

Nº 1

1976

EDUCAÇÃO E REALIDADE

ER

N1.1976

ER

Educação E Realidade

FACULDADE DE EDUCAÇÃO

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

**EDUCAÇÃO
E
REALIDADE**

Nº 1 — Fevereiro 1976

**EDUCAÇÃO NA EMPRESA E SUA RELAÇÃO COM
A MUDANÇA DE ATITUDES, ATRAVÉS
DE TECNOLOGIA SOCIAL ***

Marisa Faermann Eizirik

RESUMO

Esta investigação se propôs a realizar uma ligação entre educação e empresa, utilizando para isso princípios sugeridos pela Tecnologia Social, segundo os quais deve-se adotar uma atitude de diagnóstico para os problemas de interação humana, visando possíveis alternativas de solução. Esse método poderia servir como fator de predição e controle de novos problemas.

Planejou-se uma pesquisa caracterizada como um estudo de campo, com "design" pré-experimental, objetivando testar as seguintes hipóteses: I. Técnicas de Persuasão Social são eficientes no manejo de problemas de funcionamento em uma organização operante; II. Técnicas de persuasão de grupo são mais eficientes na mudança de atividades do que técnicas individuais; III. O manejo através de tecnologia social aumenta a satisfação pessoal dos sujeitos, em relação a si e ao trabalho.

O estudo desenvolveu-se em uma organização de tipo industrial, sendo os sujeitos funcionários da empresa, de diversos níveis hierárquicos e em número de 37. As várias etapas da pesquisa desenrolaram-se no decorrer de 1(um) ano de trabalho contínuo, em que se realizou integração na empresa, estudo-piloto, pré-teste, tratamento experimental e pós-teste.

Utilizaram-se quatro instrumentos, construídos para este trabalho, dos quais dois eram respondidos pelos sujeitos e chefias imediatas (Anexos 1.2. e 1.3.), visando identificar o nível de satisfação pessoal e o nível de desempenho; os outros dois eram utilizados pela pesquisadora (Anexos 1.1. e 1.4.), consistindo em um roteiro de análise de função e um roteiro de entrevista, para fins diagnósticos.

* Dissertação apresentada para obtenção do título de Mestrado em Educação, UFRGS, 1975.

O tratamento constou de duas modalidades: uma em grupo e outra individual. A primeira caracterizou-se pela aplicação da técnica de Role-Playing em 30 sujeitos, divididos em três grupos, durante 10 sessões de uma hora e meia; o atendimento individual consistiu na utilização de várias técnicas de persuasão social, com a introdução de fenômenos psicológicos como dissonância cognitiva, reactância psicológica, analogia, em 7 sujeitos, com número de entrevistas variáveis segundo a necessidade de cada caso.

Os resultados indicaram diferenças significantes ao nível de 0.05, tanto para a hipótese I como para a hipótese II, porém não houve confirmação da hipótese III, uma vez que os sujeitos apresentaram mudanças de atitudes, mas diminuíram sua satisfação pessoal em relação ao trabalho e desempenho.

Outras observações e inferências foram feitas quanto a fenômenos ocorridos durante o trabalho, possivelmente causadores de efeitos nos resultados.