RBTCC e-ISSN: 1982-3541 Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva

ABPMC Associação Brasileira de Psicologia e Medicina Comportamental

PESQUISA ORIGINAL | ARTICLE | ARTÍCULO

Efeito de perguntas abertas e fechadas na correspondência verbal em um jogo de cartas

Effect of opened and closed questions on verbal correspondence in a card game

Efecto de las preguntas abiertas y cerradas sobre la correspondencia verbal en un juego de cartas

RESUMO: Foi investigada a influência de perguntas abertas (PA) e fechadas (PF) sobre a correspondência verbal em um jogo de cartas no qual distorcer relatos aumentava as chances de vitória. Seis participantes jogaram duas partidas em PA e duas em PF. Além de relatar o valor da carta comprada a cada rodada, eles deveriam relatar se tinham uma carta trunfo descrita pelo experimentador (PF) ou meramente descrever a própria carta (PA). Quem relatasse possuir ou descrevesse a carta trunfo, venceria a rodada. Relatos foram checados intermitentemente, sendo as distorções punidas em 15% das rodadas. Cinco participantes distorcem relatos quanto à carta trunfo e o fizeram mais frequentemente em PF, dando indícios da influência do tipo de pergunta na correspondência verbal, principalmente, quando se inicia jogando em PF. Embora os resultados apontem para uma frequência maior de distorções em PF, o efeito da ordem de exposição às condições ainda precisa ser investigado.

Palavras-chave: Comportamento verbal; Correspondência verbal; Perguntas abertas; Perguntas fechadas; Jogo de cartas.

ABSTRACT: It was investigated the influence of opened (PA) and closed (PF) questions on verbal correspondence in a card game in which distorting reports increased the chances of winning. Six participants played two matches in PA and two in PF. In addition to reporting the value of the card drawn each round, they should report whether they had a trump card described by the experimenter (PF) or merely describe their card (PA). Whoever reported owning or describing the trump card would win the round. Reports were checked and distortions were intermittently punished in 15% of the rounds. Five participants presented distorted reports about the trump card and they did it more often in PF, giving evidence of the influence of the question type on verbal correspondence, mostly when starts playing in PF. Although

Autores

Carlos Augusto de Medeiros [1*]

Patricia de Matos Demoly [2]

[1,2] Centro Universitário de Brasília – UniCEUB (Brasil)

Correspondente

* carlos.medeiros@ceub.edu.br

Correspondência: Secretaria da Pós-graduação Stricto Sensu – UniCEUB – Bloco 3 Térreo, Campus Universitário – Sede Principal – Asa Norte. SEPN 707/907 – CEP: 70.790-075 – Brasília - DF.

Dados do Artigo

DOI: 10.31505/rbtcc.v21i4.1367

Recebido: 26 de Janeiro de 2019
Revisado: 26 de Fevereiro de 2019
Aprovado: 14 de Março de 2019

Como citar este documento

Medeiros, C. A., & Demoly, P. M. (2020). Efeito de perguntas abertas e fechadas na correspondência verbal em um jogo de cartas. *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva*, 21(4). https://doi.org/10.31505/rbtcc.v21i4.1367

CC BY NC OPEN ACCESS

É permitido compartilhar e adaptar. Deve dar o crédito apropriado, não pode usar para fins comerciais.

the results point to a higher frequency of distortions in PF, the effect of the order of exposure to conditions has yet to be investigated.
Keywords: Verbal behavior; Verbal correspondence; Opened questions; Closed questions; Cards game.

RESUMEN: Se investigó la influencia de las preguntas abiertas (PA) y cerradas (PF) en la correspondencia verbal en un juego de cartas en el que los informes distorsionantes aumentaban las posibilidades de ganar. Seis participantes jugaron dos partidos en PA y dos en PF. Además de informar el valor de la carta extraída en cada ronda, debían informar si tenían la carta de triunfo descrita por el experimentador (PF) o simplemente describir su carta (PA). Quien haya informado de poseer o describir la carta de triunfo ganaría la ronda. Se verificaron los informes y se punirán intermitentemente las distorsiones em 15% de las rondas. Cinco participantes presentaron informes distorsionados sobre la carta de triunfo y lo hicieron con mayor frecuencia en FP, dando evidencia de la influencia del tipo de pregunta en la correspondencia verbal, especialmente al comenzar a jugar por FP. Aunque los resultados apuntan a una mayor frecuencia de distorsiones en los partidos de PF, aún se deben investigar el efecto del orden de exposición a las condiciones.
Palabras clave: Comportamiento verbal; Correspondencia verbal; Preguntas abiertas; Preguntas cerradas; Juego de cartas.

O comportamento verbal é o operante que atua sobre o comportamento de outro indivíduo, denominado ouvinte, treinado a se comportar sob controle discriminativo dos estímulos verbais providos pelo falante em uma comunidade verbal (Skinner, 1957). A comunidade verbal mantém contingências que estabelecem em que condições as respostas verbais do falante (i.e., quem emite a resposta verbal) podem ser emitidas e reforçadas e quais reações dos ouvintes aos estímulos verbais são passíveis de reforçamento (Skinner, 1974/2006).

Uma das funções da comunidade verbal, de acordo com Skinner (1957), é estabelecer correspondências entre as topografias das respostas verbais e suas variáveis de controle. Ou seja, apenas aquelas respostas verbais correspondentes a certas variáveis de controle são reforçadas. Historicamente, as correspondências verbais mais investigadas são aquelas entre uma reposta verbal do falante e outro comportamento do próprio falante (Catania, 1998/1999; Llyod, 2002; Medeiros, & Córdova, 2016).

Algumas revisões de literatura, como os trabalhos de Llyod (2002), Beckert (2005), Medeiros e Córdova (2016) reportam estudos nos quais é demonstrado efeito de variáveis manipuladas experimentalmente sobre a correspondência verbal. Em outras palavras, a correspondência verbal depende de fatores ambientais, o que, como discute Medeiros (2013), tem relevantes repercussões nas relações entre as pessoas. De acordo com Medeiros (2013) e de Rose (2001), o ouvinte raramente entra em contato com as variáveis que afetaram o comportamento do falante, como num contexto terapêutico, por exemplo, sendo a correspondência entre o relato verbal e os eventos relatados fundamental para o ouvinte e para a comunidade verbal com um todo.

Uma forma de o terapeuta realizar sua investigação clínica é por meio de entrevistas que contém perguntas abertas e fechadas, as quais

servem não somente para a coleta de informações, como também de instrumento de intervenção (Medeiros & Medeiros, 2012; 2018; Silvares & Gongora, 2006). As perguntas têm a função de evocar os relatos do cliente, os quais podem conter informações importantes ao tratamento e que nem sempre são reveladas espontaneamente (Banaco, 1999).

Segundo Medeiros e Medeiros (2018), por meio das perguntas, o terapeuta só entra em contato com o relato verbal do cliente, e não com os eventos aos quais supostamente se referem. Para os autores, o cliente pode emitir relatos não correspondentes aos eventos fora do consultório ao relatá-los. Nesse caso, os relatos podem estar sob controle de outras variáveis, como as consequências apresentadas pelo terapeuta aos seus relatos específicos correspondentes ou não (de Rose, 2001; Medeiros, & Medeiros, 2018; Pergher, 2002).

Perguntas fechadas tendem a limitar as respostas verbais do cliente às alternativas "sim" ou "não", enquanto perguntas abertas tendem a produzir respostas mais longas, o que demanda mais custo para responder (Silvares & Gongora, 2006). Demoly (2018) define perguntas fechadas como mandos, cuja topografia da resposta especifica apenas duas possibilidades para o responder: "sim" ou "não". Já nas perguntas abertas, segundo Demoly, a topografia da resposta, ao não especificar alternativas para o responder, cria condições para que uma grande variedade de respostas seja emitida. De acordo com Medeiros e Medeiros (2018) e Demoly (2018), a topografia da resposta verbal na pergunta fechada também pode controlar a resposta verbal do falante em detrimento das variáveis que supostamente deveriam controlá-la. Isso ocorreria devido à sinalização de qual resposta verbal seria reforçada ou punida pela topografia da resposta verbal na pergunta fechada, que impõe duas alternativas (Demoly, 2018). Por fim, Souza, Guimarães, Antunes e Medeiros (2014) sugerem que as perguntas fechadas tendem a evocar maior frequência de relatos distorcidos do que perguntas abertas, pois é mais custoso relatar inacuradamente ao se responder perguntas abertas.

As pesquisas em correspondência verbal inicialmente investigaram como um dizer prévio afetava o fazer (Paniagua & Baer, 1982; Risley & Hart, 1968; Rogers-Warren, & Baer, 1976), sendo o fazer a variável dependente (VD) de interesse. O estudo clássico de Ribeiro (1989) foi o primeiro em correspondência verbal a abordar o dizer como VD principal, investigando a correspondência fazer-dizer. O estudo de Ribeiro (1989) investigou a acurácia do relato do comportamento de brincar prévio com crianças com um conjunto de brinquedos, sendo os relatos solicitados por meio de perguntas fechadas. Para coletar os relatos, o experimentador mostrava, uma a uma, fotos dos brinquedos e perguntava para a crianças se ela havia brincado com o brinquedo da foto (i.e., Pergunta Fechada – PF).

As condições experimentais manipularam a ausência de consequências diferenciais para relatos de brincar, reforçamento para relatos de brincar e reforçamento de relatos correspondentes apenas. Relatos não correspondentes ocorreram predominantemente nas condições de reforçamento de relato de brincar, sendo a correspondência reestabelecida no reforçamento de relatos correspondentes. Tais resultados foram discutidos em termos da eficácia das consequências aos relatos, dos modelos e das regras em afetar a correspondência verbal do relato de brincar.

O estudo de Ribeiro (1989) foi replicado por Ferreira (2009), o qual foi realizado com cinco crianças, em 16 sessões ao todo, sendo duas sessões por dia com cada criança. Ao invés de relatar o comportamento de brincar, as crianças, nesse estudo, deveriam resolver quatro conjuntos de operações matemáticas dentro de um tempo insuficiente para tal. Em seguida, as crianças reportavam quantas operações

matemáticas de adição, subtração, multiplicação e divisão elas haviam resolvido. As condições experimentais foram as mesmas de Ribeiro (1989), sendo observado que a acurácia dos relatos das crianças foi alta e não variou em função das condições experimentais. Vale ressaltar que, nesse estudo, as perguntas eram feitas de forma aberta (i.e., "quantas continhas de soma você fez?"), enquanto que no estudo de Ribeiro (1989), eram feitas de forma fechada (e.g., "Did you play with the cowboys and Indians?", p. 363). Ferreira (2009) sugere que a não replicação dos dados de Ribeiro tenha decorrido, dentre outras variáveis, da diferença no tipo de pergunta entre os dois estudos.

O grande conjunto de experimentos que investigou a correspondência de relatos de desempenho em um matching-to-sample atrasado (Critchfield, & Perone, 1990; 1993) e em tarefas acadêmicas (Brino & de Rose, 2006; Cortez, de Rose, & Miguel, 2014; Cortez, de Rose, & Montagnoli, 2013; Cortez, Miguel, & de Rose, 2017) utilizou predominantemente perguntas fechadas. A cada tentativa, os participantes precisavam executar uma tarefa para, em seguida, serem questionados se a acertaram ou não, se pontuaram, ou se a fizeram rápido o suficiente ou não.

Já os estudos de Medeiros, Oliveira e Silva (2013), Antunes e Medeiros (2016), Brito, Medeiros, Medeiros, Antunes e Souza (2014) e Souza et al. (2014) utilizou um procedimento diferente para a investigação da correspondência verbal. Nesses estudos, foi aplicado um jogo de cartas no qual, em muitos momentos, os relatos distorcidos resultavam em maior probabilidade de vitória. Diferentemente dos estudos de Ribeiro (1989), Ferreira (2009) e os de relato de desempenho, os participantes não relatavam o próprio comportamento, e sim, elementos de cartas de baralho.

O estudo de Brito et al. (2014) foi realizado com 12 universitários, os quais jogavam um jogo de cartas disputado entre dois oponentes adultos. No início do jogo, os jogadores recebiam uma pilha de cartas cada um. O jogo era dividido em rodadas e, em cada uma delas, os participantes compravam duas cartas e deveriam relatar de forma oral e sequencial o valor da soma das cartas, de modo correspondente ou não. Os participantes se alternavam na vez de relatar ao longo das rodadas. Após os relatos, era jogado um dado. Caso o dado caísse em valores diferentes de um e três, vencia a rodada quem tivesse relatado a maior soma, podendo descartar as cartas de sua mão para uma pilha de descarte chamada lixo. Vencia o jogo quem descartasse todas as cartas de sua pilha primeiro. Caso o dado caísse em um ou três (probabilidade de checagem de 0,33), os participantes tinham que revelar suas cartas e, em caso de distorções, duas magnitudes de punição foram manipuladas: magnitude alta (MA) e magnitude baixa (MB). Em MA, os participantes compravam todas as cartas já descartadas no lixo. Em MB, os relatos distorcidos resultavam na perda da rodada.

A partir dos resultados de Brito et al. (2014), foi possível observar que as diferentes magnitudes de punição influenciaram o comportamento verbal dos participantes da pesquisa, de modo que, em MB, os jogadores apresentaram mais relatos distorcidos, em comparação com as partidas jogadas em MA.

O estudo de Souza et al. (2014) utilizou o mesmo jogo de cartas de Brito et al. (2014) para investigar o efeito de perguntas abertas (PA) e perguntas fechadas (PF) sobre a correspondência verbal, comparando também a correspondência dos relatos de seis crianças com a de seis adultos. O estudo foi realizado em dois dias de aplicação, sendo que, no primeiro, os participantes jogaram partidas respondendo a perguntas fechadas e, no segundo, partidas respondendo a perguntas abertas. A frequência de checagem era de 0,17, ou seja, quando o dado caía em seis, os participantes deveriam mostrar as suas cartas. Distorções eram consequencia-

das com a compra do lixo, quando havia checagem. Foi confeccionado um baralho especial para o estudo, uma vez que contaria com a participação de crianças. As cartas utilizadas continham um número, um animal e uma cor. Em PF, o primeiro participante a relatar tinha que dizer, de modo correspondente ou não, o valor de sua carta. Em seguida, o experimentador perguntava ao outro participante se sua carta ganharia da carta que o seu oponente tinha relatado oralmente. Já em PA, os dois participantes deveriam relatar, além do valor, a cor e o animal respectivo à sua carta. Em ambas as partidas, venceria a rodada quem relatasse o maior valor se não houvesse checagem, e poderia descartar a carta da rodada no lixo. Venceria o jogo quem concluísse as 30 rodadas disputadas com menos cartas em sua pilha.

No estudo de Souza et al. (2014), os participantes apresentaram relatos distorcidos com maior frequência em PF em comparação à PA. Observou-se também que os adultos distorceram mais do que as crianças, revelando que a idade pode ter influenciado na correspondência verbal. Apenas uma criança apresentou relatos distorcidos, os quais ocorreram em PF. Ainda assim, foi observada uma alta frequência de relatos distorcidos dentre os adultos em PA, principalmente, quando eram os primeiros a relatar. Nessas situações, os valores baixos das cartas podem ter controlado mais o relato do que o tipo de pergunta propriamente dito. Quando se é o primeiro a relatar e a carta é baixa, a probabilidade de reforçamento para relatos precisos cai drasticamente, o que pode ter favorecido a distorção do valor da carta mesmo em PA. Brito et al. (2014) também reportaram o efeito do valor das cartas sobre a precisão dos relatos, na medida em que cartas mais baixas precederam a emissão de mais relatos distorcidos. A probabilidade de reforçamento com relatos precisos foi manipulada diretamente por Antunes e Medeiros (2016) e Antunes (2016), utilizando o mesmo jogo de cartas em crianças. Os dois estudos observaram que, quanto maior a probabilidade de reforçamento para relatos precisos, maior a correspondência dos relatos no jogo.

Com base nos resultados reportados por Souza et al. (2014), Brito et al. (2013), Antunes e Medeiros (2016) e Antunes (2016), o valor da carta, como estímulo discriminativo, afetou a correspondência dos relatos, uma vez que foi correlacionado com vitórias e derrotas na rodada. Essa variável pareceu ter mais efeito sobre o comportamento dos participantes do que o tipo de pergunta em si, conforme observado por Souza et al. (2014). Como sugerem Souza et al. (2014), o efeito de PA e PF, em seu estudo, pode estar mais relacionado ao custo da resposta para distorcer os relatos em perguntas abertas.

No estudo de Souza et al. (2014), mesmo em PA, os valores baixos das cartas eram correlacionados com derrotas nas rodadas, o que pode ter favorecido a emissão de relatos distorcidos. Nesse sentido, em termos de controle discriminativo, as perguntas abertas são equivalentes às perguntas fechadas em procedimentos como os de Souza et al. (2014). Em contexto natural, por outro lado, talvez a maior diferença entre perguntas fechadas e abertas se dê pelo controle discriminativo diferenciado. Por exemplo, quando se contrata um pedreiro para uma pequena obra em casa, a pergunta fechada, "Você consegue terminar em uma semana?" exerce funções discriminativas sobre as respostas "sim" ou "não". No passado, é provável que o mesmo profissional tenha perdido empreitadas ao responder "não" diante de perguntas fechadas desse tipo, o que favoreceria a emissão do "sim" distorcido. Já a pergunta aberta, "Em quanto tempo você termina esse serviço?", não exerce o mesmo controle discriminativo, uma vez que não possui, em sua topografia, a delimitação do prazo. Por outro lado, se antes dessa pergunta aberta o cliente potencial disser "outras pessoas com as quais fiz orçamento me deram uma semana para fazer esse serviço", a pergunta aberta e a fechada

se tornarão equivalentes em termos de controle discriminativo, sinalizando a probabilidade reforçamento para relatos precisos. As contingências programadas no jogo do estudo de Souza et al. (2014) ilustram exatamente essa possibilidade, não conseguindo, desse modo, comparar as perguntas abertas das fechadas em termos de controle de estímulos.

O presente trabalho pretendeu justamente criar condições para que fosse feita a comparação entre perguntas fechadas e abertas quanto ao controle discriminativo que exerciam sobre os relatos dos participantes num jogo de cartas similar aos utilizados nos estudos anteriores. Nesse experimento, foi adicionada uma carta trunfo, a qual venceria de qualquer outra carta do jogo. Em cada rodada, havia uma carta trunfo diferente. No início de cada rodada, os jogadores relatavam os valores de suas cartas de modo correspondente ou não, como nos demais estudos. Para o jogador que tivesse relatado o menor valor, era perguntado em PF se a sua carta tinha, além do valor já relatado, um animal e uma cor específicos (e.g., "Você tem a carta trunfo girafa azul?"); e, em PA, era solicitado a dizer o animal e a cor da sua carta (i.e., "Qual o animal e a cor da sua carta?"). Venceriam as rodadas sem checagem os jogadores que, em PF, dissessem ter a carta trunfo e, em PA, descrevessem a carta trunfo correta. Relatos distorcidos, quando havia checagem, resultavam em compras de cartas. A introdução da carta trunfo, portanto, teve o objetivo de fazer com que, em termos de controle de estímulos, PA e PF, fossem realmente comparáveis, simulando, de forma mais realística, situações naturais de coletas de dados por meio de relato verbal.

Método

Participantes

Participaram desse experimento, seis universitários com idades variando entre 20 e 30 anos, que não possuíam experiência prévia com o jogo. Todos os participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE, atestando a sua participação voluntária no experimento. A pesquisa foi autorizada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da IES onde ocorreu a coleta de dados (CAAE: 48245215.6.0000.0023, Parecer número: 1.222.678)

Local

Essa pesquisa foi realizada em uma sala de um centro universitário com 10 x 8 m² de área. A sala continha uma janela ao fundo de 1,5 x 2 m² e quadro branco de 1,5 x 5 m². A ventilação da sala foi feita por um aparelho de ar condicionado e a iluminação por lâmpadas fluorescentes. A sala continha uma mesa retangular com duas cadeiras de escritório utilizadas para aplicação do experimento. A sala foi reservada para o estudo, de modo que as sessões de coleta permaneceram livres de interrupções.

Materiais e Equipamentos

Foram utilizados para aplicação dessa pesquisa, protocolos de registro com as sequências de cartas a cada rodada e espaço para registro dos relatos dos participantes, regras do jogo impressas, computador portátil, um dado virtual com numeração de 1 a 6 executado por meio de uma apresentação de slides do Microsoft PowerPoint, dois quadros brancos de 10 x 15 cm, dois pincéis e dois apagadores para quadro branco. Foram utilizados um tabuleiro e um baralho de cartas criados especialmente para o experimento. O tabuleiro foi o mesmo desenvolvido em Medeiros et al. (2013), o qual era retangular e media 1 x 0,8 m². O tabuleiro tinha um suporte para cada jogador colocar sua carta da rodada, sem que o oponente a visse, um local para o descarte de cartas no meio, e a delimitação do local da pilha de cartas de cada um. O baralho só possuía números de 1 a

5, contendo, em cada carta, além do número, um desenho de um animal (macaco ou girafa) e uma cor (vermelho ou azul).

Procedimento

Inicialmente, foi selecionado um confederado para ajudar a experimentadora na aplicação do jogo. O confederado agiu como um falso participante, tendo jogado todas as partidas contra todos os verdadeiros participantes. Para tal, passou por um treinamento acerca de como deveria se portar ao longo do experimento para garantir o controle experimental.

Durante as sessões, o participante e o confederado sentavam um em cada ponta do tabuleiro e de frente para o outro. A experimentadora sentava-se perpendicularmente aos jogadores, próxima à metade do tabuleiro. As pilhas de cartas foram preparadas em uma determinada ordem para que, em metade das tentativas, o participante tivesse cartas maiores do que as do confederado e, em outra metade, cartas menores do que as do confederado. Cada pilha tinha um total de 20 cartas para cada jogador. Todas as cartas foram descritas, respectivamente, na ordem em que estavam no baralho em um protocolo de registro do pesquisador. Cada carta do baralho tinha um número (de um a cinco), um animal (macaco ou girafa) e uma cor (vermelha ou azul), totalizando 20 cartas, uma de cada combinação possível entre os elementos das cartas, formando assim, a pilha de cartas de cada participante para cada partida. Além disso, foi preparado um dado por meio de um programa de computador, no qual foi definido que o dado cairia em seis (i.e., quando havia checagem) em três das 20 rodadas de cada partida (15% de frequência de checagem).

Foram preparadas, além das duas pilhas de cartas designadas para cada participante, uma terceira pilha, com 20 cartas, constituída do mesmo tipo de cartas que as pilhas dos jogadores. Durante as partidas, a cada rodada, o experimentador comprava dessa terceira pilha a carta que seria a carta trunfo de cada rodada. O jogador que tivesse comprado uma carta igual à carta trunfo, venceria a rodada independentemente da carta comprada pelo seu oponente (as pilhas foram organizadas de modo que não fosse possível ambos oponentes comprarem uma carta igual à carta trunfo na mesma rodada). A ordem das cartas da terceira pilha também foi descrita no protocolo de registros previamente. Além disso, foi preparada uma quarta pilha, contendo 40 cartas, de onde os participantes retiravam cartas caso fossem revelados seus relatos distorcidos quando havia checagem. Uma quinta pilha, denominado lixo, foi sendo formada durante o jogo com as cartas descartadas pelos participantes, as quais não eram mais utilizadas na partida.

Os participantes foram divididos quanto à ordem de exposição às condições. Metade deles (Participantes PAPF) passou por partidas de Pergunta Aberta (PA) e, logo após, por partidas em Pergunta Fechada (PF). Os demais participantes passaram por partidas em PF e, logo após, por partidas em PA (PFPA). O mesmo confederado jogou contra os participantes independentemente das partidas PA ou PF. O experimento foi realizado em seis partidas para cada dupla de oponente em três dias de aplicação. Cada partida era encerrada ao final de 20 rodadas correspondentes ao número de cartas da pilha de cada participante, sendo utilizada uma carta por rodada por cada jogador. O critério para vencer a partida era ter menos cartas em sua pilha ao final de 20 rodadas. As cartas retornadas para a própria pilha, assim com as compradas da quarta pilha, não chegavam a ser relatadas pelos participantes, uma vez que as partidas duravam sempre 20 rodadas.

No primeiro dia de aplicação, todos os participantes jogaram duas partidas, uma em PA e uma em PF: os participantes PAPF jogaram primeiro uma partida na condição PA e, em seguida, uma partida na condição PF. Os parti-

cipantes PFPA jogaram primeiro uma partida na condição PF e, em seguida, uma partida na condição PA. O primeiro dia do estudo foi utilizado principalmente para que os participantes entrassem em contato com as contingências programadas do jogo nas duas condições. No segundo dia, os participantes PAPF jogaram duas partidas em PA. No terceiro dia, duas partidas em PF. Já os participantes PFPA jogaram duas partidas em PF no segundo dia e, no terceiro, jogaram duas partidas em PA.

Os participantes foram convidados a participar da pesquisa e foram conduzidos à sala em que o estudo foi realizado. Então, foi solicitado que lessem e assinassem o TCLE para dar início ao experimento caso concordassem em participar voluntariamente do estudo. Após a seleção e definição da dupla de opoentes para cada partida, foi entregue a cada jogador uma instrução escrita com as regras do jogo, que também foi lida pelo pesquisador. Duvidas foram esclarecidas oralmente e era dado início ao jogo com duas rodadas de teste para garantir que os participantes tivessem realmente entendido o funcionamento do jogo, utilizando-se, para tal, cartas aleatórias da quarta pilha de cartas.

No início de cada partida, cada jogador, recebia uma pilha com 20 cartas, pegava a primeira carta de seu baralho e a colocava no suporte do tabuleiro. Em seguida, a experimentadora tirava uma carta da pilha de cartas trunfo para descobrir qual iria ser a carta trunfo da rodada, sem mostrá-la aos jogadores. O jogador que comprasse uma carta igual à carta trunfo venceria de qualquer outra carta do baralho, independentemente de seu valor, e não seria uma carta fixa, pois, a cada rodada, foi retirada uma nova carta da terceira pilha de cartas pela experimentadora.

A partir disso, os dois jogadores escreveram em um quadro branco o relato do valor de sua respectiva carta (apenas o valor), podendo ser o relato correspondente ou não ao de sua carta. Após o comando da experimentadora, os participantes mostravam os valores anotados nos quadros brancos. Caso, os dois jogadores relatassem o mesmo valor, estes deveriam tirar par ou ímpar e, aquele que perdesse, responderia à PF ou à PA dependendo da condição experimental que estivesse jogando, o que valia para as duas condições.

Condição PF. O jogador que relatasse o menor valor no quadro branco foi questionado pela experimentadora se possuía a carta trunfo (e.g., "Você tem a carta trunfo girafa azul?"), a qual especificava na pergunta o animal e cor da carta trunfo na rodada. Assim, cabia ao jogador responder oralmente, com ou sem correspondência, "sim" ou "não". O relato "sim", quando não havia checagem, resultava em vitória na rodada e no descarte da carta da mão do participante no lixo. O relato "não", resultava em derrota na rodada e o retorno da carta da mão para o final a pilha de cartas. Lembrando que venceria a partida o participante que, ao final das rodadas, tivesse menos cartas em sua pilha.

Condição PA. Ao jogador que relatasse o menor valor no quadro branco, era perguntado pelo experimentador "Qual a cor e o animal de sua carta?". Assim, em PA, o jogador deveria responder utilizando o nome de uma cor e de um animal oralmente, de modo correspondente ou não à sua carta (e.g., "eu tenha a girafa azul"). Caso o relato da carta coincidisse com a carta comprada pela experimentadora nas rodadas sem checagem, o participante venceria a rodada e colocaria a carta da sua mão no lixo. Se o relato não coincidisse, o participante perderia a rodada e colocaria a carta da sua mão no final da sua pilha de cartas.

Após a resposta em PF ou PA quanto à carta trunfo, a pesquisadora jogava o dado virtual. Ao cair com qualquer número voltado para cima, salvo o seis, a rodada era encerrada sem checagem, ou seja, sem a necessidade de mostrar as cartas. Quando havia checagem, ou seja, quando o dado parava com o número seis vol-

tado para cima, ambos os jogadores deveriam revelar suas cartas e a experimentadora revelava a carta trunfo. Em PF, caso os jogadores tivessem relatado o valor correspondente ao escrito em suas cartas e tivessem dito que possuíam ou não a carta trunfo acuradamente, venceria a rodada aquele que tinha a carta trunfo ou tinha a carta de maior valor (caso ambos não tivessem a carta trunfo). O mesmo desfecho ocorria em PA, caso o participante relatasse o valor da carta e a descrevesse de modo correspondente. Nas duas condições, se um dos participantes apresentasse relatos distorcidos quanto ao valor da carta ou quanto à carta trunfo, perderia a rodada e devolveria a carta da mão para o final de sua pilha de cartas com mais duas cartas compradas da quarta pilha de cartas. Caso ambos apresentassem alguma das possibilidades de relato distorcido, cada um acrescentaria duas cartas em suas respectivas pilhas, além da própria carta da mão. Foram definidas, previamente, três rodadas de checagem por partida. Nessas rodadas, o confederado não distorcia o valor de sua carta. Ao final das 20 rodadas, a partida era encerrada e vencia aquele jogador que tivesse menos cartas em sua pilha.

O confederado, em PF, respondia que tinha a carta trunfo sempre quando perguntado pela pesquisadora. Já em PA, o confederado sempre relatava a carta dele com precisão. Além disso, o confederado distorcia seu relato do valor da carta três vezes quando comprava cartas de valor 1; duas vezes quando comprava a carta de valor 2; uma vez quando comprava a carta de valor 3; e nenhuma vez quando cartas 4 e 5 foram compradas. Quatro cartas de cada valor compunham as pilhas dos participantes. Além disso, o relato distorcido do confederado era sempre o número 5 e as rodadas em que ele iria distorcer o relato já tinham sido definidas previamente e descritas no protocolo de registo da pesquisadora.

Resultados

A Figura 1 mostra a porcentagem de distorções quanto à carta trunfo de cada rodada em cada condição experimental à que estavam sendo expostos todos os participantes. Com base na Figura 1, é possível observar que dos participantes PAPF, P1 distorceu mais em PF do que em PA nos três dias de aplicação. Já P2 não apresentou relatos distorcidos quanto à carta trunfo no primeiro dia e distorceu em apenas 5% das rodadas em PA nos dias dois e três de aplicação. O participante P3, distorceu, na linha de base, mais em PF do que em PA. Nos demais dias de aplicação, P3 não emitiu relatos distorcidos.

Ainda com base na Figura 1, os três participantes PFPA distorceram mais em partidas PF do que em partidas em PA nos três dias de aplicação do experimento. No segundo dia, quando jogaram duas partidas em PF, os três participantes apresentaram níveis de distorção próximos de 85% a 100% das rodadas e, no terceiro dia, quando jogaram duas partidas em PA, os participantes não apresentaram relatos distorcidos. Com base na Figura 1, portanto, é possível afirmar, quanto aos participantes que distorceram de forma sistemática ao longo dos três dias de aplicação (P1, P4, P5 e P6), que as maiores porcentagens de distorções foram observadas na condição de PF.

A Figura 2 apresenta as porcentagens de distorções para mais e para menos quanto ao valor da carta de cada participante em cada condição experimental a que estavam sendo expostos nos três dias de aplicação. O participante P1 não apresentou distorções quanto aos valores das cartas. Além disso, quatro participantes não distorceram seus relatos no terceiro dia de aplicação (P1, P2, P3 e P5), sendo que os três participantes PAPF não distorceram seus relatos do valor das cartas nesse dia. P6, do grupo PFPA, foi uma exceção, na medida em que apresentou um crescente de distor-

ções ao longo dos dias, emitindo mais distorções no terceiro dia. Os dados de P6 também chamam a atenção por serem para mais e para menos no dia 1, apenas para menos no dia 2 e apenas para mais no terceiro dia. Já para P2, P3 e P5, houve uma diminuição na frequência distorções ao longo dos dias de aplicação, com variações de distorções para mais e para menos em cada partida. Houve tanto distorção para mais quanto para menos nos relatos de todos os participantes que distorceram os valores das cartas.

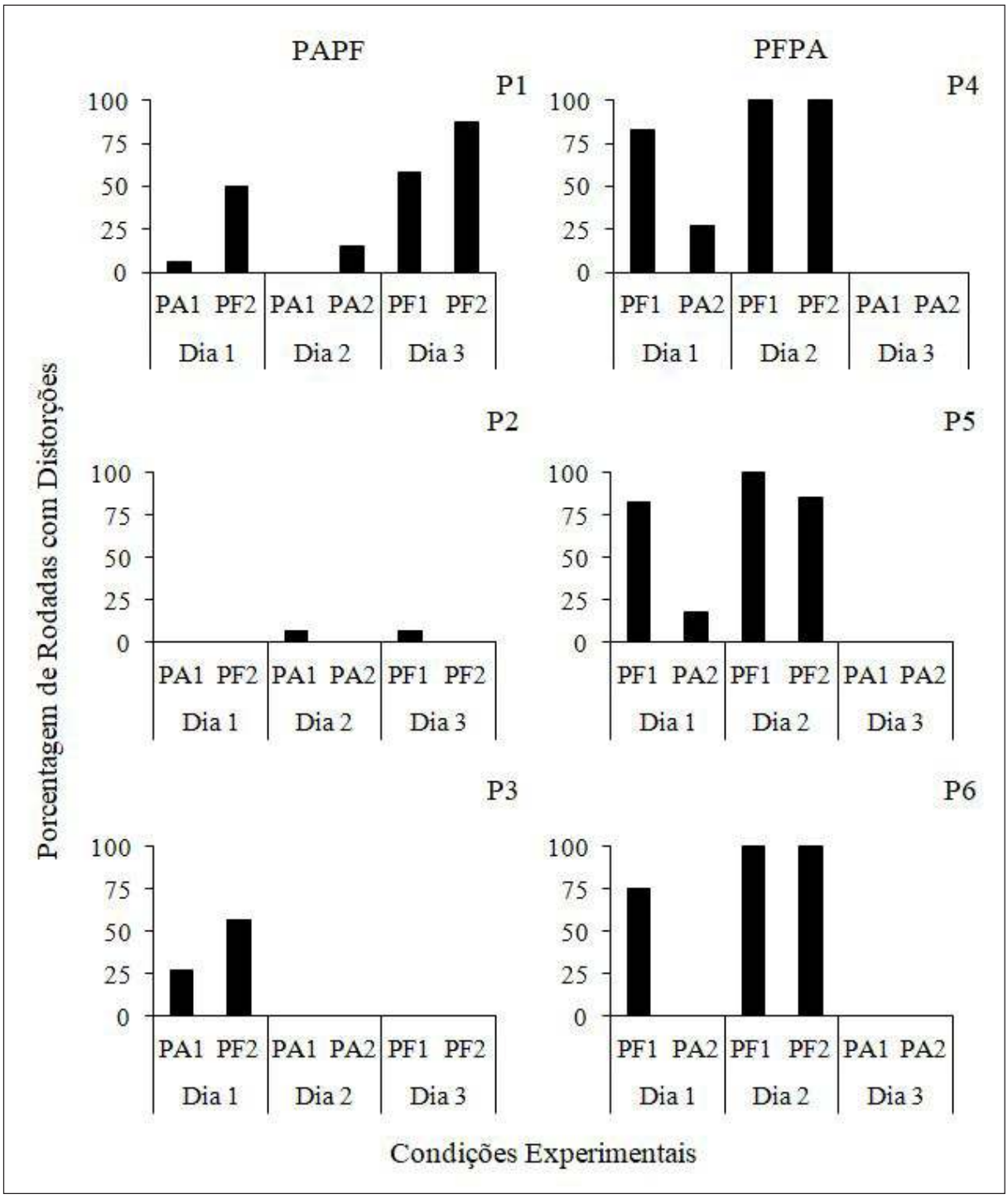


Figura 1. Porcentagem de distorções quanto à carta trunfo em cada condição experimental para todos os participantes. A primeira coluna contém os participantes PAPF e a segunda, os participantes PFPA. O número 1 após as siglas PA ou PF representa a primeira partida do dia e o número 2, a segunda.

Ao se comparar as duas figuras, percebe-se que as distorções foram mais frequentes quanto à carta trunfo do que quanto ao valor da carta. Ao mesmo tempo, as distorções quanto aos valores das cartas apresentaram maior variabilidade do que as distorções quanto à carta trunfo, de modo que as distorções para mais ou para menos não variaram sistematicamente com base nas condições PA e PF.

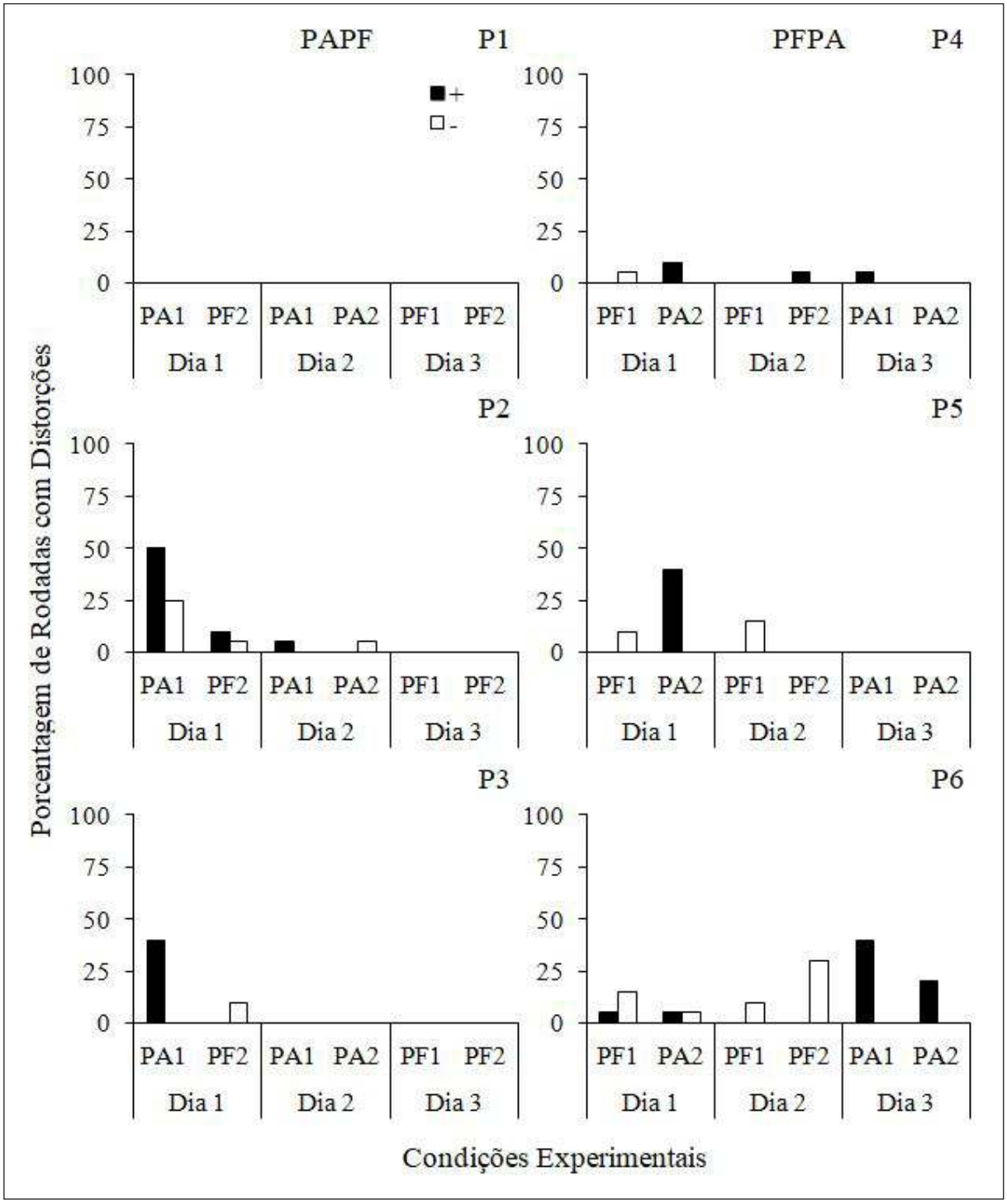


Figura 2. Porcentagem de distorções para mais "+" e para menos "-" quanto ao valor da carta de cada participante em cada condição experimental. A primeira coluna contém os participantes PAPF e a segunda, os participantes PFPA. O número 1 após as siglas PA ou PF representa a primeira partida do dia e o número 2, a segunda.

Discussão

O presente estudo investigou o efeito do tipo de pergunta aberta ou fechada sobre a correspondência verbal dos relatos de adultos em jogo de cartas, no qual distorções aumentariam a probabilidade de vitória. De forma geral, pode-se dizer que a hipótese inicial da pesquisa foi confirmada, pois a maioria dos participantes distorceu mais em PF que em PA, assim como reportado no estudo de Souza et al. (2014).

O estudo de Souza et al. (2014) utilizou apenas a ordem PFPA e foi exatamente nessa mesma ordem que o presente estudo encontrou evidências mais claras do efeito do tipo de pergunta. No estudo de Souza et al. (2014), o custo da resposta para a emissão de relatos distorcidos em PF era menor do que em PA. Sendo assim, o relato com precisão da carta pode ter se tornado mais provável em perguntas abertas.

Os participantes PFPA, que jogaram primeiro partidas em PF e depois em PA, confirmaram a hipótese de pesquisa, pois todos os participantes, nos três dias de experimento, distorceram mais seus relatos em partidas de pergunta fechada em comparação às partidas de pergunta aberta. No primeiro dia, P5 e P6, ainda que em menor frequência, apresentaram relatos não correspondentes em PA, replicando os resultados dos adultos em Souza et al. (2014), os quais também distorceram em PA, principalmente quando eram os primeiros a relatar. É importante observar, entretanto, que todos os participantes PFPA, no último dia, quando jogaram em PA, não apresentaram distorções de relatos e, no segundo dia, quando jogaram em partidas PF, apresentaram de 85% a 100% de relatos distorcidos quanto à carta trunfo.

Com relação aos participantes PAPF, o participante P3, na linha de base, distorceu mais em PF do que em PA, embora não tenha mais distorcido em nenhuma partida nos outros dois dias de experimento. O participante P2 apenas distorceu na primeira partida do segundo e do terceiro dias, mas em um nível baixo comparado às outras porcentagens de distorções. Já com relação a P1, este participante distorceu com alta frequência em partidas PF, mas também apresentou distorções, mesmo que com frequência mais baixa, em uma das partidas em PA que jogou no segundo dia (Figura 1). Os dados de P1, nesse sentido, replicam o que foi encontrado por Souza et al. (2014), que também reportou relatos não correspondentes em PA, principalmente quando os participantes eram os primeiros a relatar.

Com exceção de P1 e P2, todos dos demais participantes apresentaram uma queda na frequência de relatos não correspondentes quanto à carta trunfo do primeiro dia de aplicação para o segundo dia, no caso de P3, e terceiro dia, no caso de P4 e P5. Uma possibilidade de explicação para esses resultados é o efeito do não reforçamento das distorções em PA no primeiro dia. Nesse sentido, as sessões do primeiro dia foram importantes para que o contato prévio com as contingências vigentes nas duas condições experimentais permitisse que estas passassem a exercer controle sobre os comportamentos dos participantes nos demais dias de aplicação. O mesmo cuidado não ocorreu nos estudos de Medeiros et al. (2013), Brito et al. (2014) e Souza et al. (2014), o que, de certa forma, pode ajudar a compreender o motivo de os efeitos das VI's nesses três estudos não terem sido tão evidentes como os do presente experimento.

No presente estudo, assim como em Medeiros et al. (2013), Brito et al. (2014) e Souza et al. (2014), foi observado o efeito da ordem de exposição às condições, a despeito de o primeiro dia de aplicação no presente estudo, diferentemente dos demais estudos, ter permitido o contato com as duas condições experimentais. Os participantes PFPA apresentaram mais distorções que os participantes PAPF. Além disso, dois participantes PAPF não distorceram sistematicamente ao longo dos dias de aplicação. É

possível levantar a hipótese de que a exposição à condição PA, para participantes do grupo PAPF, pode ter favorecido a correspondência quando estes mesmos participantes foram expostos à PF. Essa hipótese é baseada na pressuposição de um efeito de história de aprendizagem durante o experimento. As partidas iniciais em PA podem ter inibido as distorções nas partidas PF posteriores porque a probabilidade de reforço para relatos distorcidos era muito baixa em PA, o que não favoreceria a estabelecimento de um repertório de distorções.

O estudo de Demoly (2018) também avaliou a correspondência verbal mediante perguntas abertas e fechadas no mesmo jogo de cartas do presente experimento, porém, além de o primeiro dia permitir o contato com as condições PA e PF, nos demais dias, as duas condições se alternavam no mesmo dia. Com essa alteração, o efeito da ordem foi minimizado, sugerindo, portanto, que passar por PA primeiro pode resultar em menos distorções em PF, conforme reportado no presente trabalho. Novos estudos poderiam manipular essa ordem diretamente, em que parte dos participantes iniciasse por uma condição específica, e parte dos participantes passaria por condições alternadas no mesmo dia.

Comparando as Figuras 1 e 2, pode-se perceber que ocorreram mais distorções quanto à carta trunfo do que quanto ao valor da carta. Isso pode ter ocorrido, pelo fato de que vencer no valor da carta não necessariamente implicaria em vencer a rodada, ao passo que possuir ou relatar possuir a carta trunfo resultaria na vitória da rodada. Isso só não teve efeito para o participante P6, que distorceu o relato do valor da carta de modo sistemático.

O participante P6, exposto à ordem PFPA, distorceu os relatos do valor da carta para mais quando exposto a PA, enquanto que, em PF, distorcia o valor para menos. Levanta-se a hipótese de que isso tenha ocorrido em função da probabilidade do reforçamento em cada tipo de condição (PA ou PF). Em PA, distorcer o valor da carta para mais aumentaria as chances de vitória na rodada, pois a probabilidade de acertar a carta trunfo era muito baixa. Nesse sentido, em PA não era vantajoso responder à pergunta sobre a carta trunfo. Já em PF, seria mais vantajoso distorcer o valor da carta para menos, o que resultaria em responder à pergunta sobre a carta trunfo. Em PF, bastava dizer que tinha a carta trunfo, o que aumentava a probabilidade de vitória na rodada para quem respondesse à pergunta.

No estudo de Souza et al. (2014), pôde-se perceber que, mesmo em PA, a contingência que favoreceria a emissão de relatos distorcidos para mais quanto ao valor da carta poderia assumir o controle sobre os relatos verbais dos participantes do mesmo modo que as perguntas fechadas. Mesmo não contendo a especificação de alternativas de respostas em sua topografia, o funcionamento do jogo favoreceu a superestimação dos valores das próprias cartas em PA no estudo de Souza et al. (2014), uma vez que o valor era o único elemento necessário para determinar a vitória na rodada. Para minimizar esse efeito, o presente estudo utilizou-se da carta trunfo, cujos três elementos em múltiplas combinações (valor, animal e cor) eram necessários para a vitória na rodada. Sendo assim, a presença no conteúdo da pergunta fechada dos elementos da carta trunfo se mostrou fundamental para a ocorrência de distorções de relatos. Isso é evidenciado na pequena ocorrência de relatos distorcidos em PA no presente estudo em comparação ao estudo de Souza et al. (2014). A introdução da carta trunfo, portanto, resultou em dados mais claros quanto ao efeito do tipo de pergunta.

As probabilidades de reforçamento também podem ajudar a compreender o efeito de PA e PF no presente trabalho. A probabilidade de punição para relatos distorcidos em PA e PF era a mesma (0,15). Porém, a probabilidade de reforçamento para relatos distorcidos

em PA quanto à carta trunfo era de 0,05 (calculado a partir das 20 combinações possíveis entre os elementos da carta); enquanto que em PF, era de 1,0. Essa diferença entre probabilidades de reforçamento para os relatos distorcidos em PA e PF podem explicar a diferença nas porcentagens de distorções nas duas condições.

Antunes e Medeiros (2016) e Antunes (2016) demonstraram o efeito da probabilidade de reforçamento de relatos acurados sobre a correspondência verbal. Parece que a probabilidade de reforçamento para relatos distorcidos também afeta a correspondência. O estudo de Antunes e Medeiros (2016) poderia ser replicado, portanto, manipulando diretamente a probabilidade de reforçamento para relatos distorcidos sem envolver perguntas abertas e fechadas, tentando-se, assim, isolar o efeito das duas variáveis independentes. De qualquer forma, é possível supor que perguntas abertas e fechadas não controlem a correspondência verbal por si só, e sim, por representaram probabilidades de reforçamento para relatos de topografias específicas diferentes.

Nos estudos de Medeiros et al. (2013), Brito et al. (2014), Souza et al. (2014) e Antunes e Medeiros (2016), foram reportados o efeito do modo como o oponente joga sobre a correspondência verbal. Tal efeito pode se constituir em um caso de modelação que, de acordo com Catania (1998/1999), ocorre quando o comportamento de um organismo tem a sua probabilidade afetada a partir da exposição ao comportamento de outro organismo. Outra possibilidade desse efeito, como sugere Antunes (2016), é o fato de que o modo como oponente joga muda as contingências do jogo. Quando um dos jogadores distorce seu relato em alta frequência, o outro jogador só tem chance de vencer rodadas com checagem se relatar com acurácia. Portanto, ao jogar contra um oponente que distorce na maioria das rodadas, aumentar a frequência de distorções é o único modo de vencer rodadas, ainda mais em partidas com baixa probabilidade de checagem. A introdução do confederado, no presente trabalho, representou um importante refinamento metodológico, o que resultou no balanceamento dessa variável, uma vez que o confederado jogou do mesmo modo com todos os participantes. Nesse sentido, pôde-se observar uma menor variabilidade nos dados individuais, principalmente para os participantes PFPA.

Mesmo com a presença do confederado, é importante analisar a hipótese de que a presença de um jogador oponente e de um pesquisador durante toda a aplicação do experimento pode ter influenciado para que alguns participantes não emitissem relatos distorcidos ou o fizessem com baixa frequência. Nesse caso, os comportamentos dos participantes poderiam ter ficado sob controle de uma variável não controlada, que poderia ser a presença do oponente e do próprio pesquisador. Medeiros et al. (2013) e Brino e de Rose (2006) discutiram o efeito da presença de observadores sobre a diminuição da frequência de relatos distorcidos. Os estudos de Oliveira, Cortez e de Rose (2016) e Cortez, de Rose e Miguel (2019), por sua vez, verificaram que relatar na presença de pares pode favorecer a ocorrência de relatos distorcidos, enquanto que, na presença do experimentador, estes foram menos frequentes. Para investigar essa possibilidade, esse estudo poderia ser replicado com o uso de um computador, como ocorreu nos estudos de Medeiros, F. H. (2012), Brito (no prelo) e Lettieri (2017).

Levanta-se a hipótese de que, para alguns jogadores, ganhar o jogo talvez tenha baixo valor reforçador para o comportamento de jogar ao ponto de incidir em distorções no relato. Jogos de baralho não possuem o potencial de reforçar os comportamentos de jogar de todas as pessoas. O uso de fichas ou pontos a serem trocados por itens em uma loja experimental poderia ter aumentado o valor reforçador de vencer o jogo, como feito em Antunes (2016).

Em Brito (no prelo), por exemplo, os participantes ganhavam pontos em disciplinas a partir de seu desempenho no jogo. Portanto, para próximos estudos, seria possível estabelecer a relação entre vitórias nas rodadas ou nas partidas e reforçadores materiais, na tentativa de aumentar o valor reforçador de vencer as rodadas, sendo verificado, assim, o seu efeito sobre a correspondência verbal dos participantes.

Outra sugestão para novos estudos seria a aplicação desse experimento em mais dias, podendo ser acrescentada uma linha de base inicial na qual relatos dos valores das cartas trunfo não tivessem consequência específicas programadas. Com essa linha de base, seria possível comparar o efeito da PA e PF sem a interferência do reforçamentos para relatos específicos, de modo a verificar se os resultados desse estudo se mantêm. Condições de linha de base sem consequências diferenciais para relatos foram aplicadas nos estudos como, por exemplo, os de Ribeiro (1989), Ferreira (2009) e Oliveira et al. (2016).

Considerações Finais

Os resultados desse experimento, ainda que este se constitua em uma pesquisa básica, podem gerar reflexões acerca de uma importante variável que afeta a correspondência verbal, que é o modo como relatos são solicitados. Em situações cotidianas, em entrevistas clínicas ou de qualquer natureza, o modo como são feitas as perguntas pode afetar a acurácia do relato (Silvares & Gongorra, 2006). Os resultados do presente estudo, principalmente em relação ao estudo de Souza et al. (2014), apontam para uma tendência maior de relatos distorcidos mediante perguntas fechadas em relação às perguntas abertas. A despeito disso, essa variável ainda precisa ser explorada em pesquisas mais próximas a situações cotidianas e aplicadas, como nos estudos de Leme e Pereira (2012), Ricci e Pereira (2006) e Ramalho e Pedroso (2014).

Referências

Antunes, R. A. B., & Medeiros, C. A. (2016). Correspondência verbal em um jogo de cartas com crianças. *Acta Comportamentalia, 24*, 15-28.

Antunes, R. A. B. (2016). Efeito do valor da carta a ser relatado e da incidência de relatos distorcidos do oponente sobre a porcentagem de distorções dos relatos em um jogo de cartas. (Dissertação de Mestrado não publicada) Centro Universitário de Brasília – UniCEUB, Brasília – DF.

Banaco, R. A. (1999). O acesso a eventos encobertos na prática clínica: Um fim ou um meio? *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva, 1*, 105-118.

Beckert, M. E. (2005). Correspondência verbal/não-verbal: Pesquisa básica e aplicações na clínica. In J. A. Rodrigues, & M. E. Ribeiro (Eds.*). Análise do Comportamento: Pesquisa, teoria e aplicação* (pp. 229-244). Porto Alegre: Artmed.

Brino, A. L. F., & de Rose, J. C. (2006). Correspondência entre auto-relatos e desempenhos acadêmicos antecedentes em crianças com história de fracasso escolar. Revista Brasileira de Análise do Comportamento, 2, 67-77. doi: 10.18542/rebac.v2i1.803

Brito, R. C. L. (no prelo). Efeitos da perda de pontos na correspondência verbal num jogo de cartas. *Comportamento em Foco*, v. 11.

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. F. Leonardi (Eds.). *Comportamento em foco*, vol. 4 (pp. 173-188). São Paulo: Associação Brasileira de Psicologia e Medicina Comportamental – ABPMC.

Catania, A. C. (1998/1999). *Aprendizagem: Comportamento, linguagem e cognição.* (D. das G. de Souza, & cols., Trads.) 2ª. Ed. Porto Alegre: Artmed.

Cortez, M. D., de Rose, J. C., & Miguel, C. (2014). The role of correspondence training on children's self-report accuracy across tasks. *The Psychological Record, 64*, 393-402. doi: 10.1007/s40732-014-0061-8

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*, 139–157.

Cortez, M. D., Miguel, C. F., & de Rose, J. C. (2017). Efeitos de diferentes tipos de treino de correspondência na manutenção de autorrelatos correspondentes de crianças. *Acta Comportamentalia, 25*, 511-527.

Cortez, M. D., Miguel, C. F., & de Rose, J. C. (2019). O Papel de diferentes audiências na acurácia do relato verbal de crianças. *Acta Comportamentalia: Revista Latina de Análisis del Comportamiento, 27*(3), 389-405

Critchfield, T. S., & Perone, M. (1990). Verbal self-reports of delayed matching to sample by humans. *Journal of the Experimental Analysis of Behavior, 53*, 321–344. doi: 10.1901/jeab.1990.53-321

Critchfield, T. S., & Perone, M. (1993). Verbal self-reports about matching to sample: Effects of the number of elements in a compound sample stimulus. *Journal of the Experimental Analysis of Behavior, 59*, 193–214. doi: 10.1901/jeab.1993.59-193.

De Rose, J. C. C. (2001). O relato verbal segundo a perspectiva da análise do comportamento: Contribuições conceituais e experimentais. In Banaco, R. A. (Ed.). *Sobre comportamento e cognição: aspectos teóricos, metodológicos e de formação em análise do comportamento e terapia cognitivista.* v. 1 (pp. 140-164). Santo André: ESETec.

Demoly, P. M. (2018). *Efeito do tipo de perguntas: Abertas e fechadas na correspondência verbal em um jogo de cartas*. (Dissertação de Mestrado não publicada) Centro Universitário de Brasília, Brasília – DF.

Ferreira, J. V. (2009). *Correspondência fazer-dizer em crianças na resolução de operações matemáticas.* (Monografia de conclusão de curso de graduação não publicada) Centro Universitário de Brasília – Uni-CEUB, Brasília, DF.

Leme, R. C., & Pereira, M. E. M. (2012). Correspondência verbal: a relação entre os comportamentos verbal e não verbal de professores. *Acta Comportamentalia: Revista Latina de Análisis de Comportamiento, 20*(1), 71-85.

Lettieri, D. (2017). *Efeito do questionamento reflexivo sobre a emissão de autorregras e sobre a correspondência verbal em um jogo de cartas*. (Dissertação de Mestrado não publicada) Centro Universitário de Brasília, Brasília – DF.

Lloyd, K. E. (2002). A review of correspondence training: Suggestions for a revival. *The Behavior Analyst, 25*, 57-73. doi: 10.1007/BF03392045

Medeiros, C. A. (2013). Mentiras, indiretas, desculpas e racionalizações: Manipulações e imprecisões do comportamento verbal. In C. V. B. B. Pessoa, C. E. Costa, & M. F. Benvenuti (Eds.). *Comportamento em Foco*, vol. 2 (pp. 157-170). São Paulo: Associação Brasileira de Psicologia e Medicina Comportamental – ABPMC.

Medeiros, C. A., & Córdova, L. F. (2016). A função do mentir em crianças: O controle operante na correspondência verbal. In P. G. Soares, J. H. de Almeida, & C. R. X. Cançado (Eds.). (2016). *Experimentos clássicos em Análise do Comportamento: Análise Experimental do Comportamento* (pp. 222-238). Brasília: Instituto Walden4.

Medeiros, C. A., & Medeiros, N. N. F. A. (2012). Psicoterapia Comportamental Pragmática. In C. V. B. B. Pessoa, C. E. Costa, & M. F. Benvenuti (Eds.). *Comportamento em Foco*, vol. 1 (pp. 417-436). São Paulo: Associação Brasileira de Psicologia e Medicina Comportamental – ABPMC.

Medeiros, C. A., & Medeiros, N. N. F. A. (2018). Correspondência verbal na Terapia Analítica Comportamental: Contribuições da pesquisa básica. *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva, 20*, 40-57. doi: 10.31505/rbtcc.v20i1.1136

Medeiros, C.A., Oliveira, J. A., & Silva, C. O. (2013). Correspondência verbal em situação lúdica: Efeito da probabilidade de checagem. *Revista Fragmentos de Cultura, 23*, 563-578. doi: 10.18224/frag.v23i4.2987

Medeiros, F. H. (2012). Contingências de reforçamento positivo e punição negativa na correspondência verbal. Monografia, Centro Universitário de Brasília – UniCEUB, Brasília, DF.

Oliveira, M., Cortez, M., & de Rose, J. (2017). Efeitos do contexto de grupo no autorrelato de crianças sobre seus desempenhos em um jogo computadorizado. *Perspectivas em Análise do Comportamento, 7*, 70-85. doi: 10.18761/pac.2015.026

Paniagua, F., & Baer, D. (1982) The analysis of correspondence training as a chain reinforceable at any point. *Child Development, 53*, 786-798.

Pergher, N. K. (2002). É possível saber se o cliente está falando a verdade? In A. M. S. Teixeira, A. M. L. S. Machado, N. M. S. Castro, & S. D. Cirino (Eds.). *Ciência do Comportamento: Conhecer e Avançar,* vol. 2 (pp. 109-122). Santo André: ESETec – Editores Associados.

Ramalho, N. V. R., & Pedroso, R. (2014). Correspondência entre o dizer e o fazer do comportamento do gestor. In C. Vichi et al. (Eds.), *Comportamento em foco,* vol. 03 (pp. 115-126). São Paulo: Associação Brasileira de Psicologia e Medicina Comportamental – ABPMC.

Ribeiro, A. F. (1989). Correspondence in children's self-report: Tacting and manding aspects. *Journal of the Experimental Analysis of Behavior, 51*, 361–367. doi: 10.1901/jeab.1989.51-361

Ricci, L. S. V., & Pereira, M. E. M. (2006). Uma análise da relação entre o dizer eo fazer do professor. *Psicologia da educação, 23*, 27-55.

Risley, T., & Hart, B. (1968). Developing correspondence between nonverbal and verbal behavior of preschool children. *Journal of Applied Behavior Analysis, 1*, 267–281.

Rogers-Warren, A., & Baer, D. M. (1976). Correspondence between saying and doing: Teaching children to share and praise 1. *Journal of Applied Behavior Analysis, 9*(3), 335-354.

Silvares, E. F. M., & Gongora, M. A. N. (2006). *Psicologia clínica comportamental: A inserção da entrevista com adultos e crianças.* São Paulo: EDICON.

Skinner, B. F. (1957). *Verbal Behavior.* New York: Appleton-Century-Crofts.

Skinner, B. F. (1974/2006). Sobre o behaviorismo (M. P. Villalobos, Trad.). São Paulo: Cultrix.

Souza, R. S., Guimarães, S. S., Antunes, R. A. B., & Medeiros, C. A. (2014). Correspondência verbal em um jogo de cartas: Perguntas abertas e fechadas. In N. B. Borges, L. F. G. Aureliano, & J. F. Leonardi (Eds.). *Comportamento em foco*, vol. 4 (pp. 189-204). São Paulo: ABPMC.