



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO NORTE  
DO PARANÁ**

***Campus Cornélio Procópio***

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO  
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO**

---

**JÉSSICA CRISTINA GOULART MERHEB**

**PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL**

**PSICOLOGIA COMPORTAMENTAL EM QUADRINHOS**

JÉSSICA CRISTINA GOULART MERHEB

## **PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL**

**PSICOLOGIA COMPORTAMENTAL EM QUADRINHOS**

**BEHAVIORAL PSYCHOLOGY IN COMICS**

Produção Técnica Educacional apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ensino da Universidade Estadual do Norte do Paraná – *Campus* Cornélio Procópio, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino.

Orientador(a): Prof(a). Dr(a). Marília Bazan Blanco

CORNÉLIO PROCÓPIO – PR  
2023

Ficha catalográfica elaborada por Juliana Jacob de Andrade – Bibliotecária, CRB/9 – 1669, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UENP

M559p MERHEB, Jéssica Cristina Goulart  
Psicologia comportamental em quadrinhos. /  
Jéssica Cristina Goulart MERHEB; orientadora Profa.  
Dra. Marília Bazan Blanco - Cornélio Procópio, 2023.  
78 p. :il.

Produção Técnica Educacional (Mestrado  
Profissional em Ensino) - Universidade Estadual do  
Norte do Paraná, Centro de Ciências Humanas e da  
Educação, Programa de Pós-Graduação em Ensino, 2023.

1. Ensino de Psicologia. 2. Histórias em  
quadrinhos. 3. Análise do Comportamento. 4. Formação  
de professores. I. Blanco, Profa. Dra. Marília Bazan,  
orient. II. Título.

CDD: 370

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – <i>Folder</i> de divulgação do curso.....	16
Figura 2 – Página inicial da sala de aula virtual no <i>Google Classroom</i> .....	17
Figura 3 – Mensagem inicial da sala de aula virtual .....	17
Figura 4 – Dinâmica de apresentação .....	19
Figura 5 – Nuvem de palavras sobre <i>Behaviorismo</i> .....	20
Figura 6 – <i>Slides</i> utilizados no primeiro módulo .....	20
Figura 7 – <i>Slides</i> do segundo módulo .....	22
Figura 8 – Terceiro módulo ( <i>Google Classroom</i> ).....	25
Figura 9 – <i>Slides</i> utilizados no quarto módulo .....	26
Figura 10 – Quinto módulo ( <i>Google Classroom</i> ) .....	30
Figura 11 – <i>Slides</i> do sexto módulo.....	31
Figura 12 – Ferramenta de criação de quadrinhos <i>on-line</i> - <i>Pixton</i> .....	34
Figura 13 – Oitavo módulo ( <i>Google Classroom</i> ) .....	36
Figura 14 – Foto do último módulo .....	37
Figura 15 – Foto da turma criada na ferramenta <i>Pixton</i> .....	37

## LISTA DE TABELAS E QUADROS

Quadro 1 – Primeiro módulo ( <i>Google Meet</i> , em 19/10).....	18
Quadro 2 – Segundo módulo ( <i>Google Meet</i> , em 21/10).....	21
Quadro 3 – Terceiro módulo (assíncrono - leitura e atividade no <i>classroom</i> , em 26 e 28/10) .....	24
Quadro 4 – Quarto módulo ( <i>Google Meet</i> , em 4/11).....	25
Quadro 5 – Quinto módulo (assíncrono - leitura e atividade no <i>classroom</i> , em 09 e 11/11) .....	29
Quadro 6 – Sexto módulo ( <i>Google Meet</i> , em 16/11).....	31
Quadro 7 – Sétimo módulo ( <i>Google Meet</i> , em 18/11).....	34
Quadro 8 – Oitavo módulo (assíncrono - visionamento de vídeo explicativo e atividade no <i>classroom</i> , em 23/11 e 25/11).....	35
Quadro 9 – Nono módulo ( <i>Google Meet</i> , em 30/11) .....	36

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AC	Análise do comportamento
HQs	Histórias em quadrinhos
UENP	Universidade Estadual do Norte do Paraná
UNIFESSPA	Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará

## SUMÁRIO

	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	8
<b>1</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA</b> .....	10
1.1	HISTÓRIAS EM QUADRINHOS .....	10
1.2	ANÁLISE DO COMPORTAMENTO .....	11
1.2.1	Contribuições da Análise do Comportamento Para a Educação .....	13
<b>2</b>	<b>PRODUTO EDUCACIONAL</b> .....	15
2.1	CURSO PSICOLOGIA COMPORTAMENTAL EM QUADRINHOS.....	15
2.1.1	Organização do curso.....	15
<b>3</b>	<b>CONSIDERAÇÕES PARA A UTILIZAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL</b> .....	38
	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	39
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	40
	<b>APÊNDICES</b> .....	44
	APÊNDICE A – Termo de consentimento livre esclarecido .....	45
	APÊNDICE B – Inscrição para o curso.....	46
	APÊNDICE C – Questionário inicial (Primeiro módulo) .....	48
	APÊNDICE D – Jogo <i>Quizizz</i> sobre <i>Behaviorismo</i> (Primeiro módulo) .....	49
	APÊNDICE E – Jogo sobre reforço, punição e extinção no <i>Quizizz</i> (Segundo módulo) .....	52
	APÊNDICE F – Atividade assíncrona - Questões sobre <i>Behaviorismo Radical</i> (Terceiro módulo).....	53
	APÊNDICE G – Jogo <i>on-line</i> na plataforma <i>Kahoot</i> sobre <i>Behaviorismo</i> (Quarto módulo).....	57
	APÊNDICE H – Atividade assíncrona - Questões sobre o “Uso das HQs no ensino” (Quinto módulo) .....	61

APÊNDICE I – Jogo <i>Kahoot</i> sobre Histórias em quadrinhos (Sexto módulo)	64
APÊNDICE J – Histórias em quadrinhos produzidas pelos alunos (Nono módulo)	68
APÊNDICE K – Questionário final (Nono módulo)	73
APÊNDICE L – Avaliação de participação no curso (Nono módulo)	74



## INTRODUÇÃO

A Psicologia da Educação, disciplina que faz parte do curso de formação em Pedagogia, é o “ramo da psicologia que trata da aplicação de princípios e teorias da psicologia aos métodos de ensino” (Associação Psicológica Americana, 2010, p. 759). Uma das teorias ensinadas nessa disciplina é a do *Behaviorismo* Radical, que tem como fundamento as proposições teóricas de Skinner.

Uma das limitações da disciplina Psicologia da Educação é a distância existente entre os conteúdos e a prática escolar. Conforme Paini (2006, p.215), “os acadêmicos gostariam que a disciplina aliasse estratégias de ação ao conhecimento teórico, e as discutisse”.

Diante disso, cabe mencionar que alguns autores, como Moya (1977), Luyten (1989), Santos Neto e Silva (2015), Vergueiro (2020) e Vergueiro e Ramos (2020), apontam que as histórias em quadrinhos (HQs) podem ser utilizadas como estratégias de ensino que contribuem no processo de aprendizagem. Além disso, Bispo, Santos e Silva (2015) constataram, em estudo realizado no curso de Administração, que a utilização de tal gênero textual promoveu a aproximação entre teoria e prática, uma vez que permitiu a reflexão e representação de uma situação profissional na qual se aplica o conhecimento teórico.

A partir dos indicativos teóricos de que as HQs contribuem significativamente quando utilizadas no Ensino Superior e da escassez de estudos que relacionem o uso dessas narrativas com o ensino de Psicologia, surgiu a necessidade de um curso que aliasse o uso dos quadrinhos, com o ensino de conceitos da Análise do comportamento.

Dessa forma, a presente Produção Técnica-tecnológica, desenvolvida no Mestrado Profissional em Ensino da Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP) – Campus Cornélio Procópio, consiste em um curso destinado ao uso de HQs para o ensino de Psicologia Comportamental e inclui-se na categoria “(v) cursos de curta duração e atividades de extensão, como cursos, oficinas, ciclos de palestras, exposições diversas, olimpíadas, expedições, atividades de divulgação científica e outras” (BRASIL, 2019, p. 11).

Como objetivos do referido produto educacional, foram definidos: 1) expor os principais conceitos da Análise do Comportamento (AC); 2) apresentar

definições de História em quadrinhos, assim como autores que discorrem sobre o seu uso no ensino; 3) capacitar os alunos quanto ao desenvolvimento e utilização de HQs no ensino de psicologia, utilizando a ferramenta *Pixton*; 4) produzir HQ sobre temas da Análise do Comportamento; 5) verificar se o uso de histórias em quadrinhos contribui para o ensino de Psicologia.

Este documento concerne à Produção Técnica-tecnológica e está organizado em três capítulos: o primeiro diz respeito ao referencial teórico utilizado para a elaboração do curso; o segundo apresenta o curso e; o terceiro traz algumas considerações a respeito da utilização do produto educacional.

## 1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA

Torna-se pertinente na presente seção, expor definições sobre as histórias em quadrinhos e sobre o *Behaviorismo* Radical, uma vez que, como já mencionado, o produto educacional aqui apresentado inter-relaciona os dois conceitos. Assim, primeiramente serão expostas as definições das HQs e sua relação com o ensino; logo após, as definições da Análise do Comportamento e suas contribuições para a educação.

### 1.1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos se constituem em um sistema narrativo composto por imagem e pela linguagem escrita (CAGNIN, 1975). McCloud (1995, p.9) as definiu como uma sequência de imagens que tem a finalidade de transmitir informações. De acordo com Barroso (2004), a HQ seria uma arte composta por imagens em sequência que forma a ilusão de movimento, podendo ou não conter textos escritos. Conforme McCloud (1995, p.47), “boas histórias são aquelas que combinam essas diferentes formas de expressão de uma maneira harmoniosa”.

Os quadrinhos e as tirinhas podem ser aliados do ensino e se constituir em importantes ferramentas capazes de motivar a leitura e os estudos, quando utilizadas no contexto escolar (CARUSO; SILVEIRA, 2009). De acordo com Alves (2001), tal gênero textual é capaz de contribuir para a formação do gosto pela leitura, uma vez que está mais próximo da forma que as crianças raciocinam, tornando-a espontânea e divertida. Pesquisas desenvolvidas em programas de mestrado e de doutorado, vêm apresentando contribuições significativas do uso das HQs no ensino de diversos conteúdos e nos variados níveis escolares; até mesmo no Ensino Superior (ANDRAUS, 2006; FREITAS, 2015; BISPO, SANTOS, SILVA, 2017; LEITE, 2017; SANTOS, 2017; KLEIN, 2018).

Nogueira (2015) discorre que o uso dos quadrinhos como ferramenta de ensino tem demonstrado que o lúdico, presente no meio acadêmico, é capaz de estimular a criatividade, a leitura e a escrita, sendo um diferencial não só na aprendizagem dos alunos como também no trabalho do professor. Além disso, Leite (2017) afirma que essa utilização das HQs no contexto escolar pode promover a interdisciplinaridade, a prática da leitura e a compreensão de conceitos científicos.

Há diferentes maneiras de utilizar os quadrinhos em sala de aula: para introduzir um tema, aprofundar conceitos já apresentados, promover uma discussão sobre uma temática etc. Dessa forma, será o professor, ao planejar suas aulas, que irá alinhar a estratégia com o seu objetivo e com as características de seus alunos, como faixa etária, nível escolar etc. (VERGUEIRO, 2020).

## 1.2 ANÁLISE DO COMPORTAMENTO

A Análise do Comportamento é uma abordagem da Psicologia que tem como objeto de estudo as interações entre comportamento e ambiente (TODOROV; HANNA, 2010). Nela, “o termo comportamento não se refere à topografia da ação, mas às relações entre atividade do indivíduo e ambiente” (DE ROSE, 2005) e para que possa ser entendido, é preciso considerar o contexto em que ocorre (TODOROV, 2007).

O comportamento humano é multideterminado em três níveis de variação e seleção, que são: a) filogenético: diz respeito aos padrões típicos da espécie humana (HENKLAIN; CARMO, 2013); b) ontogenético: acontece durante a vida do sujeito e condiz com a modelagem do comportamento que ocorre pelas consequências; c) cultural: corresponde à sobrevivência de padrões comportamentais que são passados de geração em geração (CATANIA, 1999).

Além disso, na Análise do Comportamento são definidas duas categorias de comportamento: respondente e operante (POSTALLI, 2018). O termo respondente se refere aos comportamentos conhecidos como reflexos (BRINO *et al.*, 2015), ou seja, aqueles nos quais há um estímulo que elicia a resposta, como no exemplo: a comida na boca é um estímulo que elicia/provoca a resposta de salivar (CATANIA, 1999). Os reflexos, conforme Baum (2006, p. 76), “são produto da seleção natural. Invariavelmente parecem estar envolvidos na manutenção da saúde e na promoção da sobrevivência e da reprodução”.

Em seus estudos sobre reflexos, Pavlov descobriu que quando há um pareamento de um estímulo neutro diante da resposta de salivar (como uma luz ou um som) com a presença de um alimento, o estímulo deixa de ser neutro e passa a eliciar a salivação. Esse processo de aprendizagem foi nomeado de condicionamento respondente (BAUM, 2006). Conforme Skinner (2007),

Por meio do condicionamento respondente (pavloviano), respostas previamente preparadas pela seleção natural poderiam ficar sob o controle de novos estímulos. Por meio do condicionamento operante, novas respostas poderiam ser fortalecidas (“reforçadas”) por eventos que imediatamente as seguissem (SKINNER, 2007, p.129-130).

O termo comportamento operante, ao contrário do respondente, se refere aos comportamentos que atuam sobre o ambiente e produzem consequências que alteram a probabilidade de a resposta ocorrer novamente (POSTALLI, 2018). A palavra operante “dá ênfase ao fato de que o comportamento opera sobre o ambiente para gerar consequências” (SKINNER, 2003, p. 71) e, ainda conforme Skinner (2003, p. 65), “as consequências do comportamento podem retroagir sobre o organismo. Quando isso acontece, podem alterar a probabilidade de o comportamento ocorrer novamente”.

A relação entre comportamento e consequência na aprendizagem operante pode ser positiva ou negativa e as consequências podem ser reforçadoras ou punidoras. Dessa forma, a aprendizagem operante pode se originar a partir de: reforço positivo, reforço negativo, punição positiva e punição negativa (BAUM, 2006).

A palavra reforço se refere a uma relação na qual a resposta é fortalecida ou mantida. Quando ele é positivo, aumenta a probabilidade de a resposta ocorrer novamente pela apresentação de um reforçador. Se negativo, o fortalecimento da resposta ocorre pela retirada de um punidor (SKINNER, 2003). A resposta de escovar os dentes pode ser mantida pela sensação de limpeza, pelos dentes bonitos e brancos (reforço positivo) ou para evitar o desenvolvimento de cáries (reforço negativo).

Já a punição, conforme Baum (2006), implica uma relação na qual uma resposta é enfraquecida, seja pela apresentação de um punidor (punição positiva) ou pela retirada de um reforçador (punição negativa). No entanto, Skinner (2003) chama à atenção para os subprodutos que podem ser ocasionados com a utilização da punição (como medo, ansiedade além de outras emoções no organismo) e sugere que o uso da punição possa ser evitado, enfraquecendo o comportamento de outras maneiras, como o uso da extinção e reforçamento de uma resposta que seja incompatível com a indesejada.

### 1.2.1 Contribuições da Análise do Comportamento Para a Educação

A Análise do Comportamento pode ser utilizada em diferentes áreas da sociedade, e a educação é uma delas. Conforme Luna (1999), a teoria de Skinner trouxe contribuições relevantes para a educação mesmo que ele não tenha sido um psicólogo escolar, nem se dedicado especificamente a essa área. Bijou (2006) ressalta que os princípios do *Behaviorismo* são aplicados diretamente ao contexto de sala de aula, seja no comportamento do aluno, nos materiais utilizados no ensino ou nas contingências de reforçamento.

Para a Análise do Comportamento, a educação é uma agência social de controle do comportamento humano que procura promover o estabelecimento de comportamentos favoráveis não só para o indivíduo, mas também para o futuro do grupo social e cultural (GENNARI; BLANCO, 2019). Nas palavras de Skinner (2003, p. 437), “a educação é o estabelecimento de comportamentos que serão vantajosos para o indivíduo e para outros em algum tempo futuro”. Já a aprendizagem é mudança de comportamento; “aprendizagem é o nome que se dá à própria modificação da maneira como o organismo responde ao ambiente” (BRINO *et al.*, 2015).

Ao explicar as mudanças comportamentais do aluno utilizando-se de conceitos de comportamento operante e de contingências de reforçamento, a Análise do Comportamento “fornece um referencial teórico que pode ser aplicado ao planejamento de procedimentos de ensino dando ao professor condições de identificar as ações necessárias para levar o aluno a aprender” (ZANOTTO, 2004, p. 43).

Tal abordagem da Psicologia é ensinada nos cursos de formação de professores dentro da disciplina de Psicologia da Educação. No entanto, em estudos como o de Rodrigues (2020), é levantada uma questão que compromete a futura atuação desses profissionais: a desarticulação entre a teoria e a prática em relação aos conteúdos da disciplina.

Gennari e Blanco (2020) destacam a relevância de uma formação na qual os conteúdos se relacionem com a prática docente. Dessa forma, considerando as contribuições da Análise do Comportamento para a educação e os estudos que indicam resultados favoráveis ao uso da HQ no ensino, foi desenvolvido o presente produto, que consiste em um curso voltado para o ensino de Análise do

Comportamento, utilizando-se de histórias em quadrinhos e destinado a alunos do curso de Pedagogia.

## 2 PRODUTO EDUCACIONAL

O Produto Técnico Educacional, apresentado neste documento, é parte integrante da Dissertação de Mestrado intitulada “Histórias em quadrinhos e o ensino de Psicologia: uma proposta para a formação de professores”, disponível em <<http://www.uenp.edu.br/mestrado-ensino>>. Para maiores informações, entre em contato com a autora: Jéssica Cristina Goulart Merheb pelo e-mail: [jessicacgoulart@hotmail.com](mailto:jessicacgoulart@hotmail.com).

### 2.1 CURSO PSICOLOGIA COMPORTAMENTAL EM QUADRINHOS

A implementação do curso “Psicologia Comportamental em quadrinhos” ocorreu na modalidade *on-line* e os requisitos para participar eram: ser aluno de licenciatura, já ter cursado a disciplina de Psicologia da educação e assinar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Apêndice A) no ato da inscrição. As inscrições foram realizadas mediante preenchimento de formulário disponibilizado no *Google Forms* pelo link: <https://forms.gle/SE8BSraHDQZzRGxM9> (Apêndice B).

O curso ocorreu entre os dias 19 de outubro e 30 de novembro de 2021 e contou com a participação de sete alunas.

Todas as sete participantes cursavam faculdade de Pedagogia, uma estava na 2ª série, duas na 3ª, duas na 4ª e duas não informaram. Seis estudantes estavam matriculadas na Universidade Estadual do Norte do Paraná – UENP e uma na Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (UNIFESSPA).

Foram realizados nove módulos; destes, seis foram módulos síncronos, utilizando a plataforma *Google Meet*, e três assíncronos, nos quais os alunos tinham acesso ao material e às atividades por meio do *Google Classroom*.

#### 2.1.1 Organização do Curso

O curso foi divulgado por meio de compartilhamento do *folder* (Figura 1) em redes sociais e grupos de *WhatsApp* das turmas de Pedagogia da UENP.



Figura 1 – Folder de divulgação do curso

**Curso online**  
**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E O ENSINO DE PSICOLOGIA:**  
 uma proposta para a formação de professores

**PÚBLICO ALVO:** ALUNOS DE PEDAGOGIA QUE JÁ TENHAM CURSADO A DISCIPLINA DE PSICOLOGIA DA EDUCAÇÃO.

Mestranda: Jéssica Goulart  
 Orientadora: Marília Bazan Blanco

**Período:** 19/10 a 30/11/2021  
 • terças e quintas-feiras  
**Horário:** 17 hr às 19 hr  
 • 6 encontros pelo Google Meet e os demais pelo Google Classroom

**Objetivo:** capacitar os alunos quanto ao desenvolvimento e utilização de HQs no ensino de psicologia utilizando a ferramenta Pixton

**O QUE SERÁ TRABALHADO?**  
 - Conceitos da Análise do Comportamento.  
 - Histórias em quadrinhos como ferramenta de ensino.  
 - Plataforma para a produção de quadrinhos.

**DATAS DOS ENCONTROS SÍNCRONOS (pelo Meet):**  
 - 19/10  
 - 21/10  
 - 4/11  
 - 16/11  
 - 18/11  
 - 30/11

**17 HR ÀS 19 HR**

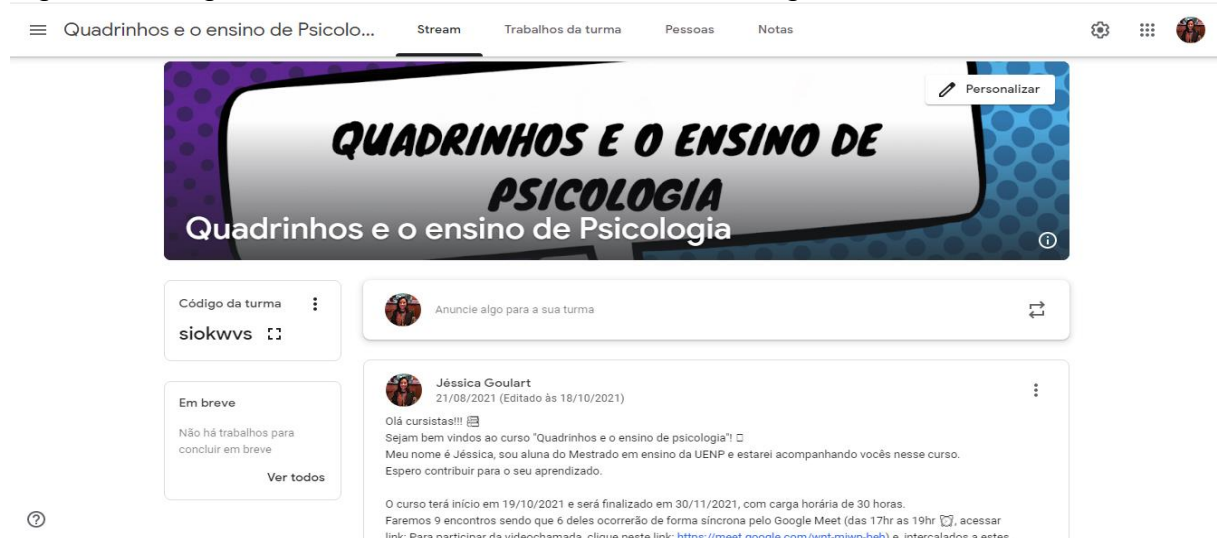
**INSCRIÇÕES PELO LINK:**  
<https://forms.gle/SE8BSraHDQZzRGxM9>

**Mais informações:** jessicacgoulart@hotmail.com

**CURSO ONLINE E GRATUITO CERTIFICADO 30H**

Fonte: a autora.

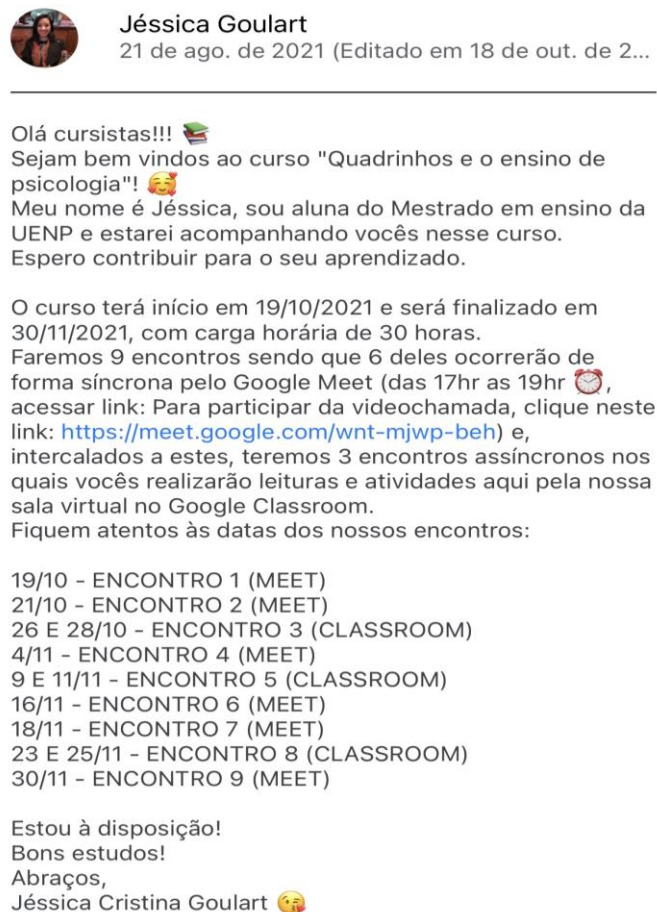
Após a finalização das inscrições, foi criado um grupo de *WhatsApp* com os participantes a fim de facilitar a comunicação entre eles e a professora do curso. Nesse grupo eram enviados os comunicados, lembretes e, antes de iniciar os módulos síncronos, eram enviados os *links* para participação. Também foi enviado um *e-mail* para cada um com o convite para participar da sala de aula virtual (Figura 2), criada pelo *Google Classroom*, onde, no decorrer do curso, foram disponibilizados textos para leitura e atividades.

Figura 2 – Página inicial da sala de aula virtual no *Google Classroom*

Fonte: a autora.

Ao fazer parte da sala de aula virtual, os participantes tiveram acesso à mensagem de boas-vindas (Figura 3) com algumas orientações sobre o curso e o *link* para participação dos módulos síncronos.

Figura 3 – Mensagem inicial da sala de aula virtual



Fonte: a autora.

A carga horária total do curso foi de trinta horas e os módulos ocorreram às terças e quintas-feiras, das 17 às 19 horas, nos seguintes dias: 19/10 - módulo 1 (*Google Meet*); 21/10 - módulo 2 (*Google Meet*); 26 e 28/10 - módulo 3 (assíncrono – *Google Classroom*); 04/11 - módulo 4 (*Google Meet*); 09 e 11/11 - módulo 5 (assíncrono – *Google Classroom*); 16/11 - módulo 6 (*Google Meet*); 18/11 - módulo 7 (*Google Meet*); 23 e 25/11 - módulo 8 (assíncrono – *Google Classroom*); 30/11 - módulo 9 (*Google Meet*). Percebe-se que, para os módulos assíncronos, foram reservados dois dias a fim de que os alunos pudessem fazer a leitura e realizar as atividades propostas.

No quadro 1, são apresentados os objetivos e encaminhamentos metodológicos do primeiro módulo:

Quadro 1 – Primeiro módulo (*Google Meet*, em 19/10)

**Objetivo:** Compreender a estrutura do curso e o funcionamento da plataforma *Google Classroom*.

Recordar conceitos básicos da Análise do Comportamento.

**Encaminhamentos metodológicos:**

Apresentação da professora e acolhida dos participantes;

Apresentação dos participantes;

Exploração do aplicativo *Google Classroom*;

Questionário inicial;

Instrução sobre a estrutura do curso;

Criação de nuvem de palavras sobre o que os alunos entendem sobre Behaviorismo;

Introdução ao Behaviorismo;

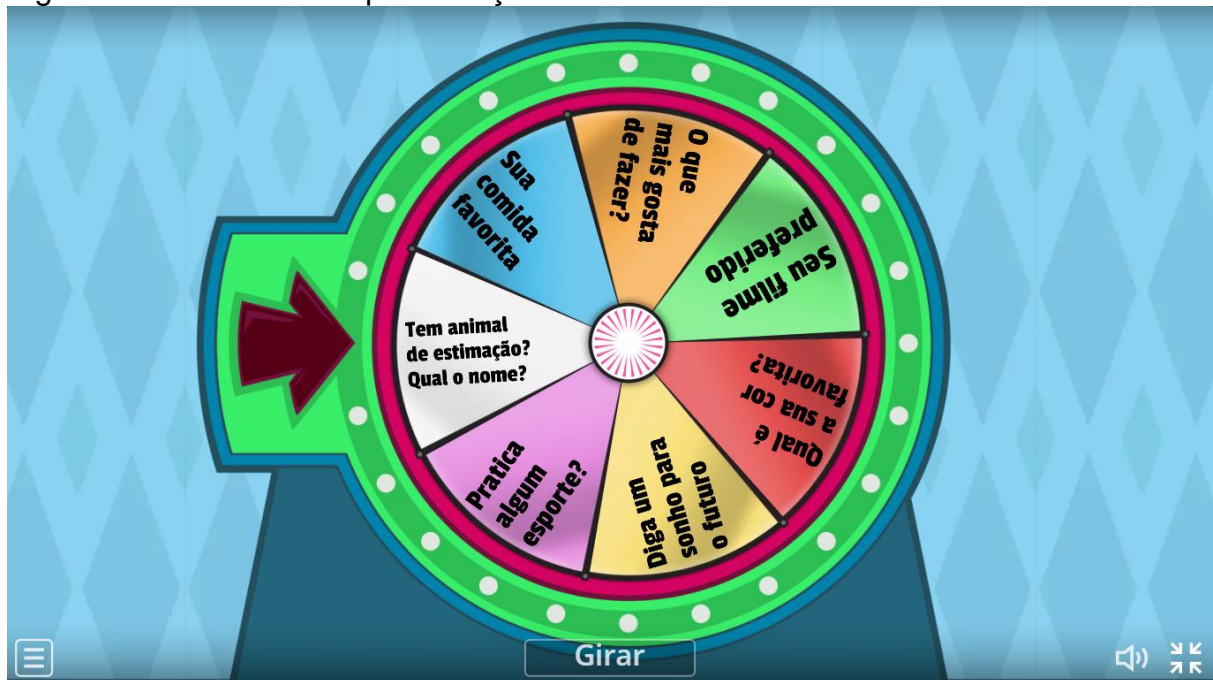
Jogo utilizando a plataforma *Quizizz*;

Correção do jogo.

**Fonte:** a autora.

No primeiro módulo foi realizada a apresentação da docente e dos participantes do curso utilizando-se de uma dinâmica elaborada na ferramenta *Wordwall* (Figura 4) que incentivava o aluno a falar uma curiosidade sobre si.

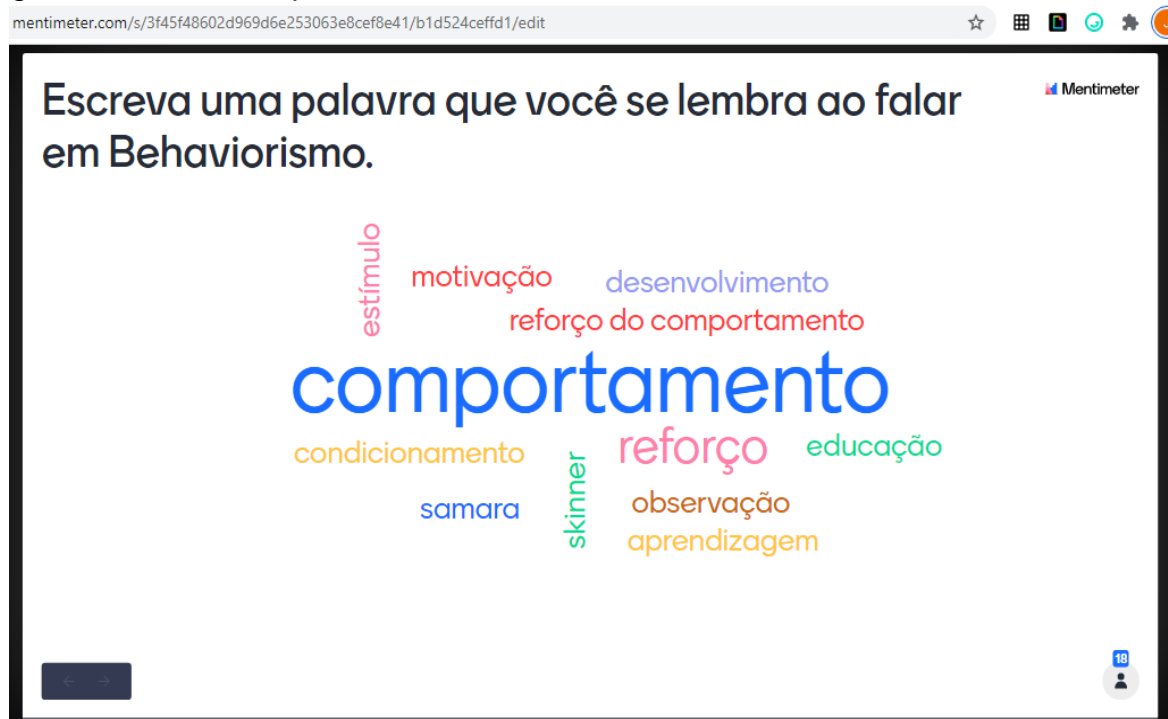
Figura 4 – Dinâmica de apresentação



Fonte: a autora.

Explorou-se a plataforma *Google Classroom* onde seriam realizadas as aulas assíncronas, foram esclarecidas as dúvidas e os alunos que não tinham conseguido ingressar na sala de aula virtual, tiveram auxílio. Os participantes responderam a um questionário inicial pelo *Google Forms* (Apêndice C) e confeccionou-se uma nuvem de palavras, utilizando o *Mentimeter*, sobre o que os alunos entendiam a respeito do *Behaviorismo* (Figura 5). Dessa forma, foi possível ter um panorama sobre o que eles já sabiam dos assuntos que seriam explorados no curso (Histórias em quadrinhos e *Behaviorismo*).

Figura 5 – Nuvem de palavras sobre *Behaviorismo*



Fonte: gerado automaticamente, a partir das respostas dos participantes na plataforma *Mentimeter*.

Em seguida, a professora iniciou a apresentação oral dando uma introdução ao que seria *Behaviorismo*, diferenciando o *Behaviorismo* Metodológico do Radical, utilizando-se dos *slides* apresentados na Figura 6.

Figura 6 – *Slides* utilizados no primeiro módulo

PPGEN – Programa de pós graduação em ensino - UENP

**Histórias em Quadrinhos e o ensino de Psicologia:**  
**UMA PROPOSTA PARA A FORMAÇÃO DE PROFESSORES**

Jéssica C. Goulart  
Marília Bazan Blanco

**Objetivos do curso:**

1. Expor os principais conceitos da Análise do comportamento;
2. apresentar definições de História em quadrinhos, assim como autores que discorrem sobre o seu uso no ensino;
3. capacitar os alunos quanto ao desenvolvimento e utilização de HQs no ensino de psicologia utilizando a ferramenta *Pixton*;
4. produzir HQ sobre temas da Análise do comportamento;
5. verificar se o uso de histórias em quadrinhos contribui para o ensino de Psicologia.

**Objetivos - Encontro 1:**

1. Compreender a estrutura do curso e o funcionamento da plataforma *Google Classroom*.
2. Recordar conceitos básicos da Análise do Comportamento.

ENCONTRO 1: 19/10 (MEET)  
ENCONTRO 2: 21/10 (MEET)  
ENCONTRO 3: 26 E 28/10 (CLASSROOM)  
ENCONTRO 4: 4/11 (MEET)  
ENCONTRO 5: 9 E 11/11 (CLASSROOM)  
ENCONTRO 6: 16/11 (MEET)  
ENCONTRO 7: 18/11 (MEET)  
ENCONTRO 8: 23 E 25/11 (CLASSROOM)  
ENCONTRO 9: 30/11 (MEET)



**Fonte:** a autora.

Por fim, foi realizado um jogo na plataforma *Quizizz* sobre o conteúdo trabalhado no dia (Apêndice D). Com o jogo foi possível observar se os alunos estavam compreendendo os conteúdos expostos.

O Quadro 2 apresenta o objetivo e encaminhamentos do segundo módulo do curso, que também ocorreu de forma síncrona.

#### Quadro 2 – Segundo módulo (*Google Meet*, em 21/10)

**Objetivo:** Compreender conceitos da Análise do comportamento.

**Encaminhamentos metodológicos:**

Introdução ao *Behaviorismo*;  
 Retomada do jogo utilizando a plataforma *Quizizz*;  
 Jogo sobre conceitos de reforço, punição e extinção;  
 Apresentação sobre conceitos do *Behaviorismo*;  
 Comentários sobre os textos da atividade do próximo módulo;  
 Abertura para questionamento dos cursistas;  
 Jogo utilizando a plataforma *Quizizz*.

**Fonte:** a autora.

No segundo módulo, foram retomados alguns conteúdos abordados na aula anterior e também o jogo do *Quizizz*, já que uma parte significativa dos alunos não tinha conseguido finalizá-lo. Em seguida, ainda utilizando a plataforma *Quizizz*, foram realizadas perguntas para os participantes sobre reforço, punição e extinção (Apêndice E) para ter acesso ao que eles sabiam sobre esses conceitos.

Então, foi dada continuidade à apresentação sobre a Análise do Comportamento (*slides* da Figura 7), abordando os três níveis de variação e seleção, além dos conceitos de comportamento respondente e operante.

Figura 7 – Slides do segundo módulo

The figure consists of six spiral-bound notebook pages, each with a different background color (green, white, or light blue) and containing text and diagrams related to behaviorism.

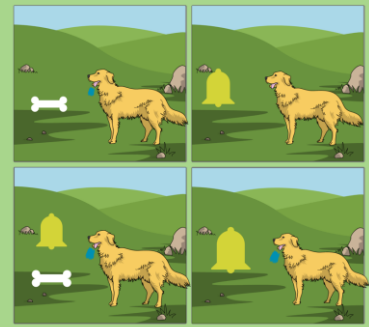
- Slide 1 (Green background):** Titled "Objetivo - Encontro 2:", it lists "1. Compreender conceitos da Análise do comportamento."
- Slide 2 (White background):** Titled "BEHAVIORISMO RADICAL", it features a portrait of B.F. Skinner and discusses the inclusion of subjective phenomena in research. It also mentions that radical behaviorism is monist and does not accept the division between body and mind.
- Slide 3 (White background):** Titled "Behaviorismo radical", it defines the term and lists three levels of variation and selection: 1. FILOGÊNESE (species history), 2. ONTOGÊNESE (learned behaviors), and 3. CULTURA (behavioral patterns passed on).
- Slide 4 (White background):** Titled "FILOGÊNESE", it discusses innate behaviors (reflexes) as a "preparação mínima" for interaction with the environment.
- Slide 5 (White background):** Titled "REFLEXO", it defines a reflex as an interaction between an organism and its environment that produces a specific change. It includes a diagram showing a stimulus (S) leading to a response (R), with an example of a man eating a burger leading to salivation.
- Slide 6 (Light blue background):** It discusses how natural selection provides fixed reflexes and action patterns, citing Baum (2006).

### Ontogênese

A seleção ontogenética nos permite compreender como o repertório comportamental de cada pessoa se molda a partir de suas experiências de aprendizagem ao longo da vida.

"[...] os comportamentos reflexos condicionados e os comportamentos operantes são selecionados por meio de contingências ontogenéticas" (GENNARI; BLANCO, 2019)

REFLEXO  
CONDICIONADO  
=  
Pareamento de  
estímulos



Crie seu próprio no Storyboard That

### COMPORTAMENTO OPERANTE =

"Conjunto de ações determinadas e mantidas pelas suas consequências" (HAYDU, 2009, p.5).

A → B → C

### Cultural

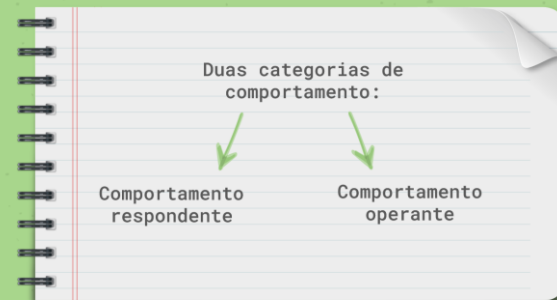
"Esse nível envolve a seleção de práticas culturais por meio da interação com o ambiente durante o tempo de vida de um grupo social".

Imagem de Floresta por Pixabay  
Imagem de Grupo Social por Pixabay  
Crianças por Pixabay  
Imagem de Uma Pessoa por Pixabay

"O interesse aqui é sobre as formas de fazer coisas que o grupo como um todo adota". (MOORE, 2017)

### COMPORTAMENTO

"[...] diz respeito à função conjunta de contingências filogenéticas, que operam nos ambientes ancestrais no decurso da evolução de uma espécie, assim como de contingências ontogenéticas, que operam no decorrer das interações de um organismo com seu ambiente, ao longo de sua própria vida, além das contingências culturais, as quais decorrem da vida em sociedade". (SKINNER, 1993 apud GENNARI; BLANCO, 2019)



### 1 Comportamento respondente (reflexo)

S → R

S = estímulo  
→ = elicia  
R = resposta  
(BRINO et al, 2015)

### 1

"Por meio do condicionamento respondente (pavloviano), respostas previamente preparadas pela seleção natural poderiam ficar sob o controle de novos estímulos" (SKINNER, 2007, p. 129-130).

Crie seu próprio no Storyboard That

### 2 Comportamento operante

"Os homens agem sobre o mundo, modificando-o, e, por sua vez, são modificados pelas consequências de sua ação" (Skinner, 1978, p.15).

As causas do comportamento estão nas contingências (MOORE, 2017).

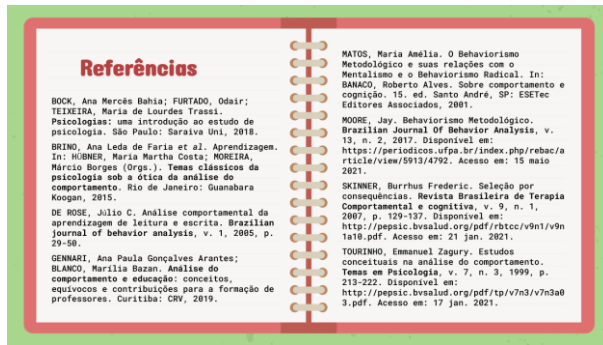
Estímulo	Resposta	Consequências
----------	----------	---------------

"As consequências do comportamento podem retroagir sobre o organismo. Quando isso acontece, podem alterar a probabilidade de o comportamento ocorrer novamente". (SKINNER, 2003, p. 65)

Consequência	Reforçadora (aumenta a probabilidade do comportamento ocorrer)	Punitiva (diminui a probabilidade do comportamento ocorrer)
Relação ação-consequência	↑	↓
Positivo (apresentação de uma consequência punidora ou reforçadora)	Reforço positivo	Punição positiva
Negativo (retirada de uma consequência punidora ou reforçadora)	Reforço negativo	Punição negativa

(Adaptado de Baum, 2006)





Fonte: a autora.

Após a exposição do conteúdo, foi aberto um momento para dúvidas e para comparação entre o que foi apresentado, com as respostas no *Quizizz*. Para finalizar, foi feita uma explicação sobre como seria realizado o módulo assíncrono, que ocorreria na próxima semana. Foi mostrado como encontrar os textos e realizar as atividades a partir do compartilhamento de tela do computador da professora.

Quadro 3 – Terceiro módulo (assíncrono - leitura e atividade no *classroom*, em 26 e 28/10)

**Objetivo:** Compreender conceitos da Análise do Comportamento.

**Encaminhamentos metodológicos:**

Leitura do texto: "Práticas educativas e problemas de comportamento: uma análise à luz das habilidades sociais" (BOLSONI-SILVA, Alessandra Turini; MARTURANO, Edna Maria. Práticas educativas e problemas de comportamento: uma análise à luz das habilidades sociais. Estudos de Psicologia, 2002);

Leitura do capítulo 2 - "Conceitos e princípios do Behaviorismo Radical", do livro "Análise do comportamento e educação: conceitos, equívocos e contribuições para a formação de professores" (GENNARI; BLANCO, 2019);

Realização de atividade sobre o capítulo do livro pelo *Google Forms*.

Fonte: a autora.

Para a realização dos módulos assíncronos, os alunos deveriam realizar a leitura dos textos disponibilizados na sala de aula virtual do *Google Classroom* (Figura 8) e realizar a atividade clicando no *link* que direcionava para o formulário do *Google Forms* (Apêndice F).

Figura 8 – Terceiro módulo (*Google Classroom*)

Instruções    Trabalhos dos alunos

---

## Análise do comportamento - texto e atividades

---




ENCONTRO 3 - Objetivo: Compreender conceitos da Análise do Comportamento.

- Realizar a leitura atenta dos textos: "Conceitos e princípios do Behaviorismo Radical" (GENNARI, Ana Paula Gonçalves Arantes; BLANCO, Marília Bazan. **Análise do comportamento e educação**: conceitos, equívocos e contribuições para a formação de professores. Curitiba: CRV, 2019).  
"Práticas educativas e problemas de comportamento: uma análise à luz das habilidades sociais" (BOLSONI-SILVA, Alessandra Turini; MARTURANO, Edna Maria. Práticas educativas e problemas de comportamento: uma análise à luz das habilidades sociais. **Estudos de Psicologia**, 2002.)
- Responder as questões no formulário.

- Após submeter as respostas do formulário, clique em "Ver pontuação" para ter acesso à correção da atividade.

- Clique em 'Entregar' para finalizar a entrega da atividade.

**Anexos**

-  texto: "Conceitos e princípios do Behaviorismo Rad...  
Os alunos podem ver o arquivo
-  Questões sobre Behaviorismo Radical
-  Práticas educativas e problemas de comportament...  
Os alunos podem ver o arquivo

Comentários da turma

---

**Fonte:** a autora.

Os alunos tiveram uma semana para a realização da atividade assíncrona e, no dia 4 de novembro, ocorreu o quarto módulo realizado pelo *Google Meet*. O Quadro 4 apresenta os objetivos e encaminhamentos metodológicos.

Quadro 4 – Quarto módulo (*Google Meet*, em 4/11)

<p><b>Objetivos:</b> Compreender conceitos da Análise do Comportamento; Identificar as contribuições da Análise do Comportamento para a prática pedagógica.</p>
<p><b>Encaminhamentos metodológicos:</b> Acolhida; Conversa a respeito da leitura realizada pelos alunos no módulo anterior; Apresentação teórica sobre os esquemas de condicionamento; Visionamento de trechos do documentário Skinner e a Análise do Comportamento (Coleção Grandes Educadores); Abertura para questionamento dos cursistas; Jogo utilizando a plataforma <i>Kahoot</i>;</p>

Correção jogo *kahoot*;  
Explicação do módulo 5 (assíncrono).

Fonte: a autora.

O módulo do dia 4 de novembro foi iniciado com uma conversa sobre a atividade realizada no módulo assíncrono. Para isso, foram retomados alguns slides trabalhados nos módulos anteriores e, em seguida, foi dada sequência ao conteúdo, abordando os esquemas de condicionamento operante e as contribuições da Análise do Comportamento para a Educação. Os *slides* utilizados estão representados na Figura 9. Para a exemplificação dos esquemas de condicionamento, foram utilizados quadrinhos elaborados na plataforma *Pixton* pela professora do curso.

Figura 9 – *Slides* utilizados no quarto módulo

The figure displays six hand-drawn style slides on a green background, each on a spiral notebook. The slides are as follows:

- Slide 1 (Top Left):** Titled "Histórias em Quadrinhos e o ensino de Psicologia: UMA PROPOSTA PARA A FORMAÇÃO DE PROFESSORES". It lists authors Jéssica C. Goulart and Marília Bazan Blanco. The header is "PPGEN – Programa de pós graduação em ensino - UENP".
- Slide 2 (Top Right):** Titled "Objetivo - Encontro 3:" with the objective "1. Compreender conceitos da Análise do Comportamento."
- Slide 3 (Middle Left):** A simple equation: "BEHAVIOR = COMPORTAMENTO".
- Slide 4 (Middle Right):** Titled "Behaviorismo metodológico". It includes a photo of John B. Watson and text: "O objeto de estudo da psicologia seria o comportamento observável", "S → R (MOORE, 2017)", and a quote: "Watson buscava a construção de uma Psicologia livre de conceitos mentalistas e de métodos subjetivos" (BOCK; TEIXEIRA; FURTADO, 2018, p. 51).
- Slide 5 (Bottom Left):** Titled "BEHAVIORISMO RADICAL". It includes a photo of B.F. Skinner and text: "É monista, ou seja, não aceita a divisão entre corpo e mente (GENNARI; BLANCO, 2019).", "Os analistas do comportamento se opõem ao mentalismo" (MOORE, 2017), and a list: "Acessibilidade", "Comportamento é explicado pela história de interação", "Intervenção". It also notes "Skinner → Inclusão de fenômenos subjetivos como objeto de estudo".
- Slide 6 (Bottom Right):** Titled "Behaviorismo radical". It states: "O termo comportamento não se refere à topografia da ação, mas às relações entre atividade do indivíduo e ambiente" (DE ROSE, 2005). Below is a diagram titled "Três níveis de variação e seleção:" showing a cycle: 1. FILOGÊNESE (história da espécie) → 2. ONTOGÊNESE (comportamentos aprendidos durante a vida do sujeito) → 3. CULTURA (padrões comportamentais passados de uma geração para a outra).

**2 Comportamento operante**

"Os homens agem sobre o mundo, modificando-o, e, por sua vez, são modificados pelas consequências de sua ação" (Skinner, 1978, p.15).


As causas do comportamento estão nas contingências (MOORE, 2017).

**Estímulo      Resposta      Consequências**

"As consequências do comportamento podem retroagir sobre o organismo. Quando isso acontece, podem alterar a probabilidade de o comportamento ocorrer novamente". (SKINNER, 2003, p. 65)

**1 Comportamento respondente (reflexo)**

**S → R**  
 S = estímulo  
 → = elicia  
 R = resposta  
 (BRINO et al, 2015)



**2 Comportamento operante**

"Os homens agem sobre o mundo, modificando-o, e, por sua vez, são modificados pelas consequências de sua ação" (Skinner, 1978, p.15).

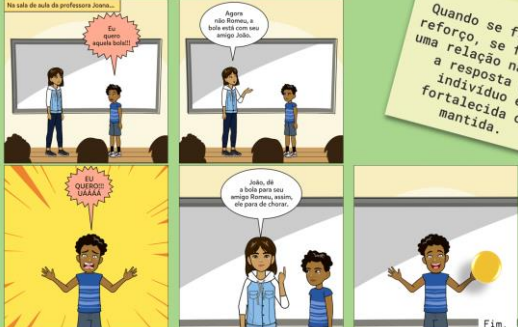
As causas do comportamento estão nas contingências (MOORE, 2017).

**Estímulo      Resposta      Consequências**

"As consequências do comportamento podem retroagir sobre o organismo. Quando isso acontece, podem alterar a probabilidade de o comportamento ocorrer novamente". (SKINNER, 2003, p. 65)


Consequência	Reforçadora (aumenta a probabilidade do comportamento ocorrer)	Punitiva (diminui a probabilidade do comportamento ocorrer)
<b>Relação ação-consequência</b>		
<b>Positivo</b> (apresentação de uma consequência punidora ou reforçadora)	Reforço positivo	Punição positiva
<b>Negativo</b> (retirada de uma consequência punidora ou reforçadora)	Reforço negativo	Punição negativa

(Adaptado de Baum, 2006)



Quando se fala em reforço, se fala de uma relação na qual a resposta do indivíduo é fortalecida ou mantida.

**Reforço positivo** Aumenta a probabilidade da resposta voltar a ocorrer pois ela torna provável a apresentação do reforçador (BAUM, 2006).



**Reforço negativo**  
 Aumenta a probabilidade da resposta voltar a ocorrer porém, essa resposta é fortalecida devido a retirada de um punidor (BAUM, 2006).



**Reforço negativo**  
 Aumenta a probabilidade da resposta voltar a ocorrer porém, essa resposta é fortalecida devido a retirada de um punidor (BAUM, 2006).



A punição é "a técnica de controle mais comum da vida moderna"  
 (SKINNER, 2003, p.198)

**Punição positiva** Relação na qual uma resposta é enfraquecida por tornar mais provável a presença do punidor (BAUM, 2006).



**Punição negativa** Relação na qual uma resposta é enfraquecida pela retirada de um reforçador (BAUM, 2006).

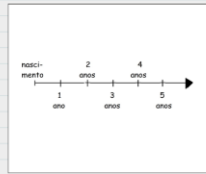


A punição produz efeito imediato reduzindo a probabilidade do comportamento. No entanto, causa alguns subprodutos. Por exemplo: não funciona a longo prazo; pode evocar respostas de medo, ansiedade e outras emoções no organismo punido (SKINNER, 2003).



O uso da punição pode ser evitado e uma resposta pode ser enfraquecida de outras maneiras, como:

- 1) simplesmente deixando o tempo passar;



2) extinção - que, conforme Santos (2007), consiste na retirada da consequência que mantém a resposta;



3) reforçar positivamente um comportamento incompatível com o indesejado (SKINNER, 2003).



Não se pode definir a priori se uma consequência é reforçadora ou punidora, pois tal classificação não se refere à características intrínsecas à ela, mas sim ao seu efeito sobre a frequência da resposta (BRINO et al, 2015).



Passar vídeo - 11:57

### Análise Funcional

- Avaliar, definir objetivos e traçar plano de intervenção.

Identificação de estímulo, resposta e consequência.

Verificar o papel dos antecedentes e das consequências na manutenção de um comportamento (RIBEIRO; SELLA; SOUZA, 2018).

### Contribuições para a educação

"O ensino é um arranjo de contingências sob as quais os alunos aprendem" (SKINNER, 1972, p. 62).

"Aprendizagem é o nome que se dá à própria modificação da maneira como o organismo responde ao ambiente" (BRINO et al, 2015).

Nóbrega e Gurgel (2018) afirmam que são as contingências reforçadoras importantes para a instauração de novos comportamentos.

Princípios que podem contribuir para um planejamento voltado ao respeito pela aprendizagem e o ritmo individual:

1. Manter o aluno em atividade constantemente;
2. Reforçar positivamente o comportamento do aluno (aumentar gradativamente o grau de complexidade);

3. Evitar ao máximo o uso de consequências aversivas;
4. Priorizar as consequências naturais, que são aquelas inerentes à própria ação;
5. Envolver o aluno no processo de avaliação de seu próprio desempenho.

(PEREIRA; MARINOTTI; LUNA, 2004)

Em um estudo realizado com alunos e professores das turmas Jardim III, 2ª, 4ª, 6ª e 8ª série, Caldas e Hübner (2001) constataram que, conforme os alunos passam a cursar séries mais adiantadas, maior é a desmotivação com a escola e com o aprender. Dentre os fatores que ocasionam essa perda de interesse, as autoras destacam o relacionamento entre docentes e discentes e o uso de controle aversivo no ambiente escolar.

"Ensinar é o ato de facilitar a aprendizagem; quem é ensinado aprende mais rapidamente do que quem não é. O ensino é, naturalmente, muito importante, porque, do contrário, o comportamento não apareceria.  
(SKINNER, 1972, p.4)

**Referências**

BOCK, Ana Mercês Bahia; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes Trassi. Psicologia: uma introdução ao estudo de psicologia. São Paulo: Saraiva Uni, 2018.

BRINO, Ana Leda de Faria et al. Aprendizagem. In: HÜBNER, Maria Martha Costa; MOREIRA, Márcio Borges (Orgs.). Temas clássicos da psicologia sob a ótica da análise do comportamento. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2015.

DE ROSE, Julio C. Análise comportamental da aprendizagem de leitura e escrita. Brazilian journal of behavior analysis, v. 1, 2005, p. 29-50.

GENNARI, Ana Paula Gonçalves Arantes; BLANCO, Marília Bazan. Análise do comportamento e educação: conceitos, equívocos e contribuições para a formação de professores. Curitiba: CRV, 2019.

MOORE, Jay. Behaviorismo Metodológico. Brazilian Journal Of Behavior Analysis, v. 13, n. 2, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufpa.br/index.php/reb/article/view/5913/4792>. Acesso em: 15 maio 2021.

NOBREGA, Fernando; GURGEL, Paulo Roberto Holanda. Inserção da análise do comportamento na educação: o estado do conhecimento de teses e dissertações produzidas entre 2010 e 2015. Revista entreideias, v. 7, n. 2, jul./dez. 2018, p. 7-21.

RIBEIRO, Daniela Mendonça; SELLA, Ana Carolina; SOUZA, Andressa A. de. Avaliação do comportamento. In: SELLA, Ana Carolina; RIBEIRO, Daniela Mendonça. Análise do comportamento aplicada ao transtorno do espectro autista. 1. ed. Curitiba: Appris, 2018.

SANTOS, Cristiano Valério Dos. Momento comportamental. In: ABREU-RODRIGUES, Josele; RIBEIRO, Michela Rodrigues (Orgs.). Análise do comportamento: pesquisa, teoria e aplicação. Porto Alegre: Artmed, 2007.

SKINNER, Burrhus Frederic. Ciência e comportamento humano. Tradução: João Carlos Todorov, Rodolfo Azzi. 11. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

SKINNER, Burrhus Frederic. O comportamento verbal. São Paulo: Cultrix, 1978.

Fonte: a autora.

Conforme os slides foram sendo apresentados, alguns trechos do documentário “Skinner e a Análise do Comportamento” (Coleção Grandes Educadores, apresentado pela Martha Hübner) foram exibidos para os alunos. Assim, as participantes puderam ouvir, com outras palavras e de uma referência na Análise do Comportamento, o que estava sendo explicado no curso. Ao finalizar a exposição oral, os alunos participaram de um jogo *on-line* na plataforma *Kahoot* (Apêndice G) e, em seguida, foi realizada a correção das questões.

O quinto módulo ocorreu de forma assíncrona. Os alunos fizeram leitura dos textos disponibilizados na sala de aula virtual no *Google Classroom* e realizaram a atividade no *Google Forms* sobre Histórias em quadrinhos. O Quadro 5 mostra os objetivos e encaminhamentos desse módulo.

Quadro 5 – Quinto módulo (assíncrono - leitura e atividade no *classroom*, em 09 e 11/11)

**Objetivos:** Identificar as Histórias em quadrinhos como um recurso que auxilia no processo de ensino e aprendizagem.

**Encaminhamentos metodológicos:**

Leitura atenta dos textos:

- "Uso das HQs no ensino" (VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (Orgs.). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2020);
- “Histórias em Quadrinhos e o Ensino de Biologia” (COSTA, Alan Bonner da Silva; SILVA, Edson Pereira da. Histórias em Quadrinhos e o Ensino de Biologia: o caso Níquel Náusea

no Ensino da Teoria Evolutiva. Alexandria: Revista de Educação em Ciência e Tecnologia, v.8, n.2, p.163-182, jun. 2015.);  
 Realização de atividade no *Google Forms* sobre o assunto dos textos:  
<https://forms.gle/BUexwM1UbYtmMy5D9>.

Fonte: a autora.

A Figura 10 mostra o quinto módulo na sala virtual do *Google Classroom*, as explicações dadas e anexos de arquivos. O Apêndice H apresenta o questionário respondido pelos alunos nesse módulo.

Figura 10 – Quinto módulo (*Google Classroom*)

### Histórias em quadrinhos e ensino - texto e atividade




---

ENCONTRO 5 - Objetivo: Identificar as Histórias em quadrinho como um recurso que auxilia no processo de ensino e aprendizagem.

- Realizar a leitura atenta dos textos: "Uso das HQs no ensino" (VERGUEIRO, Waldomiro. *Uso das HQs no ensino*. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2020.).  
 "Histórias em Quadrinhos e o Ensino de Biologia" (COSTA, Alan Bonner da Silva; SILVA, Edson Pereira da. *Histórias em Quadrinhos e o Ensino de Biologia: o caso Níquel Náusea no Ensino da Teoria Evolutiva*. Alexandria: **Revista de Educação em Ciência e Tecnologia**, v.8, n.2, p.163-182, jun. 2015.)

- Responder as questões no formulário.
- Após submeter as respostas do formulário, clique em "Ver pontuação" para ter acesso à correção da atividade.
- Clique em 'Entregar' para finalizar a entrega da atividade.

#### Anexos

-  **O uso das HQs no ensino.pdf**  
Os alunos podem ver o arquivo
-  **Questões sobre o texto "Uso das HQs no ensino"**
-  **Texto Histórias em Quadrinhos e o Ensino de Biolo...**

Fonte: a autora.

No sexto módulo foi feita a exposição oral sobre definições de Histórias em quadrinhos, além da apresentação do histórico do surgimento dos quadrinhos até os dias atuais e sua utilização no ensino. O Quadro 6 apresenta os objetivos e encaminhamentos metodológicos desse módulo.

### Quadro 6 – Sexto módulo (Google Meet, em 16/11)

**Objetivos:** Conhecer o histórico das Histórias em Quadrinhos (HQs);  
Reconhecer a HQ como uma ferramenta de ensino e de aprendizagem.

**Encaminhamentos metodológicos:**

Acolhida;

Conversa informal a respeito do que os alunos sabem sobre HQs;

Apresentação de breve histórico das HQs;

Apresentação de autores e estudos que apontam os quadrinhos como ferramenta de ensino e aprendizagem;

Jogo realizado na plataforma *Kahoot*;

Correção jogo.

**Fonte:** a autora.

A Figura 11 mostra os *slides* utilizados no sexto módulo.

Figura 11 – *Slides* do sexto módulo

**Histórias em quadrinhos e ensino**  
Jéssica C. Goulart  
Marília Bozan Blanco

Agenda do dia:  
- Definição de História em Quadrinhos;  
- Breve histórico;  
- O uso das HQs no ensino.

Objetivos:

- Conhecer o histórico das HQs;
- Reconhecer a HQ como uma ferramenta de ensino e de aprendizagem.

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Se constituem em um sistema narrativo composto por dois códigos de signos gráficos, sendo eles: a imagem e a linguagem escrita.  
(CAGNIN, 1975)

"arte que une imagens em sequência, acrescidas ou não de textos, e que dá ao leitor a ilusão de movimento"  
(BARROSO, 2004, p. 77)

**HISTÓRICO**

- 1894: *Yellow kid* por Richard F. Outcalt.
- pinturas rupestres.  
(LUYTEN, 1985)

Imagem de LoggaWigler por Pixabay.

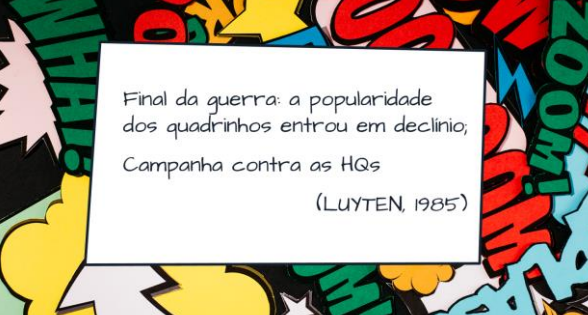




The Yellow Kid: Inclusão dos textos dentro da imagem com a introdução dos balões (MENDONÇA, 2006)



Marco histórico das HQs enquanto expressão política ideológica: Segunda Guerra Mundial. (SANTOS, SANTOS NETO, 2015)



Final da guerra: a popularidade dos quadrinhos entrou em declínio; Campanha contra as HQs (LUYTEN, 1985)

Quadrinhos -> passaram a ser alvo de terríveis críticas que os relacionavam com:

- o baixo rendimento escolar (VERGUEIRO, 2020),
- a criminalidade e o desinteresse nos estudos e na leitura,
- clima de perseguição e proibição (MOYA, 1986).

Assim, para alcançar o status que possuem hoje, os quadrinhos passaram por uma árdua e longa jornada.

Só em 1929 foi lançado por Gilbert Seldes o primeiro artigo a favor dos quadrinhos.

Década de 60: descoberta das HQs pelos europeus. (MOYA, 1986)



Século XXI: deixaram de ser vistas apenas como leitura exclusivamente destinada à infância e passaram a ser reconhecidas como forma de transmissão de saber, capazes de atingir os diferentes públicos e faixas etárias (VERGUEIRO, RAMOS, 2020)

"As histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico" (VERGUEIRO, 2020, p.21)

1- As HQs já fazem parte do cotidiano das crianças e adolescentes;

2- O ensino que utiliza palavras e imagens juntos é mais eficiente

Motivos que tornam os quadrinhos ferramentas de auxílio no ensino conforme Vergueiro (2020):

3- Os gibis discursam sobre variados temas e podem ser utilizados em diversas áreas;

4- A familiaridade com os quadrinhos pode enriquecer as possibilidades de comunicação;

5- As HQs podem auxiliar no desenvolvimento do hábito de leitura;

6- As histórias em quadrinhos são capazes de enriquecer o vocabulário dos alunos;

7- Proporciona o desenvolvimento da imaginação e do pensamento;

8- As HQs possuem cunho globalizador: geralmente, trazem temáticas que podem ser facilmente entendidas por leitores de qualquer país;

9- Podem ser utilizados nos diferentes níveis escolares e com temas diferenciados.

(VERGUEIRO, 2020)

Os quadrinhos e as tirinhas podem se constituir em importantes ferramentas capazes de motivar a leitura e os estudos quando utilizadas no contexto escolar.

(CARUSO, SILVEIRA, 2009)

Pesquisas desenvolvidas em programas de mestrado e de doutorado vem apresentando contribuições significativas do uso das HQs no ensino de diversos conteúdos e nos variados níveis escolares.

Nível escolar	Autor (ano)	Total de trabalhos
Ensino Fundamental Anos Iniciais	RITTES (2006); PIZARRO (2009); DE LA ROCQUE, KAMEL (2011); BRAGA (2012); MARTINS (2012); CAMPOS, KAWAMOTO (2014); FREITAS (2015); CORDEIRO, MAIA, SILVA (2018); SILVA (2018).	9
Ensino Fundamental Anos Finais	TESTONI (2004); MENDONÇA (2006); SILVA (2009); VIEIRA (2010); SANTOS JUNIOR (2011); REMONATTO (2013); SANTOS (2014); OLIVEIRA (2015); OKAEDA (2017); SILVA (2017); CARVALHO (2018); PEREIRA (2019); SANTOS (2019); SATO (2019); SILVA (2019); MARROQUIM, SILVA (2020).	16
Ensino Médio	SOARES NETO (2012); FERREIRA (2013); RODRIGUES (2013); FIORESI (2016); ESTEVÃO (2017); RAMOS (2017); LAVOR, SOUZA (2018); SANTOS (2018); SANTOS (2018); SILVA (2018); ALVARES (2019); ARAUJO, NUNES (2019); CESAR (2019); DIAS (2019); LORENÇON (2019); SANTOS (2019); LEITE (2020).	17
Ensino Fundamental e Médio	NASCIMENTO JUNIOR (2013); CESAR (2015).	2
Educação de Jovens e Adultos	COLOMBO GONÇALVES (2016).	1
Ensino Superior	ANDRAUS (2006); FREITAS (2015); BISPO, SANTOS, SILVA (2017); LEITE (2017); SANTOS (2017); KLEIN (2018).	6
Curso para professores	SILVA JUNIOR, RODRIGUES (2013); CAVALCANTE (2014).	2
Curso língua estrangeira	CARVALHO, SILVA E SOUZA (2016); RODRIGUES (2016).	2
Não especificado	MARCELLY (2010); COSTA, SILVA (2015); CAMARGO, RIVELINI-SILVA (2017); CORTELA, KUNDLATSCH (2018); SILVINO, SOARES (2020).	5

- Interdisciplinaridade, a prática da leitura, e a compreensão de conceitos científicos;

- Aprendizagem diferenciada e marcante

(LEITE, 2017)

Podem ser utilizadas de diversas formas:

- introduzir um tema;
- aprofundar conceitos já apresentados;
- promover uma discussão sobre uma temática, etc.

(VERGUEIRO, 2020)

Klein (2018) -> professor como o responsável por transformar o conteúdo científico em uma linguagem acessível aos estudantes.

- HQs -> ferramentas capazes de atrair a atenção dos alunos e favorecer a compreensão.

**REFERÊNCIAS:**

BARROSO, Fabiano Azevedo. História recente dos quadrinhos. In: BAGNARDOL, Piero et al. *Guia ilustrado de grafite e quadrinhos*. Belo Horizonte: Prefeitura Municipal de Belo Horizonte, 2004.

BRASIL. Lei de diretrizes e bases da educação nacional. Lei nº 9394 de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, 20 de dez. de 1996. Disponível em [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm). Acesso em 06 jan 2020.

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais: arte. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1998. 82 p. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/artes.pdf>. Acesso em: 06 jan 2021.

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1997. 144 p. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro02.pdf>. Acesso em 06 jan 2021.

CAGNIN, Antônio Luis. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

CARUSO, Francisco; SILVEIRA, Cristina. Quadrinhos para a cidadania. *História, Ciências, Saúde - Mangueiras*. Rio de Janeiro, v.6, n.1, jan-mar 2009. p.217-236. Disponível em <https://www.scielo.br/hcs/v6n1/v6n1r3.pdf>. Acesso em 10 jan 2021.

**REFERÊNCIAS:**

LEITE, Bruno Silva. Histórias em quadrinhos e ensino de Química: propostas de licenciandos para uma atividade lúdica. *Revista eletrônica Ludus Scientiae (RELUS)*, v.1, n.1, jan/jul 2017. Disponível em <https://revistas.unisul.br/relus/articulo/view/745/733>. Acesso em 16 dez. 2020.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. *O que é história em quadrinhos*. São Paulo: editora Brasiliense, 1995.

MENDONÇA, João Marcos Ferreira. *O ensino da arte e a produção de histórias em quadrinhos no Ensino Fundamental*. 2006. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2006.

MOYA, Álvaro de. *História da história em quadrinhos*. LSPM editores, 1986.

SANTOS, Roberto Elcio dos; SANTOS NETO, Elydio dos. Narrativas gráficas como expressões do ser humano. In: SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Maria Regina Paulo da (Orgs.). *Histórias em quadrinhos e práticas educativas: os gibis estão na escola e agora?*. São Paulo: Criativa, 2019.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (Orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2020.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Orgs.). *Quadrinhos na educação*. São Paulo: Contexto, 2020.

Fonte: a autora.

Após a exposição oral do conteúdo, foi realizado um jogo utilizando

a plataforma *Kahoot*, no qual foram retomados aspectos principais da apresentação oral (Apêndice I).

No sétimo módulo, as cursistas criaram uma conta no *site Pixton* e aprenderam a utilizar a ferramenta, seguindo os encaminhamentos metodológicos descritos no Quadro 7.

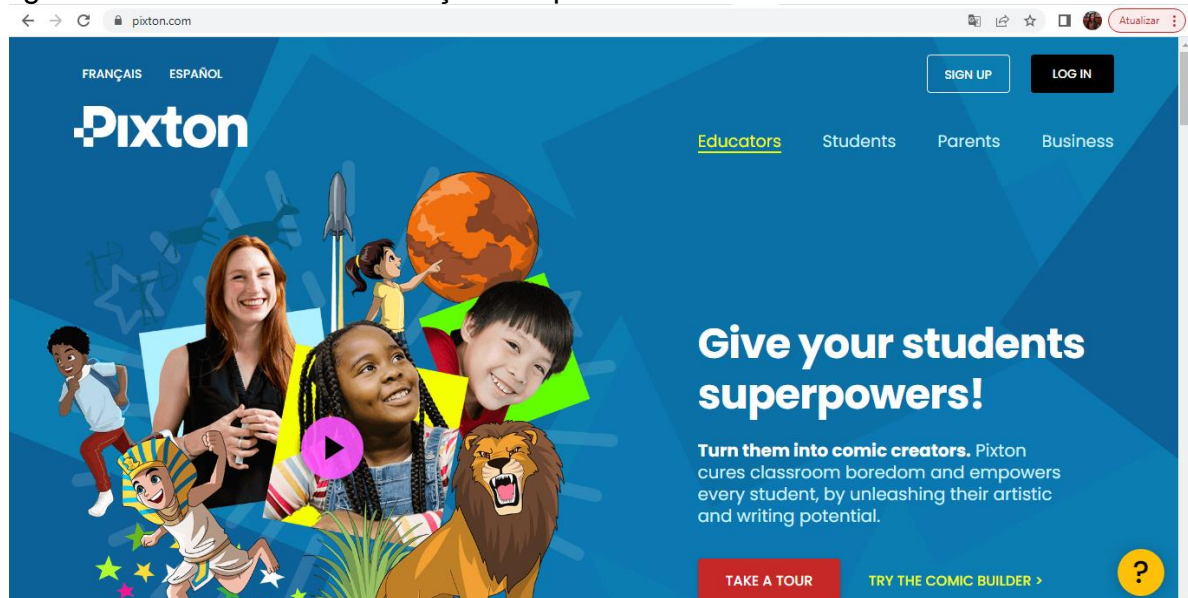
Quadro 7 – Sétimo módulo (*Google Meet*, em 18/11)

<p><b>Objetivos:</b> Conhecer a ferramenta <i>Pixton</i> para elaboração de HQ; Utilizar a ferramenta citada para a produção de HQ sobre Análise do Comportamento.</p>
<p><b>Encaminhamentos metodológicos:</b> Acolhida; Apresentação do site <a href="https://www.pixton.com/">https://www.pixton.com/</a>, dos recursos disponíveis, de como criar e salvar uma HQ utilizando-o; Exploração do site por parte dos cursistas; Divisão de grupos e temas para criação de atividade final.</p>

**Fonte:** a autora.

Cada aluno abriu o *site* (Figura 12) em seu computador, criou uma conta e o seu *avatar*. Em seguida, teve a oportunidade de explorá-lo seguindo as instruções da professora.

Figura 12 – Ferramenta de criação de quadrinhos *on-line* - *Pixton*



**Fonte:** <https://www.pixton.com/>

Após a exploração da ferramenta, foram divididos os grupos para realização da atividade final e os alunos puderam começar a elaborar a História em quadrinhos, de acordo com as instruções da professora e com o tema escolhido. Os

temas propostos foram: reforço positivo, reforço negativo, punição positiva, punição negativa e extinção. Cada grupo entrou em um novo *link* do *Google Meet* para conversarem e elaborarem o roteiro da história. A professora conversou com cada grupo separadamente para tirar as dúvidas, tanto sobre o *site* de produção de quadrinhos, quanto sobre conceitos da Análise do comportamento que seriam utilizados nas histórias.

O oitavo módulo ocorreu de forma assíncrona. Os alunos assistiram a um vídeo explicativo de como utilizar o *Pixton* e produziram suas histórias, conforme descrito no Quadro 8.

Quadro 8 – Oitavo módulo (assíncrono - visionamento de vídeo explicativo e atividade no *classroom*, em 23/11 e 25/11)

**Objetivos:** Utilizar a ferramenta *Pixton* para a produção de HQ, englobando conceitos da Análise do Comportamento no contexto de sala de aula.

**Encaminhamentos metodológicos:**

Visionamento de um vídeo explicativo sobre como utilizar o site <https://www.pixton.com/> para produção de HQ;

Produção de HQ sobre o tema sugerido.

**Fonte:** a autora.

A Figura 13 mostra a descrição do oitavo módulo, disposto na sala de aula virtual do *Google Classroom*.

Figura 13 – Oitavo módulo (*Google Classroom*)

Instruções    Trabalhos dos alunos

---

Data de entrega: 30 de nov. de 2021

## Atividade final - produção de HQ

---


Olá pessoal! Para a atividade final do nosso curso vocês devem seguir os seguintes passos:

- 1- Assistir ao vídeo explicativo sobre a ferramenta PIXTON de produção de quadrinhos;
- 2- Clicar no link: <https://join.pixton.com/l7u7ep>, fazer seu cadastro e criar a HQ conforme os temas acordados no grupo de WhatsApp:

Grupo 1 - Amanda e Vitória = REFORÇO POSITIVO  
 Grupo 2 - Samara = REFORÇO NEGATIVO  
 Grupo 3 - Alessandra e Ana Heloize = PUNIÇÃO NEGATIVA  
 Grupo 4 - Jussara = PUNIÇÃO POSITIVA  
 Grupo 5 - Gabriela = EXTINÇÃO  
 (\*Quem não se encaixou em nenhum grupo entrar em contato comigo)

- 3- Baixar a HQ produzida pelo grupo e anexar nessa atividade, marcar a atividade como concluída.
- 4- APRESENTAÇÃO DA HQ QUE PRODUZIRAM NO ENCONTRO PELO MEET DO DIA 30/11 - nosso último encontro!

Anexos

 Video explicativo ferramenta pixton.MOV  
Os alunos podem ver o arquivo

**Fonte:** a autora.

Além das instruções dadas durante o módulo anterior, a professora do curso ficou disponível durante a semana para tirar as dúvidas pelo *WhatsApp*.

O Quadro 9 apresenta os objetivos e encaminhamentos metodológicos do nono módulo. Nesse módulo, os alunos apresentaram as Histórias em quadrinhos produzidas (Apêndice J). Em seguida responderam a um questionário final (Apêndice K) e à avaliação de participação no curso (Apêndice L), ambos no *Google Forms*.

Quadro 9 – Nono módulo (*Google Meet*, em 30/11)

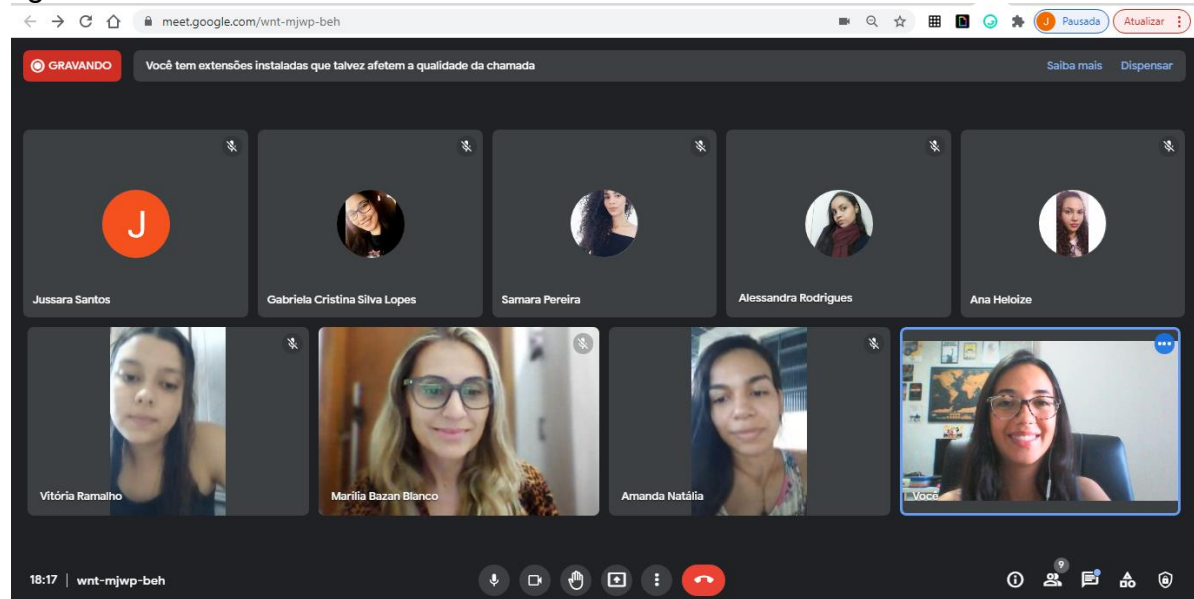
<p><b>Objetivos:</b> Apresentar a HQ produzida para a turma; Avaliar a participação e aspectos do curso realizado.</p>
<p><b>Encaminhamentos metodológicos:</b> Apresentação da HQ produzida para os colegas, fundamentando com o conceito da Análise do Comportamento utilizado; Abertura para fala dos cursistas sobre o curso; Agradecimentos;</p>

Questionário final e avaliação de participação no curso no *Google Forms*.

Fonte: a autora.

Ao final do módulo foram feitos os agradecimentos e os alunos puderam fazer suas considerações. A Figura 14 mostra o *print* da tela do último módulo com as professoras e participantes.

Figura 14 – Foto do último módulo



Fonte: a autora.

A Figura 15 mostra a turma na sala de aula virtual do *Pixton*, com os avatares criados pelos cursistas.

Figura 15 – Foto da turma, criada na ferramenta *Pixton*



Fonte: a autora.

### 3 CONSIDERAÇÕES PARA A UTILIZAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

O curso é destinado a alunos de licenciaturas, a fim de cooperar para a aprendizagem de conceitos e para a utilização de ferramentas que podem contribuir para sua futura prática pedagógica. Porém, considerando que estudos já mostraram que as Histórias em quadrinhos, assim como a Análise do Comportamento, podem trazer contribuições para os diferentes níveis de ensino, também poderia ser interessante sua implementação com professores que já atuam na rede de ensino.

Devido ao requisito de leitura dos materiais e realização de atividades disponibilizadas no *Google Classroom*, foi definida uma carga horária de 30 horas de curso.

O curso, aqui descrito, se trata de uma produção técnica-tecnológica. Assim; não se pode considerá-lo como pronto e acabado, podendo ser efetuados reajustes e adaptações das atividades propostas, na quantidade de módulos e duração do curso, na modalidade de ensino, nos exemplos dados durante a apresentação dos conteúdos, entre outros, de acordo com público-alvo e o contexto. Ressalta-se que foi aplicado *on-line* porque foi elaborado em período pandêmico, devido ao vírus COVID-19.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O curso “Psicologia comportamental em quadrinhos” foi desenvolvido durante o mestrado profissional, uma vez que tal modalidade de pós-graduação requer a elaboração de um produto educacional. Dessa forma, o objetivo geral da pesquisa realizada foi desenvolver, implementar e avaliar um curso sobre o ensino de conceitos da Análise do Comportamento, a partir de histórias em quadrinhos.

O curso buscou contribuir com a futura prática pedagógica de alunos de Pedagogia, cooperando para o estreitamento da relação teoria e prática, uma vez que em estudos anteriores percebeu-se que os alunos de licenciatura possuem dificuldade de utilizar em sua prática os conteúdos de Psicologia.

Sabe-se que os princípios da Análise do Comportamento podem ser aplicados ao contexto de ensino trazendo inúmeras contribuições. Porém, são muitos os equívocos relacionados com sua teoria. A exposição oral dos conteúdos durante o curso, além dos exemplos dados utilizando os quadrinhos, buscou desmistificar esses equívocos. A construção de histórias pelos alunos fez com que os participantes pudessem utilizar as situações do dia a dia para explicarem os conceitos aprendidos, facilitando a compreensão da Psicologia Comportamental e atingindo o objetivo proposto.



## REFERÊNCIAS

ALVES, José Moysés. Histórias em quadrinhos e educação infantil. **Psicologia: ciência e profissão**, v. 21, n. 3, p. 2-9, 2001.

ANDRAUS, Gazy. **As histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário**. 2006. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

ASSOCIAÇÃO PSICOLÓGICA AMERICANA. **Dicionário de Psicologia**. Porto Alegre: Artmed, 2010.

BARROSO, Fabiano Azevedo. História recente dos quadrinhos. In: BAGNARIOL, Piero *et al.* **Guia ilustrado de grafite e quadrinhos**. Belo Horizonte: prefeitura Municipal de Belo Horizonte, 2004.

BAUM, William M. **Compreender o Behaviorismo: comportamento, cultura e evolução**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

BIJOU, Sidney. O que a psicologia tem a oferecer à educação - agora! **Brazilian journal of behavior analysis**, v. 2, n. 2, 2006, p. 287-296. Disponível em: <https://periodicos.ufpa.br/index.php/rebac/article/view/818/1152>. Acesso em: 23 jan. 2021.

BISPO, Ana Carolina Kruta de Araújo; SANTOS, Gabriela Tavares dos; SILVA, Anielson Barbosa da. O Uso de Histórias em Quadrinhos como Estratégia de Ensino na Aprendizagem de Alunos de Administração. In: Encontro de Ensino e Pesquisa em Administração e Contabilidade, 5, 2015, Salvador. **Anais [...]**. Salvador, 2015.

BISPO, Ana Carolina Kruta De Araújo; SANTOS, Gabriela Tavares dos; SILVA, Anielson Barbosa da. The Comics as Teaching Strategy in Learning of Students in an Undergraduate Management Program. **Revista de Administração Mackenzie**, v. 18, n. 1, p. 40-65, 2017. Disponível em: <http://www.spell.org.br/documentos/ver/45699/as-historias-em-quadrinhos-como-estrategia-de-ensino-na-aprendizagem-de-alunos-de-administracao>. Acesso em: 18 dez. 2020.

BOLSONI-SILVA, Alessandra Turini; MARTURANO, Edna Maria. Práticas educativas e problemas de comportamento: uma análise à luz das habilidades sociais. **Estudos de Psicologia**, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal em Nível Superior. **Documento Orientador de APCN – Área 46: Ensino**. 2019. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br/centrais-de-conteudo/ensino1.pdf>. Acesso em: 27 mar. 2021.

BRINO, Ana Leda de Faria *et al.* Aprendizagem. In: HÜBNER, Maria Martha Costa; MOREIRA, Márcio Borges (Orgs.). **Temas clássicos da psicologia sob a ótica da Análise do Comportamento**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2015.

CAGNIN, Antônio Luís. **Os quadrinhos**. São Paulo, Ática. 1975.

CARUSO, Francisco; SILVEIRA, Cristina. Quadrinhos para a cidadania. **História, Ciências, Saúde – Manguinhos**, Rio de Janeiro, v.16, n.1, jan.-mar. 2009, p.217-236. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/hcsm/v16n1/13.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2021.

CATANIA, Charles. **Aprendizagem: comportamento, linguagem e cognição**. 4. ed. Porto Alegre: Artmed, 1999.

COSTA, Alan Bonner da Silva; SILVA, Edson Pereira da. Histórias em Quadrinhos e o Ensino de Biologia: o caso Níquel Náusea no Ensino da Teoria Evolutiva. Alexandria: Revista de Educação em Ciência e Tecnologia, v.8, n.2, p.163-182, jun. 2015.

DE ROSE, Júlio C. Análise comportamental da aprendizagem de leitura e escrita. **Brazilian journal of behavior analysis**, v. 1, 2005, p. 29-50.

FREITAS, Karina Oliveira de. **Histórias em quadrinhos digitais para o ensino de ciências na formação de professores dos anos iniciais**. 2015. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2015.

GENNARI, Ana Paula Gonçalves Arantes; BLANCO, Marília Bazan. A produção científica sobre o ensino de Psicologia nos cursos de Pedagogia: uma revisão sistemática de literatura. **Revista educação e cultura contemporânea**, v. 17, n. 47, 2020.

GENNARI, Ana Paula Gonçalves Arantes; BLANCO, Marília Bazan. **Análise do Comportamento e educação: conceitos, equívocos e contribuições para a formação de professores**. Curitiba: CRV, 2019.

HENKLAIN, Marcelo Henrique Oliveira; CARMO, João dos Santos. Contribuições da Análise do Comportamento à educação: um convite ao diálogo. **Cadernos de Pesquisa**, v. 43, n. 149, p. 704-723, maio/ago. 2013. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/cp/v43n149/16.pdf>. Acesso em: 19 jan. 2021.

HÜBNER, Maria Martha Costa. Coleção Grandes Educadores - Skinner e a Análise do Comportamento, ATTA Mídia e Educação, direção Regis Horta, 2007. 1 vídeo (43 min.). Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=0Hn9dN1\\_W4U](https://www.youtube.com/watch?v=0Hn9dN1_W4U). Acesso em: 15 abr. 2022.

KLEIN, Vanessa. **Histórias em quadrinhos: uma alternativa pedagógica para o ensino de Química**. 2018. Dissertação (Mestrado em Tecnologias Educacionais em Rede) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2018.

LEITE, Bruno Silva. Histórias em quadrinhos e ensino de Química: propostas de licenciandos para uma atividade lúdica. **Revista eletrônica Ludus Scientiae (RELuS)**, v. 1, n. 1, jan./jul. 2017. Disponível em: <https://revistas.unila.edu.br/relus/article/view/748/733>. Acesso em: 26 dez. 2020.

LUNA, Sérgio Vasconcelos de. Contribuições de Skinner para a Educação. **Psicologia da Educação**, 1999. Disponível em:

<https://revistas.pucsp.br/index.php/psicoeduca/article/view/42868>. Acesso em: 23 jan. 2021.

LUYTEN, Sonia M. Bibe (Org.). **Histórias em quadrinhos: leitura crítica**. 3. ed. São Paulo: Editora Paulinas, 1989.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MOYA, Álvaro de. **Shazam!** 3. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.

NOGUEIRA, Natania A. S. Gibiteca: possibilidades de criação e uso no trabalho pedagógico com crianças, jovens e adultos. In: SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paulo da (Orgs.). **Histórias em quadrinhos e práticas educativas: os gibis estão na escola, e agora?** São Paulo: Criativo, 2015.

PAINI, Leonor Dias. **Psicologia educacional: a vez e voz dos acadêmicos de pedagogia das universidades estaduais do Paraná**. 2006. Tese (Doutorado em Psicologia) – Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

POSTALLI, Lidia Maria Marson. Conceitos básicos de Análise do Comportamento. In: SELLA, Ana Carolina; RIBEIRO, Daniela Mendonça. **Análise do Comportamento aplicada ao transtorno do espectro autista**. 1. ed. Curitiba: Appris, 2018.

RODRIGUES, Maria Ester. **Psicologia da educação: concepções de profissionais formadores em cidade polo do oeste do Paraná**. Uberlândia: Navegando Publicações, 2020.

SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paulo da (Orgs.). **Histórias em quadrinhos e práticas educativas: os gibis estão na escola, e agora?** São Paulo: Criativo, 2015.

SANTOS, Carlos Eduardo da Rocha. **As histórias em quadrinhos como linguagem no ensino do projeto de arquitetura e urbanismo**. 2017. Dissertação (Mestrado em Ambiente Construído) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2017.

SKINNER, Burrhus Frederic. **Ciência e comportamento humano**. Tradução: João Carlos Todorov, Rodolfo Azzi. 11. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

SKINNER, Burrhus Frederic. Seleção por consequências. **Revista Brasileira de Terapia Comportamental e cognitiva**, v. 9, n. 1, 2007, p. 129-137. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rbtcc/v9n1/v9n1a10.pdf>. Acesso em: 21 jan. 2021.

TODOROV, João Claudio. A Psicologia como o Estudo de Interações. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 23, 2007. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/ptp/v23nspe/10.pdf>. Acesso em: 19 jan. 2021.

TODOROV, João Claudio; HANNA, Elenice S. Análise do Comportamento no Brasil. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 26, 2010, p.143-153. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/ptp/v26nspe/a13v26ns.pdf>. Acesso em: 17 jan. 2021.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2020.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Orgs.). **Quadrinhos na educação**. São Paulo: Contexto, 2020.

ZANOTTO, Maria de Lourdes Bara. Subsídios da Análise do Comportamento para a formação de professores. In: HÜBNER, Maria Martha C.; MARINOTTI, Miriam. **Análise do Comportamento para a Educação: Contribuições recentes**. 1. ed. Santo André, SP: ESETec, 2004.

## APÊNDICES

## APÊNDICE A

### Termo de consentimento livre esclarecido



Universidade Estadual do Norte do Paraná – Campus Cornélio Procópio  
PPGEN – Programa de Pós Graduação em Ensino



### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO

Convidamos para participar do curso “Quadrinhos e o ensino de Psicologia: uma proposta para a formação de professores”, conduzido pela pesquisadora Jéssica Cristina Goulart Merheb, sob orientação da professora Dr<sup>a</sup>. Marília Bazan Blanco, desenvolvido no Programa Stricto Sensu de Pós-Graduação em Ensino (PPGEN), Mestrado Profissional em Ensino. Tem por objetivo oferecer aos alunos de Pedagogia que tenham cursado a disciplina de Psicologia da Educação, capacitação quanto ao desenvolvimento e utilização de Histórias em Quadrinhos (HQs) no ensino de psicologia, esclarecendo alguns conceitos da Análise do Comportamento e apresentando uma ferramenta de produção de (HQs).

Sua participação será voluntária e se dará por meio de participação dos encontros síncronos pelo Google Meet, debatendo e realizando as atividades; leitura prévia de material teórico e resolução de atividades disponibilizados no Google Classroom, entre outros, e não implicará em riscos de qualquer natureza. Caso aceite participar, estará contribuindo para o desenvolvimento desta pesquisa e concordando com a utilização dos dados nela coletados, para futuras publicações. Os resultados da pesquisa serão analisados e publicados, contudo, sua identidade será preservada e mantida em sigilo.

Se depois de consentir em participar da pesquisa, você opte por desistir, tem o direito e a liberdade de retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa, seja antes ou depois da coleta dos dados, independente do motivo e sem nenhum prejuízo a sua pessoa.

Em caso de dúvidas ou informações, entre em contato com a pesquisadora no endereço eletrônico [jessicacgoulart@hotmail.com](mailto:jessicacgoulart@hotmail.com) ou pelo telefone (43) 99654-7636.

Considerando que fui informado (a) dos objetivos e da relevância do estudo proposto e de como será minha participação, ao decorrer deste estudo, declaro o meu consentimento em participar da pesquisa, como também concordo que os dados obtidos na investigação sejam utilizados para fins científicos (divulgação em eventos e publicações).

Cornélio Procópio, outubro de 2021

## APÊNDICE B

### Inscrição para o curso

**QUADRINHOS E O ENSINO DE  
PSICOLOGIA**

### Inscrição para o curso: Quadrinhos e o ensino de Psicologia

Olá, para se inscrever no curso "Quadrinhos e o ensino de Psicologia":

- Observe as datas dos nossos encontros, lembrando que apenas os que estão marcados como MEET serão realizados de forma síncrona, os demais requerem leitura de textos e realização de atividades disponibilizadas no Google Classroom.

Datas dos encontros síncronos e assíncronos:

ENCONTRO 1 (MEET) 19/10  
 ENCONTRO 2 (MEET) 21/10  
 ENCONTRO 3 (CLASSROOM) 26 E 28/10  
 ENCONTRO 4 (MEET) 4/11  
 ENCONTRO 5 (CLASSROOM) 9 E 11/11  
 ENCONTRO 6 (MEET) 16/11  
 ENCONTRO 7 (MEET) 18/11  
 ENCONTRO 8 (CLASSROOM) 23 E 25/11  
 ENCONTRO 9 (MEET) 30/11

- Preencha as informações necessárias.
- Leia o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Mais informações: [jessicacgoulart@hotmail.co](mailto:jessicacgoulart@hotmail.co)

Quadrinhos e o ensino de Psicologia

Nome completo: \*

Email (gmail): \*

Número de WhatsApp \*

Curso em que está matriculado/ano: \*

Nome da Universidade/ faculdade em que está matriculado: \*

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO	
<p>Já cursou a disciplina de Psicologia da Educação durante a graduação? *</p> <p><input type="radio"/> Sim</p> <p><input type="radio"/> Não</p>	<p>Aluno, para sua participação no curso é obrigatória a leitura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido disponível no link:  <a href="https://drive.google.com/file/d/1ywDd6yX8TNIImTzE3z2cJvuuvP8eC9ptk/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1ywDd6yX8TNIImTzE3z2cJvuuvP8eC9ptk/view?usp=sharing</a></p>
<p>Possui conhecimento básico de ferramentas do computador/celular? *</p> <p><input type="radio"/> Sim</p> <p><input type="radio"/> Não</p>	<p>Você concorda com o Termo de consentimento livre e esclarecido? *</p> <p><input type="radio"/> Sim, concordo com o Termo de consentimento livre e esclarecido.</p> <p><input type="radio"/> Não, não concordo com o Termo de consentimento livre e esclarecido.</p>
<p>Anterior   Seguinte   Limpar formulário</p>	<p>Anterior   Seguinte   Limpar formulário</p>

## QUADRINHOS E O ENSINO DE PSICOLOGIA

Inscrição para o curso:  
 Quadrinhos e o ensino de  
 Psicologia

✉ [jessicacgoulart93@gmail.com](mailto:jessicacgoulart93@gmail.com) (não compartilhado)  
[Mudar de conta](#)

☁

Obrigada!

Obrigada pelo interesse em participar do curso!  
 Em breve entraremos em contato!  
 Até logo!


Anterior
Enviar
Limpar formulário




## APÊNDICE C

### Questionário inicial (Primeiro módulo)

## QUESTIONÁRIO INICIAL

 [jessicacgoulart93@gmail.com](mailto:jessicacgoulart93@gmail.com) (não compartilhado)  
[Mudar de conta](#)



\*Obrigatório

Nome: \*

A sua resposta

Conteúdos sobre a Análise do comportamento (ou Behaviorismo) foram abordados durante a faculdade? Em qual disciplina? \*

A sua resposta

Você acredita que conceitos da Análise do comportamento podem contribuir para a prática pedagógica do professor? \*

A sua resposta

Durante a formação inicial, em alguma disciplina foi abordado o tema: Histórias em Quadrinhos? Se sim, qual? \*

A sua resposta

O que você entende por Histórias em quadrinhos? \*

A sua resposta

Já usou Histórias em quadrinhos em sua prática docente? \* (seja como professor efetivo da turma ou em estágios)

A sua resposta

Você acredita que as Histórias em quadrinhos podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem? Se sim, de que forma? \*

A sua resposta

Anterior

Seguinte

Limpar formulário

## APÊNDICE D

Jogo Quizizz sobre *Behaviorismo* (Primeiro módulo)

The image displays two screenshots of the Quizizz mobile application interface. Both screenshots show the top navigation bar with the Quizizz logo, a search icon, a settings gear, and a progress indicator. The left screenshot shows a question: "Watson e Skinner criaram juntos o Behaviorismo radical." Below the question are two buttons: "FALSO" (False) and "VERDADEIRO" (True). The right screenshot shows a question: "Behaviorismo vem da palavra 'behavior' que significa \_\_\_\_\_". Below the question is a text input field with the placeholder text "Digite sua resposta..." (Type your answer...). At the bottom of both screenshots, there are three circular icons representing different game modes or features.

Two screenshots of the Quizizz website interface are shown side-by-side.

The left screenshot displays a question: "No comportamento reflexo, um \_\_\_\_\_ elicia uma resposta." Below the question is a text input field with the placeholder text "Digite sua resposta...". The interface includes a top navigation bar with the URL "quizizz.com", a search icon, a settings icon, a progress indicator showing "4/6", and a "1st" rank badge. At the bottom, there are three circular icons: a gold coin, a green gem, and a red gem.

The right screenshot displays a question: "Skinner nega a existência da mente, mas aceita o estudo dos eventos internos". Below the question are two large buttons: "VERDADEIRO" (True) and "FALSO" (False). The interface includes a top navigation bar with the URL "quizizz.com", a search icon, a settings icon, a progress indicator showing "1/6", and a minus sign icon. At the bottom, there are three circular icons: a gold coin, a green gem, and a red gem.

Na Análise do comportamento há:

- Behaviorismo radical (filosofia), Behaviorismo metodológico (visão de mundo), Análise aplicada
- Behaviorismo radical (filosofia), Análise experimental (ciência), análise Aplicada (intervenção)
- Análise do comportamento, Análise experimental (ciência), análise Aplicada (intervenção)
- Behaviorismo metodológico (visão de mundo), Análise aplicada, e experimental

Skinner só considera como objeto de estudo o comportamento observável.

VERDADEIRO

FALSO

## APÊNDICE E

### Jogo sobre reforço, punição e extinção no Quizizz (Segundo módulo)

← → ↻ [quizizz.com/join/game/U2FsdGVkX180rwsBvToiYVU7zmcObOJikEPkTMR3wwTAPU0bX%252FzZT1eNoU9%252BaTp?gameType=solo](https://quizizz.com/join/game/U2FsdGVkX180rwsBvToiYVU7zmcObOJikEPkTMR3wwTAPU0bX%252FzZT1eNoU9%252BaTp?gameType=solo) Atualizar

O que é punição?

Escreva sua resposta...

ENVIAR →

Você se lembra o que é extinção? Se sim, o que é?


Escreva sua resposta...

Para você, o que é reforço?

Escreva sua resposta...

## APÊNDICE F

### Atividade assíncrona – Questões sobre *Behaviorismo Radical* (Terceiro módulo)



### Questões sobre Behaviorismo Radical

jessicacgoulart@hotmail.com [Mudar de conta](#)

\*Obrigatório

Email \*

O seu email

Nome completo do(a) aluno(a) \*

A sua resposta

Página 1 de 4

[Seguinte](#) [Limpar formulário](#)

Após a leitura atenta do texto responda as questões abaixo.

Fonte: GENNARI, Ana Paula Gonçalves Arantes; BLANCO, Marília Bazan. *Análise do comportamento e educação: conceitos, equívocos e contribuições para a formação de professores*. Curitiba: CRV, 2019.

Quais os três níveis de seleção citados no capítulo 2 do livro "Análise do comportamento e cognição"? Nomeie e explique brevemente cada um deles. \*

A sua resposta

Sobre o behaviorismo radical assinale a alternativa correta: \*

não aceita a divisão entre mente e corpo e não considera como objeto de estudo os eventos privados.

considera os eventos mentais (como pensamentos, sentimentos, sonhos) como causa dos comportamentos.

não aceita a divisão entre mente e corpo porém, não deixa de estudar os eventos 'mentais' atribuindo a eles o status de comportamento, como qualquer outro e não como causa.

aceita que exista os eventos mentais porém não os tem como objeto de estudo, uma vez que eles não interferem no comportamento humano.

"O comportamento pode ser classificado em reflexo ou operante" (FERREIRA; DE ROSE, 2010 apud GENNARI; BLANCO, 2019). Sobre os reflexos, assinale as alternativas corretas: \*

- passam por um processo específico de aprendizagem.
- também são chamados de respondentes e são herdados filogeneticamente (são produto da seleção natural).
- ocorrem quando um estímulo ambiental elicia determinada resposta no organismo que independe da aprendizagem.
- se refere ao conjunto de ações que é mantido pelas consequências reforçadoras.

O comportamento operante é adquirido no decorrer da história do indivíduo, ou seja, ontogeneticamente. Diante disso, podemos dizer que no comportamento operante, as consequências são as responsáveis pelo aumento ou não da probabilidade de uma resposta ocorrer novamente? \*

- Sim
- Não

Descreva um exemplo de situação na qual a consequência do comportamento fez com que ele ocorresse novamente ou que diminuísse sua probabilidade de ocorrência futura. \*



Assinale a alternativa que complete corretamente as frases abaixo:

Uma consequência reforçadora é aquela que ----- a probabilidade do comportamento ocorrer novamente. \*

- aumenta
- diminui
- remove
- elicia

Punição ocorre quando a probabilidade do comportamento ocorrer novamente ----- \*

- aumenta
- diminui
- remove
- elicia

Analise as situações a seguir e assinale a alternativa correta:

A professora diz ao aluno que se ele fizer toda a tarefa, \* poderá brincar no parque. Assim, a tendência é fazer toda a atividade para ganhar a recompensa de brincar no parque. Nessa situação ocorreu:

- reforço positivo
- reforço negativo
- punição positiva
- punição negativa

O aluno faz birra porque quer brincar com a bola, porém \* aquele não é o momento de brincar. A birra continua e, não aguentando mais, a professora cede e entrega o brinquedo uma vez que isso faz com que a criança pare com a birra. Observando o comportamento da professora, ocorreu:

- reforço positivo
- reforço negativo
- punição positiva
- punição negativa



## Questões sobre Behaviorismo Radical

jessicacgoulart@hotmail.com [Mudar de conta](#)



### Dúvidas

Se após a leitura do texto e realização das atividades, você tenha ficado com alguma dúvida, escreva no espaço abaixo para que possamos discutir no nosso próximo encontro pelo Google Meet.

A sua resposta

Página 3 de 4



Página 2 de 4

Anterior

Seguinte

Limpar formulário





## Questões sobre Behaviorismo Radical

jessicacgoulart@hotmail.com [Mudar de conta](#)



### Agradecimento

Obrigada pela participação! Não esqueça de clicar em "Entregar" na página da atividade no Google Classroom para finalizar a atividade.

Após submeter as respostas do formulário, clique em "Ver pontuação" para ter acesso à correção da atividade.

Enviar-me uma cópia das minhas respostas.

 Página 4 de 4

 Anterior

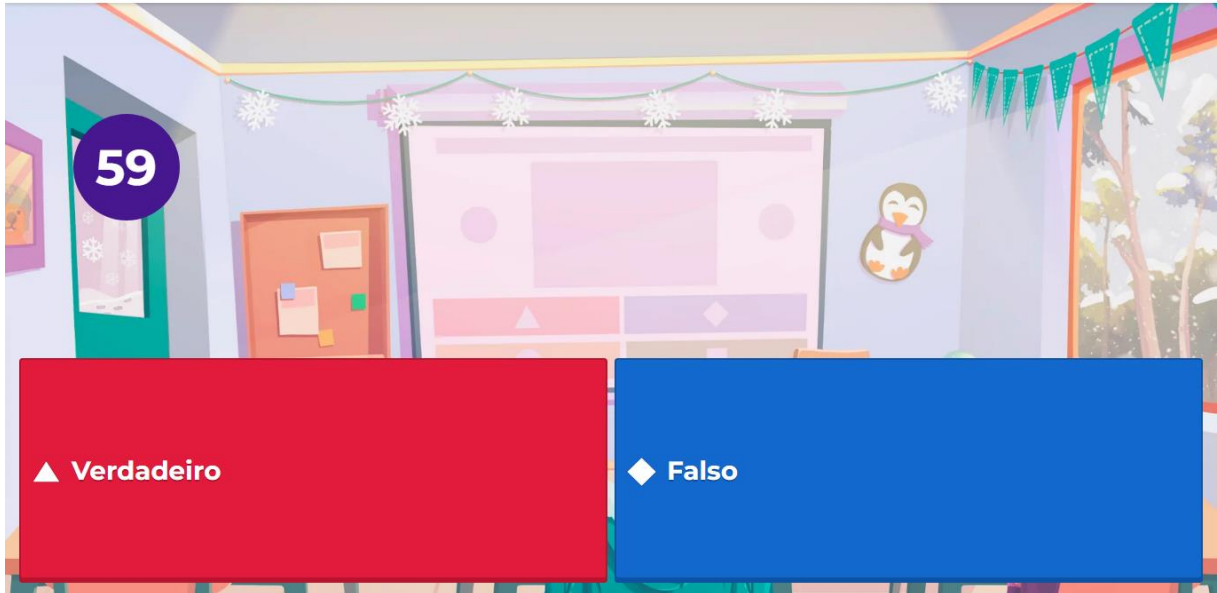
Enviar

Limpar formulário

## APÊNDICE G

Jogo *on-line* na plataforma *Kahoot* sobre *Behaviorismo* (Quarto módulo)

O Behaviorismo radical foi criado por Skinner e desconsidera sentimentos e emoções.



Sobre o Behaviorismo radical responda:



Pensando no que aprendemos sobre reforço, qual é a alternativa correta?



30

▲ O reforço é algo bom para todos

◆ No reforço a resposta é fortalecida ou mantida.

● Alimento é sempre reforçador

■ Skinner acredita que o uso da punição é mais eficaz que o do reforço

Ainda sobre reforço, qual é a alternativa correta?



30

▲ Reforço positivo aumenta a frequência do comportamento e o negativo diminui

◆ No reforço negativo é apresentada uma consequência ruim

● O reforço negativo mantém um comportamento pela retirada do punidor

## Sobre punição:



**30**

- ▲ Resposta é enfraquecida pela presença do punidor ou retirada do reforçador
- ◆ É uma técnica de controle pouco usada
- Uma bronca sempre vai ser uma punição

## A punição pode:



**30**

- ▲ E deve ser usado em todos os contextos
- ◆ aumentar a probabilidade da resposta, se for positiva
- Causar subprodutos como: medo e ansiedade

## Sobre o uso da punição:



**30**

- ▲ Deve ser realizado sempre, pois só ela pode eliminar comportamentos ruins
- ◆ Pode ser evitado e a resposta ser enfraquecida de outras maneiras
- Não causa efeitos colaterais, isso é mimimi

## Sobre ensino e aprendizagem, assinale duas alternativas corretas




**30**

- ▲ Aprendizagem é a modificação de comportamento
- ◆ Ocorre quando o professor expõe os conteúdos
- As contingências reforçadoras são importantes para a aprendizagem
- Conceitos do behaviorismo não podem auxiliar no contexto escolar


## APÊNDICE H


Atividade assíncrona - Questões sobre o “Uso das HQs no ensino” (Quinto módulo)

docs.google.com
↑



### Questões sobre o texto “Uso das HQs no ensino”

 jessicagoulart93@gmail.com (não compartilhado)  
[Mudar de conta](#)

 \*Obrigatório

Nome completo do cursista: \*

A sua resposta

Seguinte
Limpar formulário

Questões

Após a leitura do texto, escreva um pequeno parágrafo \* sobre sua percepção a respeito do uso das histórias em quadrinhos em sala de aula.


A sua resposta

As Histórias em quadrinhos sempre foram \* 0 pontos  
aceitas e utilizadas no contexto escolar?


Sim


Não

Anterior
Seguinte
Limpar formulário



## Questões sobre o texto "Uso das HQs no ensino"

 jessicacgoulart93@gmail.com (não compartilhado)  
[Mudar de conta](#)



**\*Obrigatório**

### Questões

Durante muito tempo os quadrinhos foram criticados e banidos do contexto escolar, até hoje estudos mostram que podem atrapalhar o rendimento escolar dos alunos \* 0 pontos


Sim

Não

As HQs servem apenas como entretenimento e não como ferramenta de ensino \* 0 pontos

Verdadeiro

Falso



Sobre as HQs assinale a alternativa correta: 0 pontos

São utilizadas apenas para tornar aulas mais agradáveis.

Hoje são utilizadas também nos livros didáticos e estudos mostram que auxiliam no aprendizado de algumas disciplinas.

Hoje são utilizadas nos livros didáticos e há o estímulo por parte dos professores para que os alunos leiam as HQs, porém eles não se interessam

São capazes de auxiliar no ensino desde que sejam utilizadas apenas para ilustrar um conteúdo novo

O que está correto ao se falar das HQs? \* 0 pontos


Os quadrinhos podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema.

O uso das HQs em sala de aula só é recomendado quando o aluno for produzir sua própria HQ.

É improvável que as HQs possam ampliar o vocabulário dos alunos.

Não há estudos que comprovem os benefícios do uso de quadrinhos na escola

[Anterior](#) [Seguinte](#) [Limpar form](#)





## Questões sobre o texto “Uso das HQs no ensino”

 jessicacgoulart93@gmail.com (não compartilhado)  
[Mudar de conta](#)



### Agradecimento

Obrigada pela participação!  
Lembre-se de clicar em entregar na página do Google Sala de Aula para que sua atividade seja concluída.  
Após submeter as respostas do formulário, clique em "Ver pontuação" para ter acesso à correção da atividade.

[Anterior](#)

[Enviar](#)

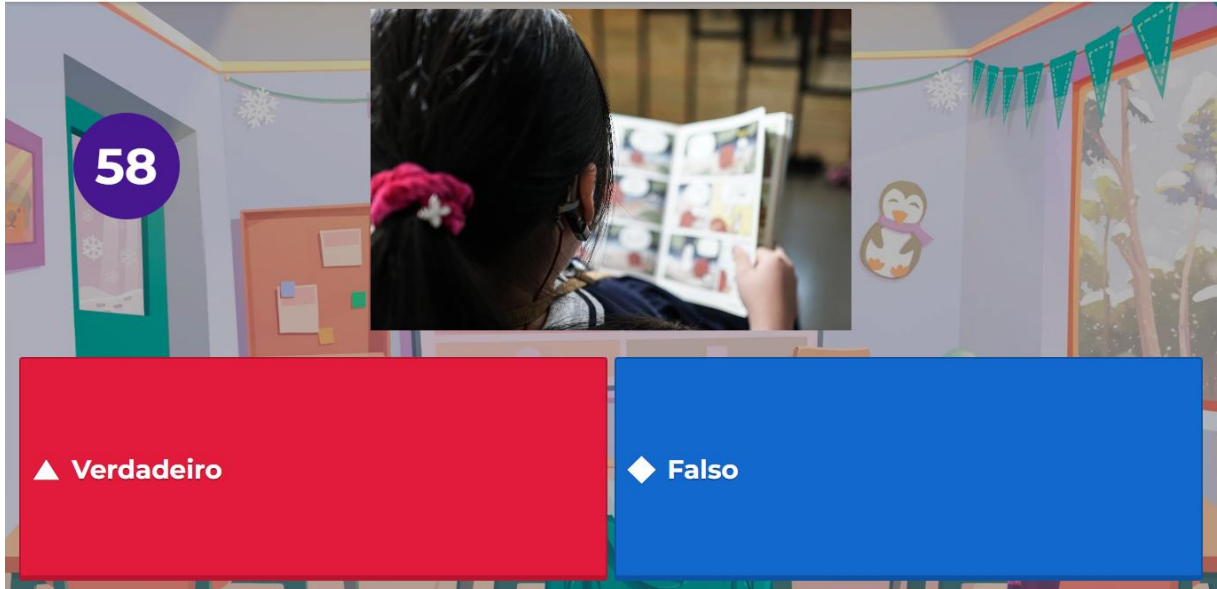
[Limpar formulário](#)



## APÊNDICE I

### Jogo Kahoot sobre Histórias em quadrinhos (Sexto módulo)

Os quadrinhos não são capazes de trazer informações relevantes ao leitor.



Podem auxiliar no desenvolvimento do hábito de leitura



Deve ser usado apenas com crianças pois adultos não se interessam



30

▲ Verdadeiro

◆ Falso

Os quadrinhos se constituem em um sistema narrativo composto por



20

▲ Imagens e ilustrações

◆ Imagens e onomatopéias

● imagem e a linguagem escrita

■ Balões e linguagem escrita

As HQs podem ser relacionadas com o baixo rendimento escolar



20

▲ Sim

◆ Não

As Hqs sempre foram respeitadas e utilizadas no meio acadêmico



29

▲ Verdadeiro

◆ Falso

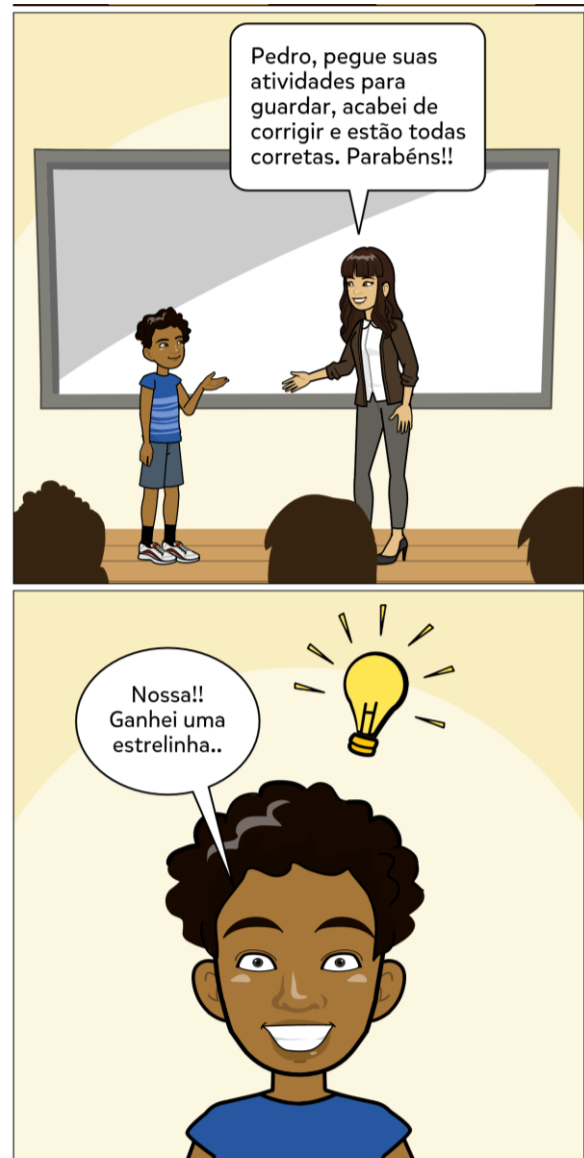
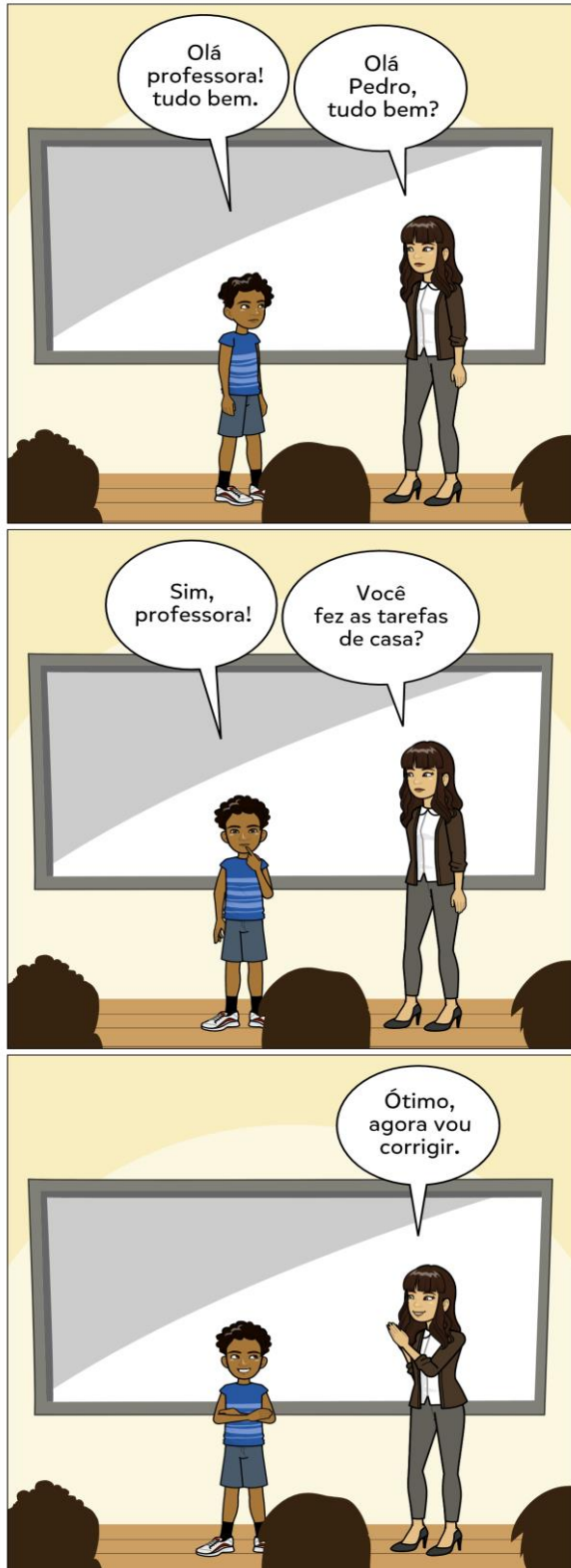
Em sala de aula as HQs podem ser utilizadas de diferentes formas como:



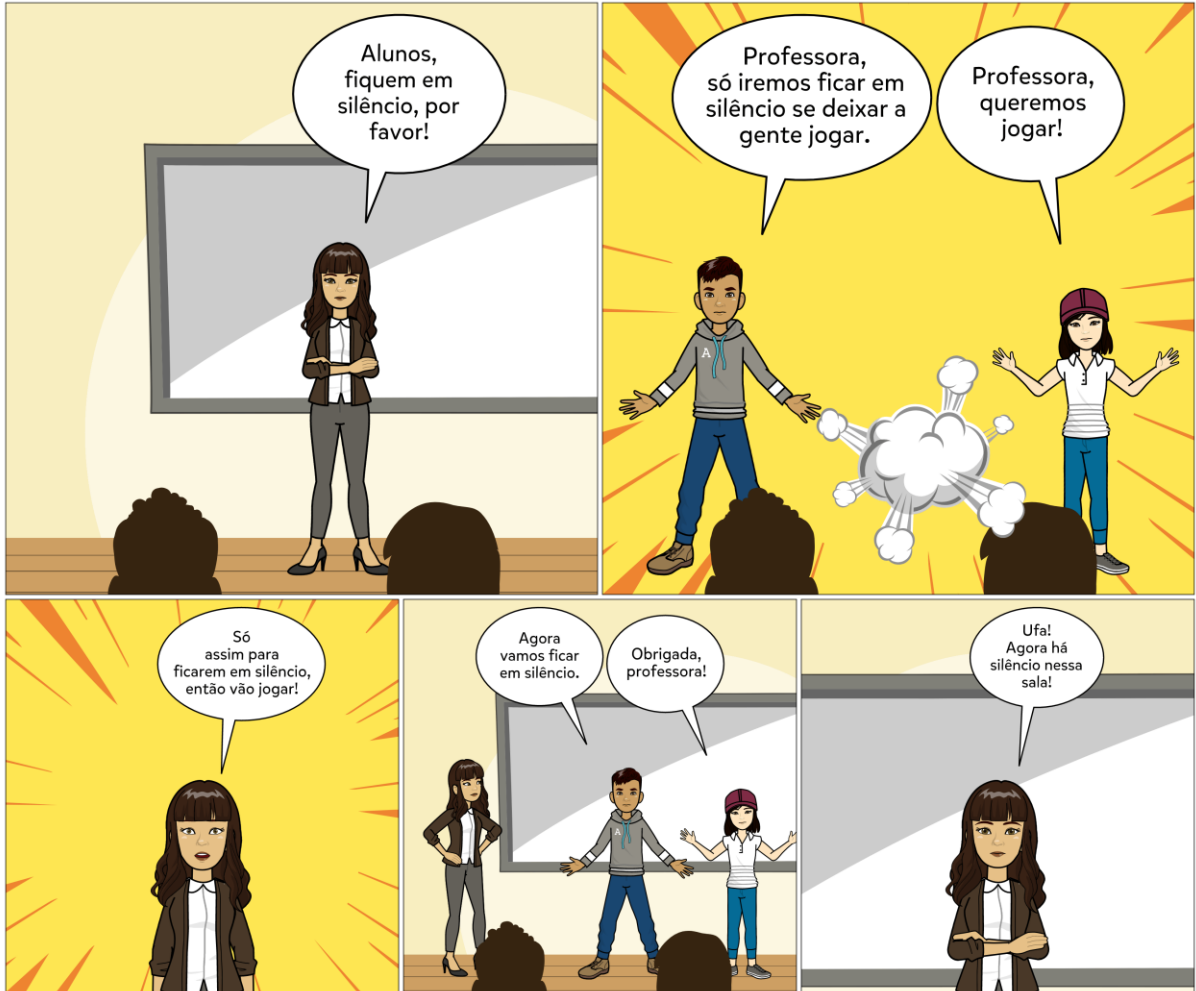
### APÊNDICE J

Histórias em quadrinhos produzidas pelos alunos (Nono módulo)

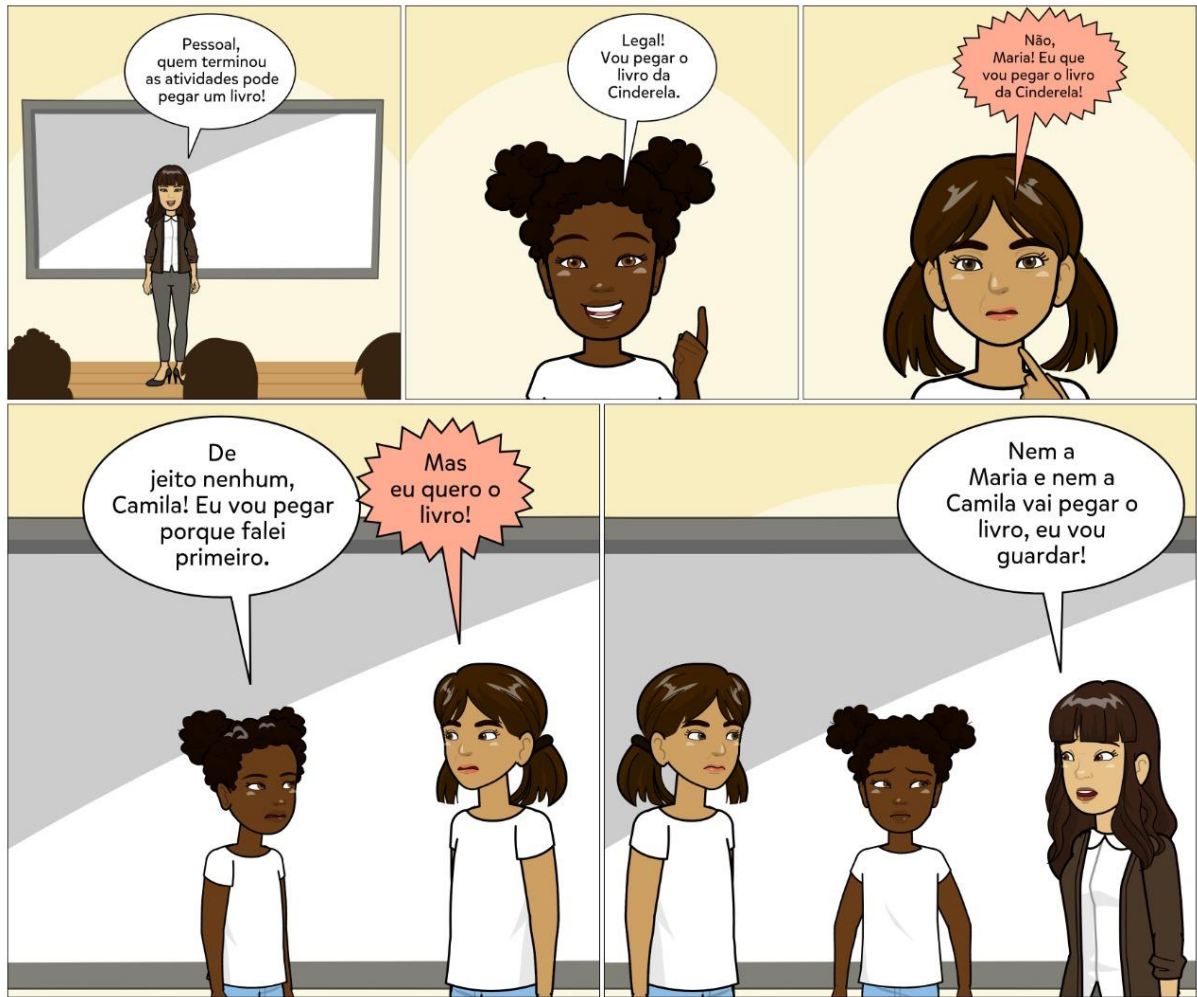
#### Grupo 1 – Reforço positivo



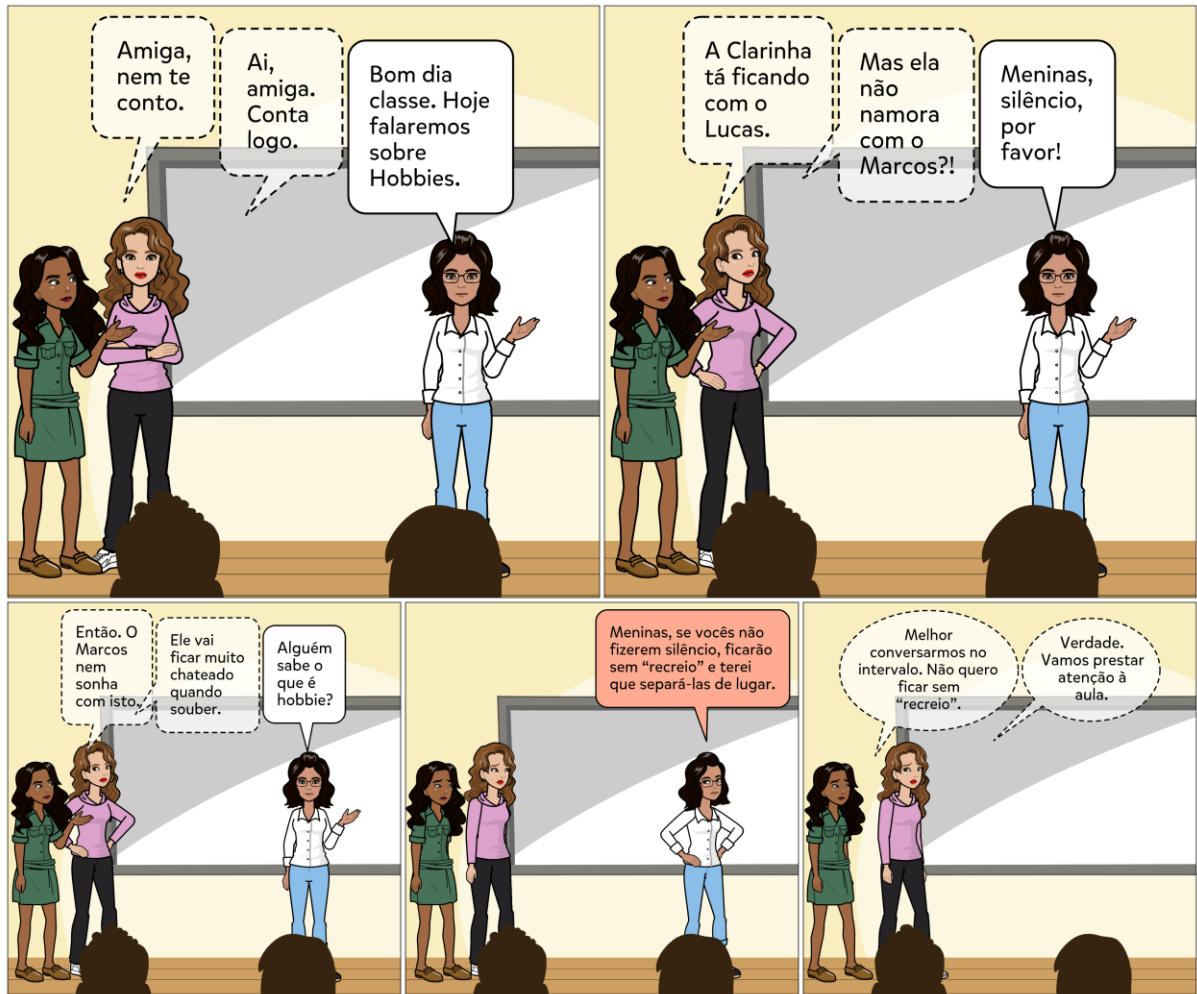
Grupo 2 – Reforço negativo



### Grupo 3 – Punição negativa



Grupo 4 – Punição positiva







### Grupo 5 - Extinção



**APÊNDICE K****Questionário final (Nono módulo)**

## QUESTIONÁRIO FINAL

 [jessicacgoulart93@gmail.com](#) (não compartilhado)  
[Mudar de conta](#)



**\*Obrigatório**

Nome \*

A sua resposta

1. Você acredita que os conceitos da Análise do Comportamento podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem? Se sim, de que forma? \*

A sua resposta

2. A partir do curso, se você pudesse explicar a Análise do Comportamento em poucas palavras, o que explicaria? \*

A sua resposta

3. O que você entende por Histórias em quadrinhos? \*

A sua resposta

4. Você pretende usar Histórias em quadrinhos em sua prática docente? \*

A sua resposta

5. Você acredita que as Histórias em quadrinhos podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem de que forma? \*


A sua resposta

6. A relação entre as Histórias em quadrinhos e a Análise do comportamento contribuiu para a sua aprendizagem? Justifique. \*


A sua resposta


**Enviar** [Limpar formulário](#)

**APÊNDICE L****Avaliação de participação no curso (Nono módulo)**



## AUTOAVALIAÇÃO

 [jessicacgoulart93@gmail.com](mailto:jessicacgoulart93@gmail.com) (não partilhado)  
[Mudar de conta](#)



\*Obrigatório

Nome: \*

A sua resposta

**Seguinte**

Limpar formulário

### 1- Autoavaliação

a- Frequentei os encontros assiduamente? \*

insatisfatório

1

2

3

4

5

satisfatório

b- Realizei a leitura dos materiais disponibilizados? \*

insatisfatório

1

2

3

4

5

satisfatório

c- Realizei as atividades propostas? \*

insatisfatório

1

2

3

4

5

satisfatório

d- Participei dos encontros via Google Meet contribuindo \*  
com as discussões.

insatisfatório

1

2

3

4

5

satisfatório

2- Em relação ao curso de forma geral

a) O curso implementado favoreceu a aprendizagem de  
conceitos da Análise do comportamento? \*

insatisfatório

1

2

3

4

5

satisfatório

Justificativa: \*

A sua resposta

Anterior

Seguinte

Limpar form



b) O curso favoreceu a aprendizagem sobre Histórias em quadrinhos? \*

insatisfatório

1

2

3

4

5

satisfatório

Justificativa: \*

A sua resposta \_\_\_\_\_

d) O curso dispôs de conteúdos que contribuíram ou irão contribuir para sua prática pedagógica? \*

insatisfatório

1

2

3

4

5

satisfatório

Justificativa: \*

A sua resposta \_\_\_\_\_

c) O curso possibilitou uma relação entre teoria e prática? \*

insatisfatório

1

2

3

4

5

satisfatório

Justificativa: \*

A sua resposta \_\_\_\_\_

3- Em relação ao material teórico utilizado durante o curso

a) Expõe o conteúdo de forma clara e objetiva? \*

insatisfatório

1

2

3

4

5

satisfatório

Anterior

Seguinte

Limpar formulário

b) Foi coerente com a proposta do curso? \*

insatisfatório

1

2

3

4

5

satisfatório

c) Oportunizou a compreensão dos conceitos trabalhados? \*

insatisfatório

1

2

3

4

5

satisfatório

d) Houve articulação entre os encontros via Google Meet \* e os materiais disponibilizados na sala de aula virtual?

insatisfatório

1

2

3

4



5

satisfatório

Anterior

Seguinte

Limpar formulário

<p>4- Em relação ao ambiente virtual</p> <p>a) O ambiente virtual foi organizado de forma em que a apresentação dos conteúdos segue uma sequência lógica facilitando o acesso e compreensão? *</p> <p>insatisfatório</p> <p>1 <input type="radio"/></p> <p>2 <input type="radio"/></p> <p>3 <input type="radio"/></p> <p>4 <input type="radio"/></p> <p>5 <input type="radio"/></p> <p>satisfatório</p> <p>Anterior   Seguinte   Limpar form. </p>	<p>5- Em relação às Histórias em quadrinhos utilizadas durante o curso</p> <p>a) Possibilitaram melhor compreensão do conteúdo? *</p> <p>insatisfatório</p> <p>1 <input type="radio"/></p> <p>2 <input type="radio"/></p> <p>3 <input type="radio"/></p> <p>4 <input type="radio"/></p> <p>5 <input type="radio"/></p> <p>satisfatório</p> <p>b) Viabilizaram relação entre teoria e prática? *</p> <p>insatisfatório</p> <p>1 <input type="radio"/></p> <p>2 <input type="radio"/></p> <p>3 <input type="radio"/></p> <p>4 <input type="radio"/></p> <p>5 <input type="radio"/></p> <p>satisfatório </p>
---	--