

CAPÍTULO 1 – APRESENTAÇÃO GERAL DO SNIFFY PRO

1.1 - O QUE QUER DIZER CADA JANELA?

A janela da caixa com o ratinho, chamado Sniffy, é onde o experimentador verá o Sniffy trabalhando. Nesta janela existem alguns instrumentos importantes, como existiriam numa janela de uma "caixa de Skinner" comum: uma barra (*bar* em inglês), um bebedouro (*water spout*), uma luz (*light*), um comedouro (*food hopper*) e um auto falante (*speaker*).

Todos estes elementos definem as possibilidades desta janela, ou seja, da "caixa de Skinner". O Sniffy poderá ser treinado a pressionar a barra para liberar uma pelota de comida, inclusive mediante diferentes tons de sons e iluminação.

No programa Sniffy Pro existem outros instrumentos importantes:

a) a janela "*operant associations*" (associações operantes) é uma janela que mostra para o experimentador dois processos psicológicos do Sniffy que podem ser definidos como a formação da relação som-comida (*sound-food*) e da relação pressão a barra -comida (*bar-sound*). Ela será útil ao experimentador para que ele tenha certeza se estas relações foram bem estabelecidas.

b) a janela "*cummulative record*" (registro acumulado) mostra como está o desempenho do Sniffy, indicando o registro acumulado das respostas do ratinho em função do tempo.

c) a janela "*lab assistant*" (assistente de laboratório) ajuda o experimentador dando algumas dicas sobre o experimento em andamento ou sobre o que o experimentador deveria fazer.

d) a janela "*CS response strength*" (força da resposta condicionada) mostra a força que cada um dos estímulos condicionados (CS) tem para eliciar medo. O experimentador pode fazer um condicionamento clássico utilizando luz ou som, por exemplo.

e) a janela "*DS response strength*" é útil quando o experimento for discriminação. Ela permite que o experimentador veja qual a tendência do Sniffy pressionar a barra na presença de diferentes tons sonoros e mostra uma predição de quais são os resultados que vc terá caso faça testes de generalização.

f) a janela "*suppression ratio*" mostra quando um CS suprime o comportamento de pressão à barra.

g) a janela mental "*sensitivity e fear*" (sensibilidade e medo) mostra os estados psicológicos do Sniffy relativos a estas duas medidas.

Agora que temos uma idéia do que cada uma das janelas

CAPÍTULO 2 – NÍVEL OPERANTE

Chamamos de nível operante a observação dos comportamentos de um sujeito experimental quando nenhuma consequência é programada para qualquer uma de suas respostas. Esta medida é importante pois fornece uma medida do valor do reforço quando este passa a ser emitido de forma programada pelo experimentador.

2.1 - O que você fará na sessão

Quando você iniciar a sessão o rato começará a se comportar. Um dos componentes do grupo deverá observar todos os comportamentos emitidos pelo Sniffy e informá-los ao companheiro que os anotará durante 15 minutos na Tabela 1, informando apenas as iniciais de cada tipo de comportamento e verificando que a anotação deverá ser feita minuto a minuto (vocês deverão anotar todos os comportamentos do Sniffy, sendo que cada linha da tabela corresponde a 1 minuto). O Sniffy poderá:

LEGENDAS	COMPORTAMENTOS	DESCRIÇÃO
F	Farejar	Cheirar o ambiente
A	Andar	Mover-se apoiado nas quatro patas em qualquer direção
C	Coçar	Coçar qualquer parte do corpo com a língua, dentes ou patas
L	Levantar	Permanecer sobre as duas patas traseiras
P	Parar	Ficar parado por mais de 2 segundos em - qualquer parte da caixa
V	Virar	Dar um giro de 180 graus sobre o próprio corpo
PB	Pressão à barra	Erguer-se nas patas traseiras e pressionar a barra
B	Beber água	Lamber o bico do bebedouro

2.2 – Para iniciar a sessão

Dentro do programa Sniffy Pro selecione no menu *Experiment* a opção "Design Operant Experiment". Uma tela irá se abrir. Você verá que o tipo "Continuous" estará selecionado. Posicione esta seleção sobre o círculo a esquerda da palavra "Extinction" e clique no botão ok.

OBSERVE QUE QUANDO VOCÊ CLICAR NO BOTÃO OK A SESSÃO SERÁ INICIADA IMEDIATAMENTE. POR ISSO SAIBA ANTES O QUE VC PRECISA FAZER.

2.3 – Para encerrar a sessão.

Quando a sessão terminar você deve inserir o disquete na unidade correspondente. Clique na palavra "File" e em seguida em "Save as". No topo da janela

que deverá se abrir clique em "Save in" e selecione a unidade do disquete. Na janela localizada abaixo coloque o seguinte nome para o arquivo: no (iniciais de nível operante). Clique em "Save". Clique novamente em "File" e em seguida em "Exit". Retire o disquete do drive e entregue-o à professora.

2.4 – Exercícios

a) Complete a Tabela 2 com a frequência dos comportamentos que você observou minuto a minuto.

b) Calcule a frequência total de cada resposta e a taxa de respostas de cada comportamento.

c) Construa um gráfico de barras com a taxa de resposta dos comportamentos emitidos pelo Sniffy.

Tabela 2

Tempo	Farejar	Andar	Coçar	Levantar	Parar	Virar	PB	Beber
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
Frequência (total)								
Taxa de Resposta								

Tabela 1 -

Folha de Registro do Nível Operante

TEMPO	COMPORTAMENTOS	OBS
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

CAPÍTULO 3 – TREINANDO O SNIFFY NO COMEDOURO

Já que nossa tarefa será fazer o Sniffy aprender a conseguir sua própria comida pressionando a barra da Caixa Experimental, vamos ter que ensiná-lo em pequenos passos. Nesta sessão você vai treiná-lo no comedouro, ou seja, treiná-lo na tarefa de encontrar a comida no lugar certo toda vez que ele ouvir o barulho da barra sendo pressionada. Chamaremos esta sessão, então, de treino ao comedouro.

3.1 - O que você fará na sessão

Quando a sessão iniciar o Sniffy começará a se comportar. Você deve liberar uma pelota de comida para ele (para isso pressione a barra de espaço do teclado do seu computador) quando ele estiver próximo ao comedouro. Dessa forma, então, espere o Sniffy chegar perto do comedouro e libere a pelota de comida. Depois que ele comer aquela pelota libere outra e assim sucessivamente até você liberar 15 pelotas em seguida sem deixar que o Sniffy tenha saído de perto do comedouro. Depois que ele recebeu as 15 pelotas deixe que ele se afaste um pouco do comedouro e libere mais uma pelota. Continue fazendo esta tarefa. Você saberá que o Sniffy está treinado quando a barra vertical “*Sound food*” da janela “*Operant Association*” estiver no nível máximo. Neste ponto da sessão você perceberá que toda vez que você liberar uma pelota de comida para o Sniffy, mesmo que ele esteja longe do comedouro, ele se voltará para comê-la.

3.2 – Para iniciar a sessão

Coloque o disquete de sua última sessão dentro do *drive* apropriado. Dentro do programa *Sniffy Pro* selecione no menu *File* a opção *Open*. Uma janela será aberta. Selecione o disquete na parte superior desta janela e em seguida localize o arquivo NO. Abra-o clicando em *open* nesta janela.

Imediatamente após a abertura do arquivo vá até o menu *Experiment* e selecione a opção “*Design Operant Experiment*”. Uma tela irá se abrir. Você verá que o tipo “*Extinction*” estará selecionado. Posicione esta seleção sobre o círculo a esquerda da palavra “*Continuous*” e clique no botão *ok*.

LEMBRE-SE QUE QUANDO VOCÊ CLICAR NO BOTÃO OK A SESSÃO SERÁ INICIADA IMEDIATAMENTE. POR ISSO SAIBA ANTES O QUE VC PRECISA FAZER.

3.3 – Para encerrar a sessão.

Quando a sessão terminar você deve inserir o disquete na unidade correspondente. Clique na palavra “*File*” e em seguida em “*Save as*”. No topo da janela que deverá se abrir clique em “*Save in*” e selecione a unidade do disquete. Na janela localizada abaixo coloque o seguinte nome para o arquivo: tc (iniciais de treino ao comedouro). Clique em “*Save*”. Clique novamente em “*File*” e em seguida em “*Exit*”. Retire o disquete do *drive* e entregue-o à professora.

CAPÍTULO 4 – ENSINANDO O SNIFFY A PRESSIONAR A BARRA - MODELAGEM

Chegamos nesta sessão no treino que vai ensinar o Sniffy a pressionar a barra. A partir de agora você vai aprender a usar termos como *modelagem*, *reforço diferencial* e *aproximação sucessiva*. Grosso modo, o que vamos fazer é modelar o Sniffy no sentido de que vamos dar conseqüências para alguns dos seus comportamentos e não para outros (reforçar diferencialmente), fazendo com que cada vez o comportamento do Sniffy se aproxime do nosso comportamento final de pressão a barra (aproximação sucessiva). Vejamos como isso será feito.

4.1 - O que você fará na sessão

Na sessão passada você ensinou o Sniffy a associar o som do comedouro à comida. Agora quando você iniciar a sessão verá que o Sniffy se aproximará do comedouro quando você liberar uma pelota de comida. Depois que ele comer algumas pelotas iniciais, você vai ter que *modelar* o comportamento de pressão à barra. Para isso você vai ter que imaginar uma cadeia de respostas que sejam próximas da de pressão a barra e somente vai liberar comida para o Sniffy nesta escala. Você deve escrever estas “etapas” na folha de registro (Tabela 3) marcando, inclusive, o número de pelotas que o Sniffy comeu para cada um dos comportamentos. Vejamos um exemplo. Primeiro você libera algumas pelotas de comida (cerca de 20 pelotas) toda vez que ele caminhar em direção à barra. Na folha de registro escreva “caminhar em direção à barra” e registre quantas pelotas você deu ao Sniffy. Depois somente quando ele cheirar a barra ou o comedouro (mais cerca de 20 pelotas). Registre isso também. Em seguida libere comida apenas quando o Sniffy se levantar diante da barra (mais 20 pelotas), e assim sucessivamente até que o Sniffy somente receba comida por pressionar a barra. Cuidado para não liberar comida para o Sniffy para respostas que eram anteriores na sua cadeia de proximidade. Também tome cuidado para que o Sniffy não fique sem receber uma pelota de comida por mais de 1 minuto. Se isso acontecer, você tem que voltar atrás na sua escala para liberar pelotas de comida para o ratinho. Não esqueça que cada ratinho é um e não existe uma tabela única com os comportamentos em escala correta nem quantas pelotas serão necessárias. Por isso indicamos CERCA de 20 pelotas para cada comportamento. Ou seja, o que foi dito aqui serve apenas a título de exemplo.

Você saberá que o Sniffy está treinado quando a barra vertical “*Bar sound*” da janela “*Operant Association*” estiver no nível máximo.

4.2 – Para iniciar a sessão

Antes da abertura do arquivo vá até o menu *Windows* e selecione a opção "Cumulative Record". Uma tela irá se abrir logo abaixo da caixa do Sniffy. Ela mede no eixo horizontal o tempo da sessão e no eixo vertical o número de pressões a barra.

Aí coloque o disquete de sua última sessão dentro do *drive* apropriado. Dentro do programa *Sniffy Pro* selecione no menu *File* a opção *Open*. Uma janela será aberta. Selecione o disquete na parte superior desta janela e em seguida localize o arquivo TC. Abra-o clicando em *open* nesta janela.

LEMBRE-SE QUE QUANDO VOCÊ CLICAR NO BOTÃO OK A SESSÃO SERÁ INICIADA IMEDIATAMENTE. POR ISSO SAIBA ANTES O QUE VC PRECISA FAZER.

4.3 – Para encerrar a sessão.

Quando a sessão terminar você deve inserir o disquete na unidade correspondente. Clique na palavra "File" e em seguida em "Save as". No topo da janela que deverá se abrir clique em "Save in" e selecione a unidade do disquete. Na janela localizada abaixo coloque o seguinte nome para o arquivo: model (iniciais de modelagem). Clique em "Save". Clique novamente em "File" e em seguida em "Exit". Retire o disquete do drive e entregue-o à professora.

Tabela 3 -

Folha de Registro da Modelagem

	COMPORTAMENTOS	Pelotas de comida liberadas	OBS
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

CAPÍTULO 5 – ESQUEMA DE REFORÇAMENTO CONTÍNUO - CRF

Existem várias formas de reforçamento. As vezes ganhamos conseqüências positivas todas as vezes que nos comportamos de uma maneira e em outras vezes (a maior parte delas) ganhamos este tipo de conseqüência só de vez em quando. Hoje vamos trabalhar verificando o que acontece com o Sniffy quando ele ganha conseqüências positivas, no caso uma pelota de comida, cada vez que ele se comporta pressionando a barra.

5.1 - O que você fará na sessão

Agora você já ensinou o Sniffy a pressionar a barra. Nesta sessão vamos ver o que mudou no panorama geral dos comportamentos do Sniffy já que ele aprendeu a pressionar a barra e que ele recebe uma conseqüência específica para este comportamento. Vamos comparar os resultados obtidos no Nível Operante com os resultados da sessão de hoje, a qual chamaremos de CRF, ou Esquema de Reforçamento Contínuo.

Você deverá fazer a mesma coisa que fez na sessão de nível operante: um dos componentes do grupo deverá observar todos os comportamentos emitidos pelo Sniffy e informá-los ao companheiro que os anotará durante 15 minutos na Tabela 4, na coluna Comportamentos, informando apenas as iniciais de cada tipo de comportamento (descritas na tabela abaixo) e verificando que a anotação deverá ser feita minuto a minuto (vocês deverão anotar todos os comportamentos do Sniffy, sendo que cada linha da tabela corresponde a 1 minuto). Contudo, você TAMBÉM terá outra tarefa: deverá registrar quantas vezes o Sniffy pressiona a barra na coluna Reforçamento Contínuo.

LEGENDAS	COMPORTAMENTOS	DESCRIÇÃO
F	Farejar	Cheirar o ambiente
A	Andar	Mover-se apoiado nas quatro patas em qualquer direção
C	Coçar	Coçar qualquer patê do corpo com a língua, dentes ou patas
L	Levantar	Permanecer sobre as duas patas traseiras
P	Parar	Ficar parado por mais de 2 segundos em qualquer parte da caixa
V	Virar	Dar um giro de 180 graus sobre o próprio corpo
PB	Pressão à barra	Erguer-se nas patas traseiras e pressionar a barra
B	Beber água	Lamber o bico do bebedouro

5.2 – Para iniciar a sessão

Coloque o disquete de sua última sessão dentro do *drive* apropriado. Dentro do programa *Sniffy Pro* selecione no menu *File* a opção *Open*. Uma janela será aberta. Selecione o disquete na parte superior desta janela e em seguida localize o arquivo MODEL. Abra-o clicando em *open* nesta janela.

LEMBRE-SE QUE QUANDO VOCÊ CLICAR NO BOTÃO OK A SESSÃO SERÁ INICIADA IMEDIATAMENTE. POR ISSO SAIBA ANTES O QUE VC PRECISA FAZER.

5.3 – Para encerrar a sessão.

Quando a sessão terminar você deve inserir o disquete na unidade correspondente. Clique na palavra "File" e em seguida em "Save as". No topo da janela que deverá se abrir clique em "Save in" e selecione a unidade do disquete. Na janela localizada abaixo coloque o seguinte nome para o arquivo: CRF (Reforço Contínuo). Clique em "Save". Clique novamente em "File" e em seguida em "Exit".

5.4 – Exercícios.

Complete a Tabela abaixo Tabela 5 da mesma forma que você fez na sessão de Nível Operante. Lembre-se que a Taxa de Resposta é obtida pela fórmula $TR = R/ t$.

Após preencher esta tabela você deve construir o gráfico comparativo entre esta sessão e a sessão de Nível Operante. Abra seu arquivo do gráfico obtido no nível operante e complete-o com os dados de hoje. Agora você pode observar como a consequência pode alterar a gama de comportamentos de um sujeito. Pense como isso muda nossa própria vida e como podemos mudar nosso ambiente. Tente descrever esse gráfico para que você possa utilizar esta descrição na elaboração do seu relatório final.

Tempo	Farejar	Andar	Coçar	Levantar	Parar	Virar	PB	Beber
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
Frequência (total)								
Taxa de								

Resposta								
-----------------	--	--	--	--	--	--	--	--

Tabela 4 -

Folha de Registro do CRF

Tempo	Comportamentos	Respostas de pressão a barra	RPB	RPB (acm)
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

RPB = número de respostas de pressão a barra por minuto

RPB acm = Frequência de Pressão à barra acumulada.

CAPÍTULO 6 – EXTINÇÃO DO REFORÇAMENTO CONTÍNUO

Antes de conhecermos o desempenho do Sniffy nas diferentes formas de reforçamento vamos verificar como ele se comporta quando a consequência específica de um comportamento, no caso a pelota de comida, é retirada do ambiente. Você seria capaz de imaginar o que Sniffy faria. O que você faria?

6.1 - O que você fará na sessão

Agora você já ensinou o Sniffy a pressionar a barra e que já verificou o papel da consequência no estabelecimento de um tipo de resposta em um sujeito vamos verificar o que acontece com o Sniffy quando você suspende a consequência do comportamento de pressão a barra.

Nesta sessão você deverá fazer a mesma coisa que fez nas sessões de nível operante e CRF: um dos componentes do grupo deverá observar todos os comportamentos emitidos pelo Sniffy e informá-los ao companheiro que os anotará durante 15 minutos na Tabela 5, na coluna Comportamentos, informando apenas as iniciais de cada tipo de comportamento (descritas na tabela abaixo) e verificando que a anotação deverá ser feita minuto a minuto (vocês deverão anotar todos os comportamentos do Sniffy, sendo que cada linha da tabela corresponde a 1 minuto). Contudo, você TAMBÉM terá outra tarefa: deverá registrar quantas vezes o Sniffy pressiona a barra na coluna Extinção do Reforçamento Contínuo.

O exercício somente terminará quando o Sniffy passar cinco minutos consecutivos pressionando a barra não mais do que duas vezes.

LEGENDAS	COMPORTAMENTOS	DESCRIÇÃO
F	Farejar	Cheirar o ambiente
A	Andar	Mover-se apoiado nas quatro patas em qualquer direção
C	Coçar	Coçar qualquer patê do corpo com a língua, dentes ou patas
L	Levantar	Permanecer sobre as duas patas traseiras
P	Parar	Ficar parado por mais de 2 segundos em qualquer parte da caixa
V	Virar	Dar um giro de 180 graus sobre o próprio corpo
PB	Pressão à barra	Erguer-se nas patas traseiras e pressionar a barra
B	Beber água	Lamber o bico do bebedouro

6.2 – Para iniciar a sessão

Coloque o disquete de sua última sessão dentro do *drive* apropriado. Dentro do programa *Sniffy Pro* selecione no menu *File* a opção *Open*. Uma janela será aberta.

Selecione o disquete na parte superior desta janela e em seguida localize o arquivo CRF. Abra-o clicando em *open* nesta janela.

Imediatamente a abertura do arquivo vá até o menu *Experiment* e selecione a opção "Design Operant Experiment". Uma tela irá se abrir. Você verá que o tipo "Continuous" estará selecionado. Posicione esta seleção sobre o círculo a esquerda da palavra "Extinction". Nesta sessão a palavra ao lado *Mute pellet dispenser* também deverá ser selecionada. Assim, o rato nem ouvira o som da barra, um reforçador secundário e nem obterá comida, o reforçador primário. Depois disso clique no botão ok e comece sua sessão.

LEMBRE-SE QUE QUANDO VOCÊ CLICAR NO BOTÃO OK A SESSÃO SERÁ INICIADA IMEDIATAMENTE. POR ISSO SAIBA ANTES O QUE VC PRECISA FAZER.

6.3 – Para encerrar a sessão.

Quando a sessão terminar você deve inserir o disquete na unidade correspondente. Clique na palavra "File" e em seguida em "Save as". No topo da janela que deverá se abrir clique em "Save in" e selecione a unidade do disquete. Na janela localizada abaixo coloque o seguinte nome para o arquivo: Ext (Extinção). Clique em "Save". Clique novamente em "File" e em seguida em "Exit".

6.4 - Exercícios

Construa um gráfico de linhas com os resultados do numero de respostas acumuladas obtidos na sessão passada e os obtidos nesta semana. Você verá como a curva difere nos dois casos e novamente verá o papel da consequência no comportamento humano.

Tabela 5 -

Folha de Registro de Extinção do CRF

Tempo	Comportamentos	Respostas de pressão a barra	RPB	RPB (acm)
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

RPB = número de respostas de pressão a barra por minuto

RPB acm = Frequência de Pressão à barra acumulada.

CAPÍTULO 7 – REFORÇO INTERMITENTE – RAZÃO FIXA

Em nossa sessão de CRF o Sniffy recebeu pelotas de comida para toda resposta de pressão a barra. Agora veremos que o Sniffy pode se manter respondendo, mesmo não recebendo reforço para cada resposta. O reforço nestas sessões será intermitente.

7.1 - O que você fará na sessão

Os esquemas de reforço intermitente podem ser governados pelo tempo (intervalo) entre as respostas e pela razão (frequência) das respostas. Nesta sessão veremos os esquemas de razão fixa (FR).

Neste exercício a pelota de comida será liberada depois de uma frequência fixa de respostas. Nosso objetivo aqui será o de que o Sniffy se mantenha respondendo em uma razão 10, ou seja FR10. Contudo, assim como na modelagem, precisaremos atingir FR10 por aproximações sucessivas. Se começássemos com FR10, provavelmente o comportamento de PB do Sniffy entraria em extinção. Para que isso não aconteça e o Sniffy se mantenha respondendo, começaremos reforçando seu comportamento apenas após a emissão de 2 respostas de pressão a barra. Em seguida reforçaremos a razão 4 (FR4) e depois razão 8 (FR8).

7.2 – Para iniciar e encerrar a sessão de FR2

Coloque o disquete de sua última sessão dentro do *drive* apropriado. Dentro do programa *Sniffy Pro* selecione no menu *File* a opção *Open*. Uma janela será aberta. Selecione o disquete na parte superior desta janela e em seguida localize o **arquivo CRF**. Abra-o clicando em *open* nesta janela.

Imediatamente a abertura do arquivo vá até o menu *Experiment* e selecione a opção "Design Operant Experiment". Uma tela irá se abrir. Você verá que o tipo "Continuous" estará selecionado. Posicione esta seleção sobre o círculo a esquerda da palavra "Fixed". Coloque o número 2 no campo ao lado. O item "responses" deverá estar habilitado também. Depois disso clique no botão ok e comece sua sessão.

LEMBRE-SE QUE QUANDO VOCÊ CLICAR NO BOTÃO OK A SESSÃO SERÁ INICIADA IMEDIATAMENTE. POR ISSO SAIBA ANTES O QUE VC PRECISA FAZER.

Essa sessão termina quando o rato pressionar a barra 20 vezes, ou seja, receber 10 reforços.

Quando a sessão terminar você deve salvar o arquivo primeiro na sua CPU. Clique na palavra "File" e em seguida em "Save as". No topo da janela que deverá se abrir clique em "Save in" e selecione "Meus Documentos". Na janela localizada abaixo coloque o

seguinte nome para o arquivo: FR2. Clique em "Save". Em seguida, transfira essa sessão para o disquete.

7.3 – Para iniciar e encerrar a sessão de FR4

Coloque o disquete de sua última sessão dentro do *drive* apropriado. Dentro do programa *Sniffy Pro* selecione no menu *File* a opção *Open*. Uma janela será aberta. Selecione o disquete na parte superior desta janela e em seguida localize o **arquivo FR2**. Abra-o clicando em *open* nesta janela.

Imediatamente a abertura do arquivo vá até o menu *Experiment* e selecione a opção "Design Operant Experiment". Uma tela irá se abrir. Você verá que o tipo "Fixed" estará selecionado. Coloque o número 4 no campo ao lado. O item "responses" deverá estar habilitado também. Depois disso clique no botão ok e comece sua sessão.

Essa sessão termina quando o rato pressionar a barra 40 vezes, ou seja, receber 10 reforços.

Quando a sessão terminar você deve salvar o arquivo primeiro na sua CPU. Clique na palavra "File" e em seguida em "Save as". No topo da janela que deverá se abrir clique em "Save in" e selecione "Meus Documentos". Na janela localizada abaixo coloque o seguinte nome para o arquivo: FR4. Clique em "Save". Em seguida, transfira essa sessão para o disquete.

7.4 – Para iniciar e encerrar a sessão de FR8

Coloque o disquete de sua última sessão dentro do *drive* apropriado. Dentro do programa *Sniffy Pro* selecione no menu *File* a opção *Open*. Uma janela será aberta. Selecione o disquete na parte superior desta janela e em seguida localize o **arquivo FR4**. Abra-o clicando em *open* nesta janela.

Imediatamente a abertura do arquivo vá até o menu *Experiment* e selecione a opção "Design Operant Experiment". Uma tela irá se abrir. Você verá que o tipo "Fixed" estará selecionado. Coloque o número 8 no campo ao lado. O item "responses" deverá estar habilitado também. Depois disso clique no botão ok e comece sua sessão.

Essa sessão termina quando o rato pressionar a barra 80 vezes, ou seja, receber 10 reforços.

Quando a sessão terminar você deve salvar o arquivo primeiro na sua CPU. Clique na palavra "File" e em seguida em "Save as". No topo da janela que deverá se abrir clique

em "Save in" e selecione "Meus Documentos". Na janela localizada abaixo coloque o seguinte nome para o arquivo: FR8. Clique em "Save". Em seguida, transfira essa sessão para o disquete.

7.5 – Para iniciar e encerrar a sessão de FR10

Coloque o disquete de sua última sessão dentro do *drive* apropriado. Dentro do programa *Sniffy Pro* selecione no menu *File* a opção *Open*. Uma janela será aberta. Selecione o disquete na parte superior desta janela e em seguida localize o **arquivo FR8**. Abra-o clicando em *open* nesta janela.

Imediatamente a abertura do arquivo vá até o menu *Experiment* e selecione a opção "Design Operant Experiment". Uma tela irá se abrir. Você verá que o tipo "Fixed" estará selecionado. Coloque o número 10 no campo ao lado. O item "responses" deverá estar habilitado também. Depois disso clique no botão ok e comece sua sessão.

Aqui você deverá anotar as respostas de pressão a barra, minuto a minuto por 15 minutos. Utilize a folha de registro de FR10 (Tabela 6). Quando a pressão a barra não resultar em reforço marque / e quando ela resultar em reforço marque X.

Quando a sessão terminar você deve salvar o arquivo primeiro na sua CPU. Clique na palavra "File" e em seguida em "Save as". No topo da janela que deverá se abrir clique em "Save in" e selecione "Meus Documentos". Na janela localizada abaixo coloque o seguinte nome para o arquivo: FR10. Clique em "Save". Em seguida, transfira essa sessão para o disquete.

7.6 – Extinção de FR10.

Você deverá extinguir o comportamento do Sniffy em razão 10. Para isso clique no arquivo FR10 no seu disquete e abra a sessão. Imediatamente a abertura do arquivo vá até o menu *Experiment* e selecione a opção "Design Operant Experiment". Uma tela irá se abrir. Posicione a seleção sobre o círculo a esquerda da palavra "Extinction". Nesta sessão a palavra ao lado *Mute pellet dispenser* também deverá ser selecionada. Anote minuto a minuto as pressões a barra na Tabela 7. A sessão termina quando o Sniffy ficar 5 minutos pressionando a barra não mais que três vezes..

7.7 - Exercícios

Construa um gráfico de linhas com os resultados do numero de respostas acumuladas obtidos na sessão de FR10. De o nome do gráfico de FR10

Construa o gráfico de linhas da Extinção de FR10 e compare com o da Extinção de CRF, colocando os dois na mesma figura. Discuta esses dados: o que muda de uma sessão de extinção para outra?

Tabela 6 -

Folha de Registro de RF10

Tempo	Respostas de pressão a barra	RPB	RPB (acm)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

RPB = número de respostas de pressão a barra por minuto

RPB acm = Frequência de Pressão à barra acumulada.

Tabela 7 -

Folha de Registro de Extinção de RF10

Tempo	Respostas de pressão a barra	RPB	RPB (acm)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			

12			
13			
14			
15			

RPB = número de respostas de pressão a barra por minuto

RPB acm = Frequência de Pressão à barra acumulada.

CAPÍTULO 8 – REFORÇO INTERMITENTE – RAZÃO VARIÁVEL

Nesta sessão veremos outro exemplo de reforço intermitente: o esquema de razão variável.

8.1 - O que você fará na sessão

Neste exercício a pelota de comida será liberada depois de uma frequência variável de respostas. A resposta reforçada estará dentro de uma frequência média de respostas emitidas. Assim, se o esquema for VR15, então, estamos falando que o Sniffy deverá emitir uma média de quinze respostas para obter uma pelota de comida.

Nosso objetivo aqui será o de que o Sniffy se mantenha respondendo em uma razão variável de 10 respostas, ou seja, VR10. Contudo, assim como na modelagem, precisaremos atingir VR10 por aproximações sucessivas. Se começássemos com VR10, provavelmente o comportamento de PB do Sniffy entraria em extinção. Para que isso não aconteça e o Sniffy se mantenha respondendo, começaremos com um esquema de VR3, seguido de um esquema de VR5, VR8 e VR10.

8.2 – Para iniciar e encerrar a sessão de VR3

Coloque o disquete de sua última sessão dentro do *drive* apropriado. Dentro do programa *Sniffy Pro* selecione no menu *File* a opção *Open*. Uma janela será aberta. Selecione o disquete na parte superior desta janela e em seguida localize o **arquivo CRF**. Abra-o clicando em *open* nesta janela.

Imediatamente a abertura do arquivo vá até o menu *Experiment* e selecione a opção "Design Operant Experiment". Uma tela irá se abrir. Você verá que o tipo "Continuous" estará selecionado. Posicione esta seleção sobre o círculo a esquerda da palavra "Variable". Coloque o número 3 no campo ao lado. O item "responses" deverá estar habilitado também. Depois disso clique no botão ok e comece sua sessão.

LEMBRE-SE QUE QUANDO VOCÊ CLICAR NO BOTÃO OK A SESSÃO SERÁ INICIADA IMEDIATAMENTE. POR ISSO SAIBA ANTES O QUE VC PRECISA FAZER.

Essa sessão termina quando o Sniffy receber 10 reforços, não importa o tempo que isto leve.

Quando a sessão terminar você deve salvar o arquivo primeiro na sua CPU. Clique na palavra "File" e em seguida em "Save as". No topo da janela que deverá se abrir clique em "Save in" e selecione "Meus Documentos". Na janela localizada abaixo coloque o

seguinte nome para o arquivo: VR3. Clique em "Save". Em seguida, transfira essa sessão para o disquete.

8.3 – Para iniciar e encerrar a sessão de VR5

Coloque o disquete de sua última sessão dentro do *drive* apropriado. Dentro do programa *Sniffy Pro* selecione no menu *File* a opção *Open*. Uma janela será aberta. Selecione o disquete na parte superior desta janela e em seguida localize o **arquivo VR3**. Abra-o clicando em *open* nesta janela.

Imediatamente a abertura do arquivo vá até o menu *Experiment* e selecione a opção "Design Operant Experiment". Uma tela irá se abrir. Você verá que o tipo "*Variable*" estará selecionado. Coloque o número 5 no campo ao lado. O item "*responses*" deverá estar habilitado também. Depois disso clique no botão ok e comece sua sessão.

Essa sessão termina quando o Sniffy receber 10 reforços, não importa o tempo que isto leve.

Quando a sessão terminar você deve salvar o arquivo primeiro na sua CPU. Clique na palavra "File" e em seguida em "Save as". No topo da janela que deverá se abrir clique em "Save in" e selecione "Meus Documentos". Na janela localizada abaixo coloque o seguinte nome para o arquivo: VR5. Clique em "Save". Em seguida, transfira essa sessão para o disquete.

8.4 – Para iniciar e encerrar a sessão de VR8

Coloque o disquete de sua última sessão dentro do *drive* apropriado. Dentro do programa *Sniffy Pro* selecione no menu *File* a opção *Open*. Uma janela será aberta. Selecione o disquete na parte superior desta janela e em seguida localize o **arquivo VR5**. Abra-o clicando em *open* nesta janela.

Imediatamente a abertura do arquivo vá até o menu *Experiment* e selecione a opção "Design Operant Experiment". Uma tela irá se abrir. Você verá que o tipo "*Variable*" estará selecionado. Coloque o número 8 no campo ao lado. O item "*responses*" deverá estar habilitado também. Depois disso clique no botão ok e comece sua sessão.

Essa sessão termina quando o Sniffy receber 10 reforços.

Quando a sessão terminar você deve salvar o arquivo primeiro na sua CPU. Clique na palavra "File" e em seguida em "Save as". No topo da janela que deverá se abrir clique em "Save in" e selecione "Meus Documentos". Na janela localizada abaixo coloque o

seguinte nome para o arquivo: VR8 Clique em "Save". Em seguida, transfira essa sessão para o disquete.

8.5 – Para iniciar e encerrar a sessão de VR10

Coloque o disquete de sua última sessão dentro do *drive* apropriado. Dentro do programa *Sniffy Pro* selecione no menu *File* a opção *Open*. Uma janela será aberta. Selecione o disquete na parte superior desta janela e em seguida localize o **arquivo VR8**. Abra-o clicando em *open* nesta janela.

Imediatamente a abertura do arquivo vá até o menu *Experiment* e selecione a opção "Design Operant Experiment". Uma tela irá se abrir. Você verá que o tipo "Variable" estará selecionado. Coloque o número 10 no campo ao lado. O item "responses" deverá estar habilitado também. Depois disso clique no botão ok e comece sua sessão.

Aqui você deverá anotar as respostas de pressão a barra, minuto a minuto por 15 minutos. Utilize a folha de registro de VR10 (Tabela 8). Quando a pressão a barra não resultar em reforço marque / e quando ela resultar em reforço marque X.

Quando a sessão terminar você deve salvar o arquivo primeiro na sua CPU Clique na palavra "File" e em seguida em "Save as". No topo da janela que deverá se abrir clique em "Save in" e selecione "Meus Documentos". Na janela localizada abaixo coloque o seguinte nome para o arquivo: VR10. Clique em "Save". Em seguida, transfira essa sessão para o disquete.

8.6 – Extinção de VR10.

Você deverá extinguir o comportamento do Sniffy em razão variável 10. Para isso clique no arquivo VR10 no seu disquete e abra a sessão. Imediatamente a abertura do arquivo vá até o menu *Experiment* e selecione a opção "Design Operant Experiment". Uma tela irá se abrir. Posicione a seleção sobre o círculo a esquerda da palavra "Extinction". Nesta sessão a palavra ao lado *Mute pellet dispenser* também deverá ser selecionada. Anote minuto a minuto as pressões a barra na Tabela 9. A sessão termina quando o Sniffy ficar 5 minutos pressionando a barra não mais que três vezes..

8.7 - Exercícios

Inclua no gráfico de linhas com resultado de FR10 os resultados de VR10. Dê o nome do gráfico de FR10-VR10

Inclua no gráfico de linhas da Extinção de CRF e de FR10 os resultados da Extinção de VR10 e compare os três tipos de extinção. Discuta esses dados: o que muda de uma sessão de extinção para outra? Busque saber se seus dados são compatíveis com os dados da literatura.

Tabela 8 -

Folha de Registro de VR10

Tempo	Respostas de pressão a barra	RPB	RPB (acm)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

RPB = número de respostas de pressão a barra por minuto

RPB acm = Frequência de Pressão à barra acumulada.

Tabela 9 -

Folha de Registro de Extinção de VR10

Tempo	Respostas de pressão a barra	RPB	RPB (acm)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			

12			
13			
14			
15			

RPB = número de respostas de pressão a barra por minuto

RPB acm = Frequência de Pressão à barra acumulada.

CAPÍTULO 9 – REFORÇO INTERMITENTE – INTERVALO FIXO

Nesta sessão veremos outro exemplo de reforço intermitente: o esquema intervalo fixo.

9.1 - O que você fará na sessão

Neste exercício a pelota de comida será liberada depois de um intervalo fixo de tempo. Isso quer dizer que o intervalo de tempo entre um reforço e outro é constante. Assim, quando dizemos que estamos instalando um esquema de FI15, queremos dizer que a resposta do Sniffy só será reforçada após a passagem de 15 segundos: se o Sniffy pressionar a barra antes deste tempo, ele não receberá a pelota de comida.

Nosso objetivo aqui será o de que o Sniffy se mantenha respondendo em um esquema FI15. Contudo, assim como na modelagem, precisaremos atingir FI15 por aproximações sucessivas. Se começássemos com FI15, provavelmente o comportamento de PB do Sniffy entraria em extinção. Para que isso não aconteça e o Sniffy se mantenha respondendo, começaremos com um esquema de FI 5, seguido de um esquema de FI 8, FI12 e, finalmente, FI15.

9.2 – Para iniciar e encerrar a sessão de FI 5

Coloque o disquete de sua última sessão dentro do *drive* apropriado. Dentro do programa *Sniffy Pro* selecione no menu *File* a opção *Open*. Uma janela será aberta. Selecione o disquete na parte superior desta janela e em seguida localize o **arquivo CRF**. Abra-o clicando em *open* nesta janela.

Imediatamente a abertura do arquivo vá até o menu *Experiment* e selecione a opção "Design Operant Experiment". Uma tela irá se abrir. Você verá que o tipo "Continuous" estará selecionado. Posicione esta seleção sobre o círculo a esquerda da palavra "Fixed". Coloque o número 5 no campo ao lado. O item "Seconds" deverá estar habilitado também. Depois disso clique no botão ok e comece sua sessão.

LEMBRE-SE QUE QUANDO VOCÊ CLICAR NO BOTÃO OK A SESSÃO SERÁ INICIADA IMEDIATAMENTE. POR ISSO SAIBA ANTES O QUE VC PRECISA FAZER.

Essa sessão termina quando o Sniffy receber 10 reforços, não importa o tempo que isto leve.

Quando a sessão terminar você deve salvar o arquivo primeiro na sua CPU. Clique na palavra "File" e em seguida em "Save as". No topo da janela que deverá se abrir clique em "Save in" e selecione "Meus Documentos". Na janela localizada abaixo coloque o

seguinte nome para o arquivo: FI 5. Clique em "Save". Em seguida, transfira essa sessão para o disquete.

9.3 – Para iniciar e encerrar a sessão de FI 8

Coloque o disquete de sua última sessão dentro do *drive* apropriado. Dentro do programa *Sniffy Pro* selecione no menu *File* a opção *Open*. Uma janela será aberta. Selecione o disquete na parte superior desta janela e em seguida localize o **arquivo FI 5**. Abra-o clicando em *open* nesta janela.

Imediatamente a abertura do arquivo vá até o menu *Experiment* e selecione a opção "Design Operant Experiment". Uma tela irá se abrir. Você verá que o tipo "Fixed" estará selecionado. Coloque o número 8 no campo ao lado. O item "Seconds" deverá estar habilitado também. Depois disso clique no botão ok e comece sua sessão.

Essa sessão termina quando o Sniffy receber 10 reforços, não importa o tempo que isto leve.

Quando a sessão terminar você deve salvar o arquivo primeiro na sua CPU. Clique na palavra "File" e em seguida em "Save as". No topo da janela que deverá se abrir clique em "Save in" e selecione "Meus Documentos". Na janela localizada abaixo coloque o seguinte nome para o arquivo: FI 8. Clique em "Save". Em seguida, transfira essa sessão para o disquete.

9.4 – Para iniciar e encerrar a sessão de FI 12

Coloque o disquete de sua última sessão dentro do *drive* apropriado. Dentro do programa *Sniffy Pro* selecione no menu *File* a opção *Open*. Uma janela será aberta. Selecione o disquete na parte superior desta janela e em seguida localize o **arquivo FI 8**. Abra-o clicando em *open* nesta janela.

Imediatamente a abertura do arquivo vá até o menu *Experiment* e selecione a opção "Design Operant Experiment". Uma tela irá se abrir. Você verá que o tipo "Fixed" estará selecionado. Coloque o número 12 no campo ao lado. O item "Seconds" deverá estar habilitado também. Depois disso clique no botão ok e comece sua sessão.

Essa sessão termina quando o Sniffy receber 10 reforços.

Quando a sessão terminar você deve salvar o arquivo primeiro na sua CPU. Clique na palavra "File" e em seguida em "Save as". No topo da janela que deverá se abrir clique em "Save in" e selecione "Meus Documentos". Na janela localizada abaixo coloque o

seguinte nome para o arquivo: FI 12 Clique em "Save". Em seguida, transfira essa sessão para o disquete.

9.5 – Para iniciar e encerrar a sessão de FI 15

Coloque o disquete de sua última sessão dentro do *drive* apropriado. Dentro do programa *Sniffy Pro* selecione no menu *File* a opção *Open*. Uma janela será aberta. Selecione o disquete na parte superior desta janela e em seguida localize o **arquivo FI 12**. Abra-o clicando em *open* nesta janela.

Imediatamente a abertura do arquivo vá até o menu *Experiment* e selecione a opção "Design Operant Experiment". Uma tela irá se abrir. Você verá que o tipo "fixed" estará selecionado. Coloque o número 15 no campo ao lado. O item "Seconds" deverá estar habilitado também. Depois disso clique no botão ok e comece sua sessão.

Aqui você deverá anotar as respostas de pressão a barra, minuto a minuto por 15 minutos. Utilize a folha de registro de FI 15 (Tabela 10). Quando a pressão a barra não resultar em reforço marque / e quando ela resultar em reforço marque X.

Quando a sessão terminar você deve salvar o arquivo primeiro na sua CPU Clique na palavra "File" e em seguida em "Save as". No topo da janela que deverá se abrir clique em "Save in" e selecione "Meus Documentos". Na janela localizada abaixo coloque o seguinte nome para o arquivo: FI 15. Clique em "Save". Em seguida, transfira essa sessão para o disquete.

9.6 – Extinção de FI 15.

Você deverá extinguir o comportamento do Sniffy em FI 15. Para isso clique no arquivo FI 15 no seu disquete e abra a sessão. Imediatamente a abertura do arquivo vá até o menu *Experiment* e selecione a opção "Design Operant Experiment". Uma tela irá se abrir. Posicione a seleção sobre o círculo a esquerda da palavra "Extinction". Nesta sessão a palavra ao lado *Mute pellet dispenser* também deverá ser selecionada. Anote minuto a minuto as pressões a barra na Tabela 11. A sessão termina quando o Sniffy ficar 5 minutos pressionando a barra não mais que três vezes..

9.7 - Exercícios

Inclua no gráfico de linhas com resultado de FR10 e VR10 os resultados de FI 15. Dê o nome do gráfico de FR10-VR10-FI15

Inclua no gráfico de linhas da Extinção de CRF, de FR10, de VR10 os resultados da Extinção de FI 15 e compare os quatro tipos de extinção. Discuta esses dados: o que muda de uma sessão de extinção para outra? Busque saber se seus dados são compatíveis com os dados da literatura.

Tabela 10 -

Folha de Registro de FI 15

Tempo	Respostas de pressão a barra	RPB	RPB (acm)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

RPB = número de respostas de pressão a barra por minuto RPB acm = Frequência de Pressão à barra acumulada.

Tabela 11 -

Folha de Registro de Extinção de FI 15

Tempo	Respostas de pressão a barra	RPB	RPB (acm)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			

12			
13			
14			
15			

RPB = número de respostas de pressão a barra por minuto RPB acm = Frequência de Pressão à barra acumulada.

CAPÍTULO 10 – REFORÇO INTERMITENTE – INTERVALO VARIÁVEL

Nesta sessão veremos outro exemplo de reforço intermitente: o esquema intervalo variável.

10.1 - O que você fará na sessão

Neste exercício a pelota de comida será liberada depois de um intervalo variável de tempo. Isso quer dizer que o intervalo de tempo entre um reforço e outro não é constante. Assim, quando dizemos que estamos instalando um esquema de VI15, queremos dizer que a resposta do Sniffy só será reforçada após um período médio de tempo de 15 segundos: se o Sniffy pressionar a barra antes deste tempo, ele não receberá a pelota de comida.

Nosso objetivo aqui será o de que o Sniffy se mantenha respondendo em um esquema VI15. Contudo, assim como na modelagem, precisaremos atingir VI15 por aproximações sucessivas. Se começássemos com VI15, provavelmente o comportamento de PB do Sniffy entraria em extinção. Para que isso não aconteça e o Sniffy se mantenha respondendo, começaremos com um esquema de VI 5, seguido de um esquema de VI 8, VI12 e, finalmente, VI15.

10.2 – Para iniciar e encerrar a sessão de VI 5

Coloque o disquete de sua última sessão dentro do *drive* apropriado. Dentro do programa *Sniffy Pro* selecione no menu *File* a opção *Open*. Uma janela será aberta. Selecione o disquete na parte superior desta janela e em seguida localize o **arquivo CRF**. Abra-o clicando em *open* nesta janela.

Imediatamente a abertura do arquivo vá até o menu *Experiment* e selecione a opção "Design Operant Experiment". Uma tela irá se abrir. Você verá que o tipo "Continuous" estará selecionado. Posicione esta seleção sobre o círculo a esquerda da palavra "Variable". Coloque o número 5 no campo ao lado. O item "Seconds" deverá estar habilitado também. Depois disso clique no botão ok e comece sua sessão.

LEMBRE-SE QUE QUANDO VOCÊ CLICAR NO BOTÃO OK A SESSÃO SERÁ INICIADA IMEDIATAMENTE. POR ISSO SAIBA ANTES O QUE VC PRECISA FAZER.

Essa sessão termina quando o Sniffy receber 10 reforços, não importa o tempo que isto leve.

Quando a sessão terminar você deve salvar o arquivo primeiro na sua CPU. Clique na palavra "File" e em seguida em "Save as". No topo da janela que deverá se abrir clique em "Save in" e selecione "Meus Documentos". Na janela localizada abaixo coloque o

seguinte nome para o arquivo: VI 5. Clique em "Save". Em seguida, transfira essa sessão para o disquete.

10.3 – Para iniciar e encerrar a sessão de VI 8

Coloque o disquete de sua última sessão dentro do *drive* apropriado. Dentro do programa *Sniffy Pro* selecione no menu *File* a opção *Open*. Uma janela será aberta. Selecione o disquete na parte superior desta janela e em seguida localize o **arquivo VI 5**. Abra-o clicando em *open* nesta janela.

Imediatamente a abertura do arquivo vá até o menu *Experiment* e selecione a opção "Design Operant Experiment". Uma tela irá se abrir. Você verá que o tipo "Variable" estará selecionado. Coloque o número 8 no campo ao lado. O item "Seconds" deverá estar habilitado também. Depois disso clique no botão ok e comece sua sessão.

Essa sessão termina quando o Sniffy receber 10 reforços, não importa o tempo que isto leve.

Quando a sessão terminar você deve salvar o arquivo primeiro na sua CPU. Clique na palavra "File" e em seguida em "Save as". No topo da janela que deverá se abrir clique em "Save in" e selecione "Meus Documentos". Na janela localizada abaixo coloque o seguinte nome para o arquivo: VI 8. Clique em "Save". Em seguida, transfira essa sessão para o disquete.

10.4 – Para iniciar e encerrar a sessão de VI 12

Coloque o disquete de sua última sessão dentro do *drive* apropriado. Dentro do programa *Sniffy Pro* selecione no menu *File* a opção *Open*. Uma janela será aberta. Selecione o disquete na parte superior desta janela e em seguida localize o **arquivo VI 8**. Abra-o clicando em *open* nesta janela.

Imediatamente a abertura do arquivo vá até o menu *Experiment* e selecione a opção "Design Operant Experiment". Uma tela irá se abrir. Você verá que o tipo "Variable" estará selecionado. Coloque o número 12 no campo ao lado. O item "Seconds" deverá estar habilitado também. Depois disso clique no botão ok e comece sua sessão.

Essa sessão termina quando o Sniffy receber 10 reforços.

Quando a sessão terminar você deve salvar o arquivo primeiro na sua CPU. Clique na palavra "File" e em seguida em "Save as". No topo da janela que deverá se abrir clique em "Save in" e selecione "Meus Documentos". Na janela localizada abaixo coloque o

seguinte nome para o arquivo: VI 12 Clique em "Save". Em seguida, transfira essa sessão para o disquete.

10.5 – Para iniciar e encerrar a sessão de VI 15

Coloque o disquete de sua última sessão dentro do *drive* apropriado. Dentro do programa *Sniffy Pro* selecione no menu *File* a opção *Open*. Uma janela será aberta. Selecione o disquete na parte superior desta janela e em seguida localize o **arquivo VI 12**. Abra-o clicando em *open* nesta janela.

Imediatamente a abertura do arquivo vá até o menu *Experiment* e selecione a opção "Design Operant Experiment". Uma tela irá se abrir. Você verá que o tipo "Variable" estará selecionado. Coloque o número 15 no campo ao lado. O item "Seconds" deverá estar habilitado também. Depois disso clique no botão ok e comece sua sessão.

Aqui você deverá anotar as respostas de pressão a barra, minuto a minuto por 15 minutos. Utilize a folha de registro de VI 15 (Tabela 10). Quando a pressão a barra não resultar em reforço marque / e quando ela resultar em reforço marque X.

Quando a sessão terminar você deve salvar o arquivo primeiro na sua CPU Clique na palavra "File" e em seguida em "Save as". No topo da janela que deverá se abrir clique em "Save in" e selecione "Meus Documentos". Na janela localizada abaixo coloque o seguinte nome para o arquivo: VI 15. Clique em "Save". Em seguida, transfira essa sessão para o disquete.

10.6 – Extinção de VI 15.

Você deverá extinguir o comportamento do Sniffy em VI 15. Para isso clique no arquivo VI 15 no seu disquete e abra a sessão. Imediatamente a abertura do arquivo vá até o menu *Experiment* e selecione a opção "Design Operant Experiment". Uma tela irá se abrir. Posicione a seleção sobre o círculo a esquerda da palavra "Extinction". Nesta sessão a palavra ao lado *Mute pellet dispenser* também deverá ser selecionada. Anote minuto a minuto as pressões a barra na Tabela 11. A sessão termina quando o Sniffy ficar 5 minutos pressionando a barra não mais que três vezes..

10.7 - Exercícios

Inclua no gráfico de linhas com resultado de FR10, VR10 e FI 15 os resultados de VI15. Dê o nome do gráfico de FR-VR-FI-VI

Inclua no gráfico de linhas da Extinção de CRF, de FR10, de VR10, de FI 15 os resultados da Extinção de VI15 e compare os quatro tipos de extinção. Discuta esses dados: o que muda de uma sessão de extinção para outra? Busque saber se seus dados são compatíveis com os dados da literatura.

Tabela 12 -

Folha de Registro de VI 15

Tempo	Respostas de pressão a barra	RPB	RPB (acm)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

RPB = número de respostas de pressão a barra por minuto RPB acm = Frequência de Pressão à barra acumulada.

Tabela 13 -

Folha de Registro de Extinção de VI 15

Tempo	Respostas de pressão a barra	RPB	RPB (acm)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			

12			
13			
14			
15			

RPB = número de respostas de pressão a barra por minuto RPB acm = Frequência de Pressão à barra acumulada.

CAPÍTULO 11 – Discriminação S^+ (som)/ S^- (não som)

A partir desta sessão começaremos a trabalhar com dois conceitos novos: discriminação e generalização. Hoje aprenderemos o que é discriminação, ou seja, vamos ensinar o Sniffy a responder diante de um tipo de estímulo específico e não diante de outros tipos de estímulos.

11.1 - O que você fará na sessão

Neste exercício a pelota de comida será liberada apenas quando o som de 1,5 kHz estiver ligado e não quando o som estiver desligado. Assim, vamos ensinar o Sniffy a discriminar entre a presença e a ausência do som. Em termos técnicos o Sniffy será reforçado apenas quando diante de um estímulo discriminativo: S^+ . O som será o que denominamos S^+ e S^- será a ausência do som.

11.2 – Para iniciar e encerrar a sessão de discriminação

Coloque o disquete de sua última sessão dentro do *drive* apropriado. Dentro do programa *Sniffy Pro* selecione no menu *File* a opção *Open*. Uma janela será aberta. Selecione o disquete na parte superior desta janela e em seguida localize o **arquivo CRF**. Abra-o clicando em *open* nesta janela.

Imediatamente a abertura do arquivo vá até o menu *Experiment* e selecione a opção "Design Operant Experiment". Uma tela irá se abrir. Você deixará o tipo "Continuous" selecionado. Ao lado nas caixas onde estão os símbolos S^+ e S^- você selecionará o som 1,5 kHz como S^+ e deixará a caixa de S^- com o escrito "none". Feito isso clique em ok

LEMBRE-SE QUE QUANDO VOCÊ CLICAR NO BOTÃO OK A SESSÃO SERÁ INICIADA IMEDIATAMENTE. POR ISSO SAIBA ANTES O QUE VC PRECISA FAZER.

A sessão será dividida em três etapas. Na primeira etapa você deverá anotar as respostas de pressão a barra, minuto a minuto, por 16 minutos, na folha de registro da Tabela 14. Veja que os minutos ímpares serão registrados embaixo de S^+ e os pares embaixo de S^- .

Quando a sessão terminar você deverá salvar o arquivo primeiro na sua CPU Clique na palavra "File" e em seguida em "Save as". No topo da janela que deverá se abrir clique em "Save in" e selecione "Meus Documentos". Na janela localizada abaixo coloque o seguinte nome para o arquivo: Disc1. Clique em "Save". Em seguida, transfira essa sessão para o disquete.

Em seguida abra a sessão Disc 1 repita as anotações, minuto a minuto na Tabela 15. Encerre a sessão e salve-a, nos mesmos moldes da sessão anterior, com o nome Disc2.

Por fim, repita a operação por mais 16 minutos, abrindo o arquivo Disc2. Anote novamente as respostas de PB na Tabela 16. Encerre a sessão e salve-a, nos mesmos moldes das sessões anteriores, com o nome Disc3.

11.3 - Exercícios

Faça os registros acumulados de cada sessão e construa um gráfico de linhas para cada uma.

Compare cada gráfico apontando onde e quando o Sniffy respondeu mais e menos.

Salve os gráficos como Discriminação 1, 2 e 3.

Tabela 14 -

Folha de Registro de Discriminação 1

Tempo	Respostas de pressão a barra em S⁺	RPB	RPB (acm)	Tempo	Respostas de pressão a barra em S⁻	RPB	RPB (acm)
1				2			
3				4			
5				6			
7				8			
9				10			
11				12			
13				14			
15				16			

RPB = número de respostas de pressão a barra por minuto RPB acm = Freqüência de Pressão à barra acumulada.

Tabela 15 -

Folha de Registro de Discriminação 1

Tempo	Respostas de pressão a barra em S⁺	RPB	RPB (acm)	Tempo	Respostas de pressão a barra em S⁻	RPB	RPB (acm)
1				2			
3				4			
5				6			
7				8			
9				10			
11				12			
13				14			
15				16			

RPB = número de respostas de pressão a barra por minuto RPB acm = Freqüência de Pressão à barra acumulada.

Tabela 16

Folha de Registro de Discriminação 1

Tempo	Respostas de pressão a barra em S⁺	RPB	RPB (acm)	Tempo	Respostas de pressão a barra em S⁻	RPB	RPB (acm)
1				2			
3				4			
5				6			
7				8			
9				10			
11				12			
13				14			
15				16			

RPB = número de respostas de pressão a barra por minuto RPB acm = Frequência de Pressão à barra acumulada.