



## A CAIXA DE SKINNER E A MODELAGEM

### Autor(res)

Renata Penna Borges Nunes Cambraia  
Eliane Dos Santos Borges  
Fernanda Victoria Costa Santos  
Emanuely Alves Vargas  
Jennifer Ane Martins Ribeiro  
Cayro Francisco De Souza  
Karine Cristina Isaías Dos Santos

### Categoria do Trabalho

1

### Instituição

CENTRO UNIVERSITÁRIO ANHANGUERA

### Introdução

De acordo com Catania (1999), o comportamento do organismo é composto por variadas respostas, cada uma com uma probabilidade diferente. A aprendizagem ocorre quando há mudanças no comportamento, e para gerar novas respostas e investigar essas probabilidades, utiliza-se o procedimento da modelagem. O autor utiliza exemplos de modelagem em ratos e pombos para explicar como ocorre a produção de novas respostas. A modelagem comportamental é uma abordagem amplamente utilizada no campo da psicologia e da análise do comportamento, que se concentra em treinar e moldar respostas específicas em sujeitos experimentais. Essa técnica envolve o uso de reforço positivo e aproximações sucessivas para alcançar um comportamento alvo desejado. Um exemplo notável de aplicação da modelagem comportamental é o uso do rato Sniffy como sujeito experimental em experimentos virtuais.

### Objetivo

O presente trabalho tem como objetivo investigar e demonstrar os princípios e processos envolvidos na aquisição e modificação de comportamentos através do condicionamento operante. O trabalho visa utilizar a Caixa de Skinner, onde "o rato Sniffy" é a ferramenta experimental para realizar a modelagem e analisar como o comportamento pode ser moldado e aprimorado ao longo do tempo, por meio do uso de

### Material e Métodos

O estudo abordado ocorreu em Maio de 2023 e trata-se de uma modelagem comportamental, com o objetivo de treinar e moldar o comportamento do sujeito experimental em direção a um comportamento alvo específico. Este experimento foi realizado através de um programa de computador, na qual a modelagem foi aplicada como um procedimento sistemático e sequencial, baseado em aproximações sucessivas e reforços positivos.

Modelar um sujeito experimental requer habilidade e dedicação, e uma certa observação cuidadosa e um senso aguçado de oportunidade. Modelar um rato de um programa é completamente diferente de modelar um rato de



verdade, mas engana-se quem acredita que não dará trabalho. Porém Sniffy é mais fácil de modelar que um rato real, pois ele nunca fica satisfeito com a comida e porque seu repertório comportamental é menos complexo do que um rato real. No entanto, ainda assim apresenta muitos desafios.

Para o processo de modelagem foi seguido alguns passos e etapas: A seleção do sujeito

## Resultados e Discussão

O experimento foi conduzido através de uma ferramenta de aprendizagem virtual onde os usuários desenvolvem habilidades práticas em modelagem comportamental, obtendo conceitos teóricos subjacentes em um ambiente controlado. Este programa virtual tem contribuído significativamente para o avanço do conhecimento na área de psicologia experimental e para a formação de profissionais nesse campo.

O sujeito experimental em questão chamado Sniffy, o ratinho virtual, foi programado com o objetivo principal a ser treinado para o uso do alimentador. Neste caso será utilizado um procedimento de condicionamento clássico, para transformar o estímulo originalmente neutro em um reforçador secundário. O processo de treinamento envolve uma interação entre o condutor e o Sniffy. O objetivo central é fazer com que Sniffy aprenda a associar o som do alimento com a disponibilidade de alimento no comedouro.

Durante o processo do experimento, observou-se que Sniffy, ao ser repetidamente oferecido uma pelota d

## Conclusão

Como proposto pelo artigo, entendemos que a modelagem de comportamento, segundo o behaviorismo, é uma abordagem que busca compreender e explicar o comportamento humano através da observação e análise de suas respostas a estímulos específicos. Ela enfatiza e destaca a importância do ambiente e do aprendizado na formação ou modificação do comportamento.

## Referências

MODELAGEM DO COMPORTAMENTO. Disponível em: <http://blog1.comunidades.net/modelagem-do-comportamento#:~:text=A%20modelagem%20consiste%20em%20refor%C3%A7ar,processo%20gradativo%20de%20aprendizagem%20tendo>

EFEITO DE MODELAGEM DO COMPORTAMENTO VERBAL. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ptp/a/zkxY5hSCxdKvHwSdcCJPQYp/?lang=pt&format=pdf>.

O R A T O S N I F F Y V A I A E S C O L A . Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ptp/a/PNzyYmzjcwH9YMWJ6dYsCCP/?lang=pt>.

O R A T O S N I F F Y V A I A E S C O L A . Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ptp/a/PNzyYmzjcwH9YMWJ6dYsCCP/?lang=pt>.