

PAINEL - RELATOS TÉCNICOS OU INTERVENÇÕES APLICADAS

VIDEOGAME COMO FERRAMENTA DE TRANSLAÇÃO DO CONHECIMENTO: CONDICIONAMENTO RESPONDENTE EM FOCO

João Antonio Lemes Bueno (joaobueno.psi@gmail.com)

Bruna Guimarães Marques (prof.brunaguimaraes@ulife.com.br)

Gabrielle Galvino Ferreira (psi.gabrielllegalvinof@gmail.com)

Heloísa Borges De Souza (heloborges2k4@gmail.com)

Ingrid Fayer Ambrozio (ingridfayer@gmail.com)

Julia Aparecida Araújo Do Nascimento (juliaaparecidanascimento@gmail.com)

Leandro Reche Alexandrino (leandro.alexandrino18@gmail.com)

Raphael Pio Alves De Santana (raphapiowork@hotmail.com)

Vinicius Lourenço Rossela (vinicius.rossela@gmail.com)

Recursos didáticos que operacionalizam conceitos comportamentais em formatos interativos representam uma lacuna relevante na literatura de ensino em Análise do Comportamento. O condicionamento respondente, embora central na formação em psicologia e ciências do comportamento, é frequentemente abordado por descrições textuais e demonstrações estáticas,

sem recursos que favoreçam a aprendizagem por contato direto com as contingências modeladas. Videogames educativos configuram-se como artefatos com potencial para suprir essa lacuna, dado que suas mecânicas permitem a exposição sistemática a estímulos e consequências em ambiente controlado e com feedback imediato.

O trabalho voltou-se a descrever o processo de desenvolvimento de um videogame educativo do tipo point-and-click chamado "Caramelo: Condicionamento Respondente", voltado ao ensino dos princípios do condicionamento respondente, detalhando as decisões conceituais e técnicas que alicerçaram sua implementação. Este trabalho configura-se como relato técnico de desenvolvimento, enquadrando-se metodologicamente como pesquisa bibliográfica de natureza aplicada. O procedimento seguiu duas frentes articuladas. A primeira consistiu em revisão bibliográfica dirigida, abrangendo obras e artigos sobre condicionamento respondente e operante, epistemologias comportamentalistas, gamificação e design de videogames. Os referenciais de maior peso incluíram Pavlov (como citado em Lefrançois, 2008), Skinner (1938, 1974), Baum (2019), Crawford (1984) e McGonigal (2011). A segunda frente compreendeu o projeto e a implementação do videogame, realizado na plataforma Construct 3 (Scirra, 2025), com estética em Pixel Art e disponibilização em versões web e Android. Testes internos de usabilidade e correção de erros operacionais foram conduzidos pela equipe para verificar a correspondência entre os eventos do jogo e os conceitos teóricos subjacentes, sem coleta empírica com amostragem externa. O produto obtido simula o paradigma de condicionamento clássico por meio de uma mecânica central de pareamento entre um estímulo neutro (sino) e um estímulo incondicionado (ração), com evolução representada por uma barra de condicionamento progressiva. Elementos de feedback em tempo real, instruções contextuais e janelas explicativas foram incorporados para sustentar a compreensão dos processos de aquisição e extinção respondente. O design ancora-se também em princípios do condicionamento operante, com reforçamento positivo contingente às respostas corretas, modelagem gradual de demandas e estímulos discriminativos visuais e sonoros, configurando condições favoráveis ao engajamento e à aquisição de repertório conceitual. O desenvolvimento do

videogame "Caramelo: Condicionamento Respondente" demonstra a viabilidade de transpor os fundamentos do condicionamento respondente para a lógica interativa de um produto digital. Reconhece-se como limitação central a ausência de testes com usuários externos, o que impede inferências sobre eficácia instrucional. Como desdobramento, recomenda-se a condução de estudos experimentais ou quase-experimentais que avaliem aprendizagem, engajamento e retenção em amostras educativas.

Palavras-chave: condicionamento respondente; videogame educativo; análise do comportamento; gamificação; pesquisa aplicada.