

Procedimentos de punição positiva e negativa

Professora: Ana Raquel Amaral

1

Punição

- Processo pelo qual a probabilidade de uma resposta voltar a ocorrer no futuro é **diminuída** pela apresentação de uma consequência.

Probabilidade da resposta voltar a ocorrer!!!!

2

Punição

Positiva	+	Adiciona estímulo
Negativa	-	Retira estímulo

3

Uso de punição

- O uso de punição, embora controverso entre a comunidade de analistas do comportamento, é um processo e procedimento inevitavelmente utilizado por todas as pessoas.
- A diferença é que analistas do comportamento têm a responsabilidade ética de utilizar tal procedimento com cautela

4

Punição positiva

Regência Curitiba - (11) 32533445
 www.regencia.org.br

ZERO

- ✗ Quanto mais analista estiver no mesmo Odebrecht 08 07.01.05.42.54.08.88
- Trabalhando - 12 Horas
- ✗ Que é nota máxima? **Som musical de altura identificável e duração precisa.**
- ✗ Por que até 4.488 Hz de um vídeo tem o som abafado de que 4.488 Hz de um piano?
- ✗ Por que 4.488 Hz de um vídeo tem o som abafado de que 4.488 Hz de um piano?
- ✓ Por que 4.488 Hz de um vídeo tem o som abafado de que 4.488 Hz de um piano?

5

Punição negativa

6


Quadro comparativo

	REFORÇAMENTO	PUNIÇÃO
POSITIVO(A) +	Aumenta a probabilidade futura de ocorrência da resposta pela apresentação de um estímulo reforçador	Diminui a probabilidade futura de ocorrência da resposta pela apresentação de um estímulo aversivo
NEGATIVO(A) -	Aumenta a probabilidade futura de ocorrência da resposta pela retirada de um estímulo aversivo	Diminui a probabilidade futura de ocorrência da resposta pela retirada de um estímulo reforçador

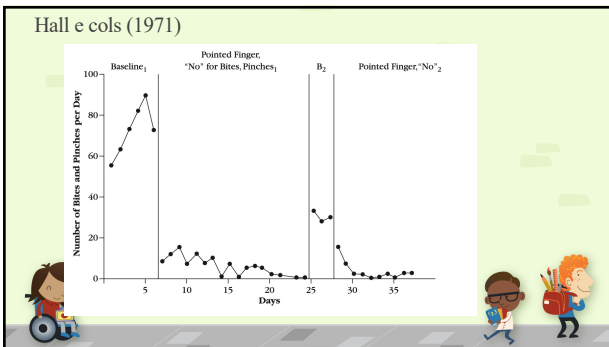
7

Repreensões

- Repreensões são fortes estímulos verbais negativos (por exemplo, "Não! Isso é feio!"), imediatamente contingentes ao comportamento. Geralmente também incluem um olhar fixo e severo
- Deve ser utilizada com cautela, não deve ser utilizada de maneira indiscriminada.
- Não utilizar palavras ofensivas
- Não gritar



8



9

Punição física (último recurso)

- As punições físicas incluem todas as punições que, imediatamente após um comportamento, ativam receptores de dor ou outros receptores sensoriais que tipicamente desagradáveis
- Exemplos: surras, beliscões, choque elétrico, gás amoníaco, banhos frios, sons altos ou agudos, cócegas prolongadas e puxões de cabelo.

ATENÇÃO!!! Nunca deve ser utilizada por analistas do comportamento não experientes


Geralmente utilizada quando o comportamento oferece risco de morte

Necessita de autorização por escrito do responsável

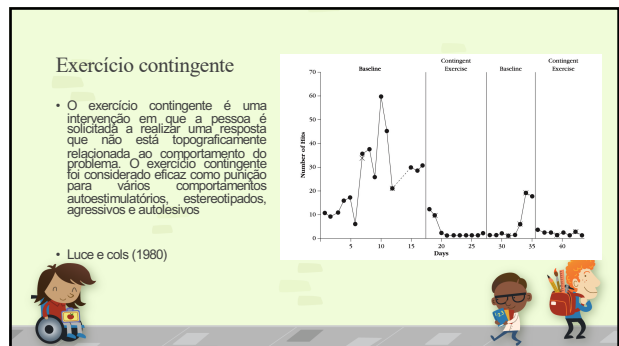
10

Bloqueio de resposta

- Intervir bloqueando assim que a pessoa começa a emitir o comportamento problemático para impedir a conclusão da resposta - demonstrou ser eficaz na redução da frequência de alguns comportamentos problemáticos, como colocar as mãos na boca, cutucar os olhos, se beliscar...



11



12

Hipercorreção

- A hipercorreção é uma tática de redução de comportamento em que, dependendo de cada ocorrência do comportamento problemático, o aluno é obrigado a se envolver em um comportamento de estípite que está diretamente ou logicamente relacionado ao problema.
- Na hipercorreção restitucional, dependendo do comportamento problemático, o aluno é obrigado a reparar os danos causados pelo comportamento problemático, devolvendo o ambiente ao seu estado original e, em seguida, envolver-se em um comportamento adicional que leve o ambiente a uma condição muito melhor do que era anterior ao mau comportamento.
- Um pai aplicando hipercorreção restitucional a uma criança que repetidamente deixa rastros de lama no chão da cozinha pode exigir que a criança primeiro enxugue a lama e limpe seus sapatos e, em seguida, corra os pisos de seu mau comportamento esfregando e encerando uma parte do chão e lustrando seus sapatos.



O que acham?



13

Timeout

- Podem ser considerados como um afastamento da oportunidade de ter acesso a reforçadores.
- Quando bem utilizada, é uma alternativa de castigo
- Considerar outras opções de redução de comportamento



14

Como aplicar o timeout

Importante:

- 1) Garantir que o local não tenha fontes reforçadoras
- 2) Direcionar a criança com o menor número de palavras possíveis
- 3) Deixá-la por um curto período de tempo (em média, um minuto para cada ano de vida)
- 4) Usar um timer
- 5) Ao retirá-la, especificar o porquê do castigo
- 6) Não usar o termo "cantineiro do pensamento"



15

Fatores que influenciam o uso de punição

- Uso de reforço para comportamentos alternativos
- **MUITAS VEZES O USO DE PUNIÇÃO NÃO É NECESSÁRIO!**
- Imediaticidade da punição
- Uso de regras
- Dever ser realizado com atitudes calmas e naturais por parte do aplicador



16

Usar algum esquema de reforço enquanto usa um esquema de punição

- Uma criança de 3 anos. A mãe trouxe a queixa de que a criança chora muito quando dizem "não" a ela. Chora, se joga e recentemente começou a, às vezes, bater na mãe. A mãe alega que não entrega o que ele quer, mesmo depois de muito choro. Geralmente ela briga verbalmente.
- Ao ser questionada sobre a rotina, a mãe alega estar cansada e trabalhar muito.
- Qual poderia ser a intervenção nesse caso?



17

Considerações éticas

A primeira responsabilidade ética para qualquer serviço humano profissional ou clínico é não causar danos. Qualquer intervenção deve ser fisicamente segura para todos os envolvidos e não deve conter elementos degradantes ou desrespeitosos para o aprendiz.

A doutrina das alternativas mais restritivas afirma que procedimentos menos intrusivos (por exemplo, abordagens redutivas positivas) devem ser experimentados primeiro e considerados ineficazes antes que procedimentos mais intrusivos (como punição) sejam implementados.

Agências e indivíduos que fornecem serviços de análise de comportamento aplicada podem ajudar a garantir que as aplicações de intervenções baseadas em punição sejam seguras, humanas, éticas e eficazes, criando e seguindo um conjunto de padrões de políticas, salvaguardas de procedimentos e requisitos de avaliação.

Antes do início da intervenção, um plano deve ser apresentado aos responsáveis para autorização e toda intervenção deve ser registrada.



18

Efeitos colaterais

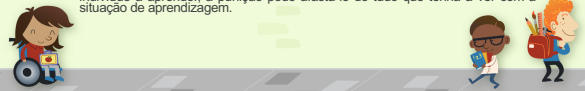
- **Comportamento agressivo.** A punição tende a eliciar comportamento agressivo. Experimentos com animais demonstram que estímulos dolorosos fazem com que ataquem outros animais - ainda que esses outros animais nada tenham a ver com a aplicação dos estímulos dolorosos.
- Algumas pesquisas sugerem que tal descoberta também se aplica a humanos. Assim, não deveríamos nos surpreender ao observar indivíduos, que acabaram de ser punidos, atacando outros indivíduos



19

Efeitos colaterais

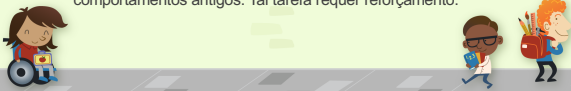
- **Comportamento emocional.** A punição pode produzir outros efeitos colaterais emocionais, tais como choro e medo generalizado. Tais efeitos colaterais são desagradáveis para todos os envolvidos, além de frequentemente interferirem com o comportamento desejado.
- **Comportamento de fuga-esquiva.** A punição pode fazer com que a situação e as pessoas associadas ao estímulo aversivo se transformem em estímulos aversivos condicionados. Por exemplo: caso você puna uma criança ao ensiná-la a ler, todas as vezes que ela cometer um erro, qualquer coisa associada a tal situação - como palavras impressas, livros, a pessoa que administra a punição, o tipo de sala na qual a punição ocorre - tenderá a se tornar punitiva. A criança pode tentar escapar de tais estímulos ou evitá-los. Portanto, em vez de ajudar o indivíduo a aprender, a punição pode afastá-lo de tudo que tenha a ver com a situação de aprendizagem.



20

Efeitos colaterais

- **Nenhum comportamento novo.** A punição não instala qualquer comportamento novo desejado; apenas suprime o comportamento antigo. Em outras palavras, a punição não ensina ao indivíduo o que fazer; quando muito, ensina-lhe apenas o que não fazer. Por exemplo: a principal característica da pessoa com desenvolvimento atípico é que lhe faltam comportamentos que a maioria das pessoas têm. A ênfase básica com tais indivíduos deveria ser, então, a instalação de novos comportamentos, em vez de meramente eliminar comportamentos antigos. Tal tarefa requer reforçamento.



21

Efeitos colaterais

- **Dar modelo de punição.** As crianças frequentemente imitam os adultos. Caso os adultos apliquem punição às crianças, estas ficam propensas a fazer o mesmo com os outros. Assim, ao punir crianças, podemos fornecer a elas um modelo a ser seguido, apresentando. Por exemplo: crianças que aprenderam um jogo no qual eram multadas por comportamento incorreto, multaram outras crianças às quais ensinaram o jogo.



22

Efeitos colaterais

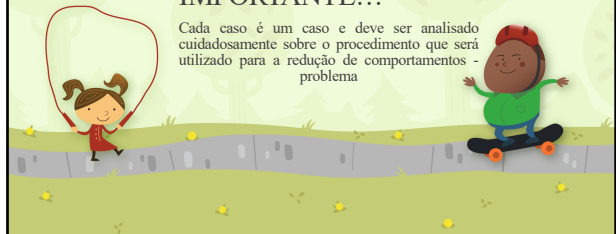
- **Uso contínuo da punição.** Como a punição resulta na rápida supressão de comportamento indesejado, ela pode induzir o usuário a depender muito dela, negligenciando o uso do reforçamento positivo para o comportamento desejado. No entanto, o comportamento indesejado pode reaparecer depois de um a supressão apenas temporária ou pode ocorrer algum outro comportamento indesejado. A pessoa que administra a punição talvez recorra, então, a doses progressivamente mais fortes, criando assim um círculo vicioso com efeitos colaterais desastrosos.



23

IMPORTANTE!!!

Cada caso é um caso e deve ser analisado cuidadosamente sobre o procedimento que será utilizado para a redução de comportamentos - problema



24

Vamos praticar!

Você deve escolher um comportamento para ser reduzido por meio de punição. Justifique a escolha do comportamento com base no que discutimos na aula. Descreva todo o procedimento de punição, especifique se é punição positiva ou negativa e qual o tipo de punição (física; repreensão; custo da resposta, time out, etc.). Escolha um comportamento alternativo para ser reforçado.

25

Dúvidas?

26

Generalização

27

Definição de generalização

- Uma definição simples é a ocorrência de comportamento relevante sob condições não treinadas, ou seja, a emissão de um comportamento novo, não treinadas, com alguma característica similar à anteriormente treinada

28

- Para falar de generalização é necessário falar sobre discriminação. Primeiro o indivíduo discrimina um exemplar, ou alguns exemplares, para que posteriormente seja capaz de generalizar para outros estímulos e formar classes.

A generalização, ou o responder generalizado, é útil para a sobrevivência e avanço da espécie

29

Procedimentos para facilitar a produção de generalização

- O responder generalizado é, então, um objetivo final de toda e qualquer intervenção em ABA.
- Estudos foram realizados para investigar variáveis que influenciam na produção de responder generalizado

30

Treino de múltiplos exemplares

- O treino direto da habilidade será realizado com uma quantidade específica de exemplares




Pode ser utilizado também exemplares em power point, 2D e 3D



31

Treino de múltiplos ambientes


- O mesmo treino realizado em vários ambientes
- Na casa e na escola
- Na casa e no consultório
- Em diferentes locais da casa
- Em diferentes locais da escola
- Todos juntos



32

Treino de múltiplas pessoas

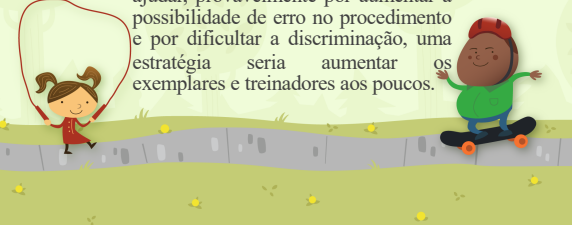
- O mesmo treino é realizado por várias pessoas
- Várias ATs
- Vários terapeutas
- Terapeutas e pais
- Pais e familiares
- Todos juntos



33

Atenção!!!

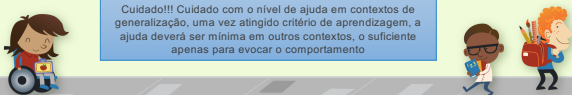
É necessário haver um equilíbrio, pois, exemplares e/ou treinadores em demasia podem atrapalhar ao invés de ajudar, provavelmente por aumentar a possibilidade de erro no procedimento e por dificultar a discriminação, uma estratégia seria aumentar os exemplares e treinadores aos poucos.



34

- Para que haja o responder generalizado, é necessário que o terapeuta programe como isso irá ocorrer.
- Em treinos estruturados de DTTs, programe como que as habilidades adquiridas durante a terapia será utilizada no dia-a-dia dessa criança.
- Um dica é esperar a criança alcançar critério de aprendizagem e uma habilidade e ensinar as outras pessoas do convívio dela a requererem tais habilidades em diversos contextos da vida da criança

Cuidado!!! Cuidado com o nível de ajuda em contextos de generalização, uma vez atingido critério de aprendizagem, a ajuda deverá ser mínima em outros contextos, o suficiente apenas para evocar o comportamento



35

Uso de procedimentos para manutenção de habilidades



36

Manutenção de habilidades

- A resposta de manter no repertório do aprendiz com o passar do tempo e com a retirada de ajudas e treinos
- Estratégias de generalização por si só já auxiliam na manutenção de tal habilidade no repertório da criança



37

Reforçamento intermitente

- O grande segredo da manutenção de respostas no repertório da criança está no reforçamento intermitente



38

Esquemas de reforço

- O esquema de reforçamento mais indicado para AQUISIÇÃO de habilidades é o CRF
- Enquanto que para a MANUTENÇÃO é algum dos esquemas intermitentes

O termo **reforçamento intermitente** se refere à manutenção de um comportamento por meio de um reforçamento apenas ocasional (ou seja, intermitente), em vez de todas as vezes que ocorre.

Logo, nunca, jamais, nunquinha, utilize CRF em programas em manutenção!



39

Vantagens do uso de reforçamento intermitente

- O reforçador permanece eficaz por mais tempo, porque a saciação ocorre mais lentamente
- Comportamento reforçado intermitentemente tende a levar mais tempo para ser extinto
- Os indivíduos trabalham de maneira mais consistente sob certos esquemas intermitentes
- Comportamento reforçado intermitentemente tem maior probabilidade de persistir depois de ser transferido para reforçadores do ambiente natural



40

Esquemas intermitentes

O esquema escolhido deverá ser em decorrência do benefício do esquema, a habilidade em questão e características da criança



41

Razão variável - VR

Um número variável de respostas deve ser emitido para produzir a consequência reforçadora.

Produz: Taxa alta estável; sem pós-reforço curta; alta resistência à extinção



Por essas características, é o esquema mais utilizado para manutenção de comportamentos



42



43