo (n=10) responderá primeiro ao TBC e posteriormente ao IRAP, avaliando um professor que considera bastante competente. O segundo grupo (n=10) responderá primeiro ao IRAP e depois ao TBC, avaliando um professor que considera pouco competente. Todos os participantes responderão aos instrumentos em dois momentos (etapas) diferentes: durante a participação em



uma disciplina com um professor específico e após a finalização da disciplina e o recebimento da nota. O TBC utilizado no presente estudo será uma adaptação do instrumento original. Assim, será composto por seis itens que deverão ser respondidos em uma Escala Likert de 1 a 5, em que o participante deverá avaliar quão verdadeira ou falsa aquela característica está presente no ensino do professor que está sendo avaliado. No IRAP, serão apresentados estímulos na tela do computador: bom professor e mau professor, adjetivos positivos (acessível, comunicador eficaz, entusiasmado, conhece o conteúdo, preparado e busca aperfeiçoar-se) e negativos (inacessível, comunicador ineficaz, desanimado, desconhece o conteúdo, despreparado e acomodado), e duas opções de resposta (verdadeiro ou falso). Os participantes deverão responder de maneira consistente (bom professor-características positivas, mau professor-características negativas) e de maneira inconsistente (bom professor-características negativas e mau professor-características positivas) com sua história de aprendizagem pré-experimental. Os dados do TBC serão tabulados para posteriormente serem comparados com os dados do IRAP. Os resultados do IRAP serão Índices Probabilísticos para cada um dos quatro tipos de relações analisadas pelo instrumento (bom professor-positivo, bom professor-negativo, mau professor-negativo e mau professor-positivo). Serão comparados esses valores entre a primeira etapa (durante a participação em uma disciplina com um professor específico) e a segunda etapa da pesquisa (após a finalização e o recebimento da nota), bem como os dados referentes aos professores considerados competentes e os considerados pouco competentes.

**Palavras-chave:** *Teacher Behavior Checklist. Implicit Relational Assessment Procedure. IRAP. Ensino eficaz.*

**Manutenção de classes de estímulos equivalentes: análise experimental do lembrar.** Verônica Bender Haydu (Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR), João Henrique de Almeida (Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR), Raquel Neves Balan (Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR).

O número de estímulos a ser relacionado nas classes indica ter efeito sobre a manutenção delas após a passagem do tempo, sendo maior a probabilidade de manutenção e de recuperação de classes com um maior número de estímulos. Esses dados foram demonstrados em estudos anteriores, no entanto requerem ser replicados e detalhes de procedimento devem ser controlados para que esses resultados possam ser considerados evidências científicas e fundamentarem o desenvolvimento de tecnologias comportamentais. O presente projeto de pesquisa visa avaliar o efeito do número de membros das classes sobre a manutenção de classes com três e com seis estímulos. Objetivos específicos são: (a) investigar o efeito do número de membros das classes sobre o número de repetições dos blocos e a porcentagem de acertos nos blocos treino e nos testes de relações emergentes apresentadas por participantes submetidos a uma história experimental de formação de classes de equivalência; (b) comparar a manutenção e o restabelecimento de classes de equivalência com três e com seis estímulos. Vinte estudantes universitários participarão da pesquisa, que será realizada em três etapas. O Grupo 1 será submetido às seguintes etapas do procedimento: (a) treino e teste de relações condicionais para a formação de três classes com três estímulos, caracterizando a fase de familiarização; (b) treino e testes de relações condicionais para a formação de três novas classes com três estímulos; (c) teste de manutenção aplicado seis semanas após a finalização da etapa anterior. O Grupo 2 será submetido às seguintes etapas do procedimento: (a) treino e teste de relações condicionais para a formação de três classes com três estímulos, caracterizando a fase de familiarização; (b) treino e testes de relações condicionais para a formação de três novas classes com seis estímulos; (c) teste de manutenção aplicado seis semanas após a finalização da etapa anterior. Para análise do efeito da história experimental, serão comparados os dados das Etapas 1 e 2: número de

repetições dos blocos de treino e de testes; porcentagem de acertos nos blocos de treino e de testes; tempo de reação nos blocos de Teste de Equivalência. Para análise da probabilidade de formação das classes de estímulos equivalentes, serão comparados os seguintes dados: número de repetições dos blocos de treino e de testes; porcentagem de acertos nos blocos de treino e de testes, tempo de reação nos blocos de Teste de Equivalência. Para análise do efeito do tamanho das classes serão comparados os dados dos Grupos 1 e 2, considerando: porcentagem de acertos, tempo de reação, distribuições de erros e acertos nas apresentações de cada relação (probabilidade de recuperação de relações). Espera-se demonstrar que as classes com maior número de estímulos (seis) sejam mais estáveis ao longo do tempo do que as classes menores, com três estímulos.

**Palavras-chave:** Equivalência de estímulos. Responder relacional. Memória. Análise Experimental do comportamento.