

PROGRAMAÇÃO E RESUMOS

III PSICOINFO

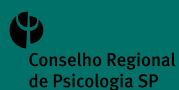
Seminário Brasileiro de Psicologia e
Informática

II JORNADA DO NPPI

Núcleo de Pesquisas da Psicologia em
Informática: Psico/PUC SP

15 e 16 de novembro de 2006

São Paulo - SP



PROGRAMAÇÃO E RESUMOS

III PSICOINFO

Seminário Brasileiro de Psicologia e
Informática

II JORNADA DO NPPI

Núcleo de Pesquisas da Psicologia em
Informática: Psico/PUC SP

15 e 16 de novembro de 2006

São Paulo - SP

Apresentação

O Conselho Federal de Psicologia, o Conselho Regional de Psicologia de São Paulo e o Núcleo de Pesquisa da Psicologia em Informática (NPPI) da PUC de São Paulo têm a satisfação de apresentar as atividades que serão desenvolvidas neste III PsicolInfo – Seminário Brasileiro de Psicologia e Informática e II Jornada do NPPI. A realização deste evento cumpre o objetivo de estimular essa área emergente da psicologia, buscando aglutinar pesquisadores e profissionais a fim de possibilitar o debate para seu avanço, tornando visível sua relevância e suas contribuições para nossa ciência e atuação profissional.

O evento segue as diretrizes do V Congresso Nacional de Psicologia, que, reconhecendo a importância da área, propôs:

- Dar continuidade e aprimoramento à validação de sites que prestam serviços psicológicos via Internet;
- Estimular as Universidades para produção de saberes que possam avançar a relação da psicologia com a informática;
- Dar publicidade a trabalhos produzidos no âmbito das interfaces psicologia / informática que possam colaborar para o avanço do campo.

Os temas que são abordados nas diferentes atividades revelam que há já uma ampla gama de aspectos investigados e enfocados em diferentes contextos de atuação que envolvem a relação Psicologia e Informática, o que vem corroborar a importância das possibilidades que a área oferece. São eles:

- Trabalhos dos psicólogos aplicados à informática: serviços via Internet, uso da informática na prática profissional;
- Subjetividade e impacto da Internet e da tecnologia;
- Informática aplicada à Psicologia: testes e instrumentos informatizados, softwares para psicologia;
- Psicologia aplicada à Informática: inteligência artificial, inclusão digital, interação humano computador.

O CFP e o CRP/SP, reconhecendo o pioneirismo do NPPI na abordagem das questões da Psicologia e Informática e a importância da organização da área, promovem, neste evento em parceria, a possibilidade do encontro de pesquisadores, profissionais e estudantes interessados em colocar a Psicologia no campo das inovações tecnológicas, de maneira crítica e ética, a fim de que contribuir para disponibilizar de forma mais ampla seus saberes e fazeres.

Bom evento a todos!

Ana Mercês Bahia Bock

Presidente do Conselho Federal de Psicologia - CFP

Maria da Graça Marchina Gonçalves

Presidente do Conselho Regional de Psicologia da 6ª Região – CRP-06

Rosa Maria Farah

Coordenadora do Núcleo de Pesquisa da Psicologia em Informática - NPPI

Comissão Organizadora

Andréa Jotta Ribeiro Nolf
Ivelise Fortim
Leonardo Antonio Marui Cosentino
Oliver Zancul Prado
Rosa Maria Farah

Comissão Científica:

Alessandro Vieira dos Reis
Alvaro Mello
Álvaro Roberto Crespo Merlo
Carlos Eduardo Costa
Drausio Capobianco
Eduardo Honorato
Emílio Takase
Fernando Portela Câmara
Ivelise Fortim
Leonardo Antonio Marui Cosentino
Liliana Maria Passerino
Lynn Rosalina Gama Alves
Magda Bercht
Marcelo Pimenta
Ney Limonge
Nize Maria Campos Pellanda
Oliver Zancul Prado
Rosa Maria Farah
Rosana Teresinha Vaccare Braga
Rosana Zanella
Sálua Cecílio
Sergio Amadeu Silveira
Simone de Oliveira Barreto
Sonia Meyer
Verá de Sá

Secretaria Executiva:

CFP - Conselho Federal de Psicologia
CRP-SP - Conselho Regional de Psicologia da 06ª região
NPPI - Núcleo de Pesquisas da Psicologia em Informática: Psico/PUC SP

Índice

Apresentação	3
Comissão Organizadora	4
Comissão Científica	4
Secretaria Executiva	4
Programação Geral	6
Conferências	8
Mesas redondas	9
Comunicações orais	15
Posters	24
Posters Eletrônicos	30



Programação Geral

15 de novembro de 2006

HORÁRIO	LOCAL	ATIVIDADE
08:00 - 09:00	Saguão do Tuca	INSCRIÇÕES E CREDENCIAMENTO
09:00 - 09:30	Tuca	ABERTURA Ana Mercês Bahia Bock, Maria da Graça Marchina Gonçalves, Rosa Maria Farah e Marcos Ribeiro Ferreira
09:30 - 10:50	Tuca	CONFERÊNCIA “TECHNOLOGY IN THERAPY: DEVELOPING A GLOBAL APPROACH AND CREATING STANDARDS” Kate Anthony
11:00 - 12:00	Salas PUC	COMUNICAÇÕES ORAIS Informática na formação do psicólogo Informática e Educação Orkut e Subjetividade Avaliação Psicológica Informatizada
12:00 - 13:00		ALMOÇO
13:00 - 14:00	Salas PUC	COMUNICAÇÕES ORAIS Jogos Eletrônicos e mundos virtuais Serviços Psicológicos e Tecnologia Softwares para Psicologia Ética e Pesquisa
14:10 - 15:40		MESAS REDONDAS
	Tuca	“INCLUSÃO DIGITAL” Sergio Amadeu Silveira, Liliana Maria Passerino, Demi Getschko e Maria Imaculada Cardoso Sampaio
	Tucarena	“GESTÃO INFORMATIZADA DE SERVIÇOS DE PSICOLOGIA” Oliver Zancul Prado, Luciana Rosa Machado e Rosana Teresinha Vaccare Braga
	Auditório Superior	“PSICOLOGIA E INFORMÁTICA NA FORMAÇÃO DO PSICÓLOGO” Miriam Struchiner, Paulo Gomes de Sousa Filho e Rosa Maria Farah
15:40 - 16:00	Saguão do Tuca	COFFEE BREAK
16:00 - 17:00	Tuca	CONFERÊNCIA “JOGOS ELETRÔNICOS E VIOLÊNCIA – DELINEANDO NOVOS ESPAÇOS DE CATARSE” Lynn Rosalina Gama Alves
17:10 - 18:40		MESAS REDONDAS:
	Tuca	“INTERAÇÃO HOMEM MÁQUINA” Leonardo Antonio Marui Cosentino, Alessandro Vieira dos Reis e Marcelo Soares Pimenta
	Tucarena	“REFLEXOS DA INTERNET NA CLÍNICA” Ivelise Fortim, Rosana Zanella e Aderbal Vieira Jr.
	Auditório Superior	“LIMITES E POSSIBILIDADES DO USO DO ENSINO À DISTÂNCIA NA FORMAÇÃO DE PSICOLOGIA” Gilson Schwartz, Marcos de Toledo Benassi e Marcos Ribeiro Ferreira
18:50 - 19:30	Saguão do Auditório Superior	Sessão de Pôsteres e Pôsteres Eletrônicos

16 de novembro de 2006

HORÁRIO	LOCAL	ATIVIDADE
09:00 - 10:00	Tuca	CONFERÊNCIA “O PSICOLÓGICO NA SOCIEDADE EM REDE” Ana Maria Nicolaci da Costa
10:10 - 11:40		MESAS REDONDAS:
	Auditório 239 (PUC)	“SAÚDE E TRABALHO: IMPACTOS DA INFORMÁTICA” Alvaro Mello, Álvaro Roberto Crespo Merlo e Sálua Cecilio
	Auditório 333 (PUC)	“SOFTWARES DE PSICOLOGIA” Drausio Capobianco, David Alan Eckerman e Carlos Eduardo Costa
11:50 - 12:50		ALMOÇO
13:00 - 14:00	Salas PUC	COMUNICAÇÕES ORAIS A Psicologia na Informática Subjetividade e Tecnologia Inclusão Digital Possibilidades presentes e futuras para a psicologia e informática
14:00 - 15:30		MESAS REDONDAS:
	Auditório 239 (PUC)	“CIBERCULTURA: EXPRESSÕES HUMANAS NA INTERNET” Vera Lúcia Viveiros Sá, André Lemos e Eduardo Honorato
	Auditório 333 (PUC)	“SERVIÇOS PSICOLÓGICOS MEDIADOS PELO COMPUTADOR” Sonia Meyer, Andréa Jotta Ribeiro Nolf e Adriana Eiko Matsumoto
15:30 - 15:40	Saguão do Tuca	COFFEE BREAK
15:40 - 16:40	Tuca	CONFERÊNCIA “TELEAVALIAÇÃO DE COMPETÊNCIAS DE LINGUAGEM” Fernando César Capovilla
17:00 - 18:30		MESAS REDONDAS:
	Auditório 239	“TESTES INFORMATIZADOS” Ney Carline Limonge, Simone de Oliveira Barreto, Emilio Takase e Maria Cristina Rodrigues Azevedo Joly
	Auditório 333	“SISTEMAS INTELIGENTES E CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO” Nize Maria Campos Pellanda, Magda Bercht e Fernando Portela Câmara
18:40 - 19:30	Tuca	REUNIÃO DOS PARTICIPANTES PARA ORGANIZAÇÃO DE ÁREA ENCERRAMENTO



MOSTRA DE PÔSTERES E PÔSTERES ELETRÔNICOS
Saguão do Auditório Superior (15/nov e 16/nov)

Data/Horário: 15/11 - 09:30 às 10:50 horas.

Local: Tuca

TECHNOLOGY IN THERAPY: DEVELOPING A GLOBAL APPROACH AND CREATING STANDARDS”

KATE ANTHONY

Mini-currículo:

Português

Kate Anthony atua no www.onlinecounsellors.co.uk, fornecendo o treinamento para os interessados que desejam fornecer serviços através da Internet. Kate desenvolveu e foi co-autora do BACP Guidelines para consultas e psicoterapia on line (2001) e é autora da segunda edição Guidelines 2005. Ela também é co-editora com o Dr. Stephen Goss da tecnologia em aconselhar e psicoterapia - um guia dos práticos (Palgrave, 2003). Ela é presidente e companheira da Sociedade Internacional para Saúde Mental on line (www.ismho.org), e está trabalhando atualmente em seu doutorado DPsych na universidade de Middlesex. Trabalha com famílias onde fornece terapia a adultos sobreviventes de abuso sexual.

Inglês

Kate Anthony runs www.OnlineCounsellors.co.uk, providing training for practitioners who wish to provide services the Internet. Kate developed and co-authored the BACP Guidelines for Online Counselling and Psychotherapy (2001) and is author of the 2nd Edition Guidelines 2005. She is co-editor with Dr Stephen Goss of Technology in Counselling and Psychotherapy - A Practitioners Guide (Palgrave, 2003). She is President and Fellow of the International Society for Mental Health Online (www.ismho.org), and is currently working on her DPsych doctorate with Middlesex University. She works with the charity Family Matters providing therapy to adult survivors of sexual abuse.

Data/Horário: 15/11 - 16:00 às 17:00 horas.

Local: Tuca

JOGOS ELETRÔNICOS E VIOLÊNCIA – DELINEANDO NOVOS ESPAÇOS DE CATARSE

LYNN ROSALINA GAMA ALVES

Mini-currículo:

Doutora e mestre em Educação e Comunicação pela UFBA, Psicopedagoga pela UFBA, professora dos mestrados em Educação e Contemporaneidade (UNEB) e Modelagem computacional (FVC), atuando na graduação como professora de Psicologia da Educação. Investiga as questões relacionadas com educação, comunicação e tecnologia há dez anos, inclusive desenvolvendo projetos de pesquisa e de extensão.

Atualmente centra investigações nos jogos eletrônicos e ensino online, enfatizando as questões relacionadas ao desenvolvimento cognitivo e aprendizagem.

Coordena o Grupo de Pesquisa cadastrado no Diretório CNPq comunidades virtuais e o qual tem uma página que disponibiliza alguns das ações do grupo de pesquisa (www.comunidadesvirtuais.pro.br).

Autora do livro Game over – jogos eletrônicos e violência e autora e co-autora de vários artigos publicados em livros que discutem as questões relacionadas com educação, tecnologia e ensino on-line, disponíveis na URL: www.lynn.pro.br

Data/Horário: 16/11 - 09:00 às 10:00 horas.

Local: Tuca

“O PSICOLÓGICO NA SOCIEDADE EM REDE”

ANA MARIA NICOLACI DA COSTA

Mini-currículo:

Ph.D. em Psicologia, Universidade de Londres. M.A. em Psicologia, New School for Social Research, Nova York. Professora do Departamento de Psicologia da PUC-Rio. Coordenadora do Núcleo de Estudos sobre Tecnologia e Subjetividade.

Data/Horário: 16/11 - 15:40 às 16:40 horas.

Local: Tuca

“TELEAVALIAÇÃO DE COMPETÊNCIAS DE LINGUAGEM”

FERNANDO CÉSAR CAPOVILLA

Mini-currículo:

Ph.D. em Psicologia Experimental pela Temple University of Philadelphia, Livre Docente em Neuropsicologia Clínica pela USP. Professor Associado do IP-USP. Autor de 50 livros e 130 artigos em avaliação de desenvolvimento e distúrbios de comunicação e linguagem oral, escrita e de sinais (em quadros neurossensoriais, neuromotores e neurolingüísticos), e em procedimentos de intervenção para sua prevenção e tratamento.

Data/horário: 15/11 - 14:10 às 15:40 horas

Local: Tucarena

MESA: GESTÃO INFORMATIZADA DE SERVIÇOS DE PSICOLOGIA

COORDENAÇÃO: MARIZA MONTEIRO BORGES CRP – 01

Debatedores:

OLIVER ZANCUL PRADO

Processo de desenvolvimento de um sistema de gestão para serviços de Psicologia

A psicologia brasileira carece de produtos e instrumentos informatizados e com isso deixa de produzir referências acadêmicas, científicas e não consegue sistematizar os resultados de seus serviços em comparação a outras disciplinas. Afim de resolver parte desses problemas e prover uma solução para gerenciar os processos de instituições que prestam serviços em psicologia, esta em desenvolvimento o projeto GestorPsi – Sistema de Gestão de Serviços de Psicologia, que pretende disponibilizar métodos padronizados para o registro e gestão de serviços de psicologia. O projeto esta sendo desenvolvido em duas fases. Na fase 1 foi criado o modelo técnico do sistema que vai subsidiar os desenvolvimentos e a implementação do sistema na fase 2. Estão especificados módulos da clínica, serviços, prontuário, estágio, atendimento, relatórios, financeiro e log. Esse modelo do sistema foi criado a partir de pesquisas bibliográficas, análise dos sistemas de saúde disponíveis no mercado e mapeamento de processos em clínicas-escola de psicologia. No decorrer da fase 2 o sistema será implementado em clínicas-escolas e depois da conclusão da confecção do sistema ele será disponibilizado para o público como software livre e como serviço via web.

LUCIANA ROSA MACHADO

Processo de confecção de um modelo de prontuário eletrônico

A forma de registro de dados clínicos utilizada atualmente nas clínicas de psicologia envolve basicamente os registros em papel, o que gera dificuldades em relação ao sigilo sobre os dados, à duplicidade dos registros e à realização de pesquisas sobre os dados clínicos. Como demonstrado pela literatura, uma possível solução para essas dificuldades seria a utilização de um sistema informatizado que contivesse um prontuário eletrônico padronizado. O presente trabalho descreve o processo de construção de um modelo de prontuário para o GestorPsi, um sistema de gestão de serviços em psicologia clínica. Para o embasamento do trabalho, foram realizadas pesquisas bibliográficas, coleta de prontuários e documentos nas clínicas das instituições colaboradoras do projeto e análise dos sistemas existentes nas clínicas e em versões demonstrativas de sistemas de saúde comerciais. A diversidade de dados clínicos coletados e das formas de organização desses dados levou à necessidade da criação de um modelo de prontuário flexível e abrangente o suficiente para ser adaptado e utilizado pelas diferentes clínicas. A forma encontrada de organização dos dados do prontuário atende à essa necessidade de flexibilidade e abrangência.

ROSANA TERESINHA VACCARE BRAGA

Abordagem para desenvolvimento de linha de produtos de software na área de psicologia

Linhas de produtos de software permitem a fácil composição de produtos de software específicos, a partir da junção de funcionalidades obrigatórias com funcionalidades opcionais, de acordo com a necessidade do cliente. O projeto GestorPsi – Sistema de Gestão de Serviços em Psicologia Clínica (www.gestorpsi.com.br) tem por objetivo desenvolver um sistema informatizado que possibilite a criação de métodos padronizados para o registro de informações clínicas, administrativas e de serviços psicológicos prestados na área clínica e da saúde e para a avaliação de resultados de serviços psicológicos prestados nas instituições. Este sistema permitirá que clínicas-escola, clínicas particulares e instituições públicas e privadas possam ter maior controle sobre serviços prestados, além de facilitar a realização de pesquisas científicas e avaliação dos benefícios obtidos com os serviços prestados à população. O projeto GestorPsi está sendo desenvolvido de acordo com a abordagem de linhas de produtos, para facilitar a criação de produtos customizados para clínicas-escola, clínicas particulares e instituições públicas e privadas na área de psicologia. Assim, o objetivo deste artigo é apresentar o processo de desenvolvimento do GestorPsi, com ênfase na obtenção de artefatos de software que possam ser reusados para obter sistemas específicos para cada caso em particular.

Por: Rosana Teresinha Vaccare Braga, Rafael Campos Lima e Stanley Fabrizio Pacios

Data/horário: 15/11 - 14:10 às 15:40 horas

Local: Auditório superior

MESA: PSICOLOGIA E INFORMÁTICA NA FORMAÇÃO DO PSICÓLOGO

COORDENAÇÃO: ROSA MARIA FARAH - NPPI

Debatedores:

PAULO GOMES DE SOUSA FILHO

A psicologia no contexto das tecnologias de informação e comunicação

O avanço das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) e da Internet e sua conseqüente incorporação ao cotidiano das pessoas, apresenta uma série de novos desafios aos profissionais em geral, especialmente aos da psicologia. Os cursos de formação desses profissionais, diante das complexidades que se apresentam na forma de novos padrões de relacionamento, comunidades virtuais, jogos eletrônicos, terapia online entre outros. No geral, esses cursos não disponibilizam subsídios que permitam ao futuro profissional, intervenção em seu contexto com autonomia crítica e recursos subjetivos necessários a uma prática socialmente comprometida, que propicie leitura e compreensão das intensas transformações que acontecem nas relações dos indivíduos, nos seus modos de existir e em suas trocas sociais. Dessa forma, faz-se necessário aos profissionais da psicologia, formação continuada que, ao contemplar os recursos tecnológicos,

os possibilitem assumir seu papel de significar e elaborar a crítica traçando parâmetros de entendimentos, buscando dar sentido político às suas práticas profissionais, demarcando mais claramente a sua função social e disponibilizando resultados de estudos que permitam às pessoas entenderem o papel dessas tecnologias em suas vidas.

ROSA MARIA FARAH

Espaço da psicologia e informática na graduação da faculdade de psicologia da puc/sp

Desde de 2003, o NPPI (Núcleo de Pesquisa em Psicologia e Informática) vem oferecendo aos alunos de graduação da Faculdade de Psicologia da PUC/SP uma eletiva no currículo regular. O curso visa apresentar aos alunos as questões referentes a cybercultura, assim como as possibilidades de serviços psicológicos desenvolvidos via computador.

Nesses 4 anos, temos percebido um aumento da procura do alunos por esses temas. Tanto pelo número geral de inscritos na eletiva, como pelo aumento de alunos que tem essa eletiva como primeira opção.

As temáticas abordadas de cybercultura: relacionamentos via internet, vício, games, comunidades virtuais. Com relação aos serviços: orientação psicológica via internet, orientação profissional e reflexões sobre Terapia on Line.

Neste comunicação, visamos partilhar essa experiência de ensino com os colegas desta nova área da Psicologia.

MIRIAM STRUCHINER

Pesquisa e Desenvolvimento de Ambientes e Materiais Educativos mediados pela Tecnologias de Informação e Comunicação para o Ensino na Área das Ciências e Saúde

Nosso objetivo é apresentar o referencial teórico-metodológico e as abordagens e temas de pesquisa sobre produção e análise de novos modelos de ensino com o uso de tecnologias de informação e de comunicação (TICs) nas formações inicial e continuada nas ciências biomédicas e da saúde. As TICs constituem-se em ferramentas educacionais e ao mesmo tempo lentes através das quais observamos a prática educativa e as experiências de aprendizagem. Desenvolvemos projetos de pesquisa e desenvolvimento de ambientes educativos mediados pelas TICs, com base na abordagem construtivista (Piaget, 1978; Jonassen 1998; 2000; Fosnot, 1998) e no construtivismo social (Rogoff, 1998; Vygotsky, 1979; 1987) e em teorias e princípios tais como “aprendizagem significativa” (Ausubel, 1998; Nova & Gowin, 1984; Novah, 1998), “flexibilidade cognitiva” (Spiro et al., 1992), “teoria da atividade” (Leontiev, 1978; Nardi, 1996; Wersch et al., 1998) e “aprendizagem colaborativa” (Derry et al., 2004; Koschman, 1996; Murphy, 2004). Estas teorias servem de base não apenas para investigar a natureza dos problemas educativos a serem enfrentados nas diferentes situações, mas guiar o processo de modelagem, construção, utilização e pesquisa sobre inovações educacionais baseadas em TICs. Optando por uma abordagem alternativa aos modelos objetivistas propostos pela área de design de sistemas instrucionais (Instructional System Design) e, portanto, afastando-se de desenhos de estudos experimentais para analisar os resultados obtidos com o uso destes materiais, nossa linha de pesquisa tem como eixo central a Metodologia de Pesquisa Baseada em Design (Design-based Research Collective, 2003; Wang & Hannafin, 2005) e a Apreciação Analítica de Ambientes Construtivistas de Aprendizagem baseados nas TICs para a educação na área das ciências da saúde (Leveridge, 1976; Struchiner, 1998, 2004).

Data/horário: 15/11 - 14:10 às 15:40 horas

Local: Tuca

MESA: INCLUSÃO DIGITAL

COORDENAÇÃO: MALUH DUPRAT- NPPI

Debatedores:

SÉRGIO AMADEU SILVEIRA

LILIANA MARIA PASSERINO

DEMI GETSCHKO

MARIA IMACULADA CARDOSO SAMPAIO

A questão do acesso aberto e a bvs-psi

O movimento do acesso aberto (Open Access) teve início com a declaração de Santo Domingo que apresentava como um dos seus tópicos “ciência para todos”. Logo em seguida, julho de 1999, em Budapeste, a declaração à ciência e uso do conhecimento científico anunciou a importância do amplo acesso ao conhecimento financiado com o dinheiro público para pesquisa e a educação. Em 2002, a Budapest Open Access Initiative (BOAI) celebra o acesso aberto e conclama a comunidade científica a praticar o “auto-arquivamento” em repositórios institucionais e publicar seus trabalhos em periódicos de acesso aberto. Neste ano de 2006, pesquisadores brasileiros reunidos em um evento de Psicologia declaram o apoio à iniciativa do acesso aberto e formalizam a Declaração de Florianópolis. Em sintonia com esse movimento, o projeto BVS-Psi teve início em 2000 e declarou de imediato seu princípio de gratuidade de acesso ao conhecimento psicológico gerado no Brasil. Promovendo o acesso à informação publicada em revistas, teses, livros e outros materiais, em 2003, o projeto BVS-Psi foi expandido para a América Latina, através da União Latina Americana de Entidades de Psicologia e ganha força entre a comunidade científica da região. Em 2006, muitos países integram o projeto e o sonho da informação organizada e disponível gratuitamente na região vai se conformando em torno de um espaço virtual altamente especializado e certificado pela comunidade.

Data/horário: 15/11 - 17:10 às 18:40 horas

Local: Tuca

MESA: INTERAÇÃO HOMEM-MÁQUINA

COORDENAÇÃO: FERNANDA ESCALEIRA- NPPI

Debatedores:

LEONARDO ANTONIO MARUI COSE NTINO

Aspectos evolutivos da interação homem-máquina: tecnologia, computador e evolução humana

O comportamento cultural, selecionado pela pressão seletiva desde que a sobrevivência ficou afetada pela cultura, possibilitou o surgimento de formas avançadas de acúmulo e transmissão de informação e, conseqüentemente, um avanço extremo da tecnologia. Dentro desta perspectiva, a tecnologia reverberou até mesmo no suprimento das necessidades mais básicas do ser humano, tornando-o dependente das ferramentas que ele mesmo criou, modificando inteiramente o ambiente para o qual foi adaptado

ao longo de milhares de anos e buscando soluções para problemas que antes não existiam. O objetivo deste trabalho foi levantar algumas reflexões sobre os primórdios, os impactos e os desdobramentos produzidos pelas inovações tecnológicas, especialmente o advento do computador e da Internet, valendo-se de conceitos da psicologia, biologia e da antropologia. O computador, ao longo do seu desenvolvimento, se tornou uma ferramenta complexa de informação, entretenimento, trabalho e comunicação transformando as relações humanas, e fazendo parte de um ambiente em que a tecnologia media ou interconecta, praticamente, todas as ações do cotidiano do ser humano residente de grandes centros urbanos.

ALESSANDRO VIEIRA DOS REIS

O psicólogo e a usabilidade de sistemas interativos

Novas tecnologias na indústria geram a necessidade de novas formas de design. Tecnologias digitais de interação geraram um design cuja concepção, desenvolvimento e implementação requer dos projetistas uma grande quantidade de conhecimento sobre o ser humano, isto é, suas necessidades, motivações, formas de percepção e compreensão, atitudes, etc. O Interaction Design depende da psicologia não apenas em conceitos e teorias (por exemplo, no funcionamento da percepção, da atenção, da memória, etc), mas em instrumental prático (aplicação de questionários, entrevistas, pesquisa social, etc). Nesse sentido é possível falar de uma nova área de atuação profissional para psicólogos: os projetos de sistemas tecnológicos de interatividade, em especial no que diz respeito a gestão de usabilidade. Usabilidade aqui entendida como um capítulo novo, próprio da Era Digital, da Ergonomia, velha conhecida dos psicólogos desde 1950. Se a indústria mecânica de 1950 criou a Ergonomia como área na Psicologia, a Era Digital e sua indústria do conhecimento cria, por seu turno, a Usabilidade e outras áreas de pesquisa como opções profissionais para psicólogos. O objetivo desta apresentação é situar o psicólogo nesse cenário, e demonstrar como seu referencial teórico-metodológico, bem como instrumental prático, o torna um profissional capacitado para enfrentar o desafio implícito a novidade dessas áreas de atuação.

MARCELO SOARES PIMENTA

Usabilidade para todos: a importância da interação homem-computador

Neste capítulo são introduzidos alguns conceitos fundamentais da área de IHC - entre os quais o conceito chave de usabilidade - e é apresentada uma motivação para sua crescente importância no desenvolvimento das aplicações que usamos hoje em dia.

Data/horário: 15/11 - 17:10 às 18:40 horas

Local: Tucarena

MESA: REFLEXOS DA INTERNET NA CLÍNICA

COORDENAÇÃO: VANESSA YOSHINAGA PANSE- NPPI

Debatedores:

IVELISE FORTIM

O orkut na clínica e a relação terapeuta paciente

O orkut tem se mostrado um instrumento que possibilita conhecer pessoas novas e retomar ou manter contato com as antigas, e traz a possibilidade nos informarmos sobre as

pessoas sem que elas saibam que fizemos isso. Mas no que essa nova ferramenta implica os psicólogos clínicos? Entre as diversas possibilidades que o assunto traz, são abordados três pontos de interesse para a atuação clínica. O primeiro deles se refere à nova realidade que os pacientes trazem para o relato no consultório, ou seja, quais as implicações que o orkut pode mobilizar para o contexto de vida dos pacientes. A seguir, é abordado como o orkut pode transformar as relações de transferência entre terapeuta e paciente, pela possibilidade do acesso que os pacientes agora podem ter à vida privada do terapeuta, caso ele tenha uma conta de orkut. E por fim, é importante considerar a possibilidade de que o próprio terapeuta também possa pensar em fazer uso do orkut para obter dados sobre o paciente, além daqueles espontaneamente trazidos à sessão. Mais do que respostas, este texto procurou levantar perguntas e pontos para a reflexão sobre como a relação terapeuta-paciente pode ser influenciada pelo orkut. O assunto merece reflexão por parte dos psicólogos, e não pode ser tratado de forma inocente, nem como se não existisse ou como se não interferisse nos relacionamentos terapêuticos entre aqueles que possuem orkut.

ROSANA ZANELLA

ADERBAL VIEIRA JR.

Data/horário: 15/11 - 17:10 às 18:40 horas

Local: Auditório superior

MESA: LIMITES E POSSIBILIDADES DO USO DO ENSINO À DISTÂNCIA NA FORMAÇÃO DE PSICOLOGIA

COORDENAÇÃO: MARCOS RIBEIRO FERREIRA - ABEP

Debatedores:

GILSON SCHWARTZ

Iconomia – Aspectos emocionais e cerimoniais da teoria do valor na “midocracia” contemporânea.

A Cidade do Conhecimento (www.cidade.usp.br), projeto criado no Instituto de Estudos Avançados da USP em 1999, atua desde 2005 como um grupo de pesquisa com laboratórios em rede cuja base é o Departamento de Cinema, Rádio e TV da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Em dezembro de 2005, passou a defender um paradigma de Emancipação Digital, em oposição aos modelos e discursos consagrados pela indústria, pelos governos e pelo terceiro setor centrados na promessa de “inclusão digital”. Atuando desde 2001 com programas de educação à distância, capacitação de professores e alunos no uso de mídias digitais e incubação de projetos de pesquisa, desenvolvimento e inovação no uso de tecnologias de informação e comunicação, a “Cidade” propõe uma visão crítica em que os elementos emancipatórios da “midiotização” contemporânea sejam objeto de investimentos e palco de práticas cujas dimensões emocionais e cerimoniais permitam o desenvolvimento sustentável de uma “iconomia”.

MARCOS DE TOLEDO BENASSI

Psicologia combina com EaD. Mas em qual medida?

A educação a distância, mediada por ferramentas de alta tecnologia, está se difundindo de forma rápida e consistente, na educação formal, livre e corporativa. Esta breve apresentação visa discutir seu emprego no ensino de Psicologia de um ponto de vista educativo e operacional, não abordando

sua dimensão legal no contexto brasileiro. Na dimensão educativa, o emprego da EaD na formação em Psicologia, e sua proporção em relação ao ensino presencial, estão diretamente relacionados (1) aos objetivos desta formação, e (2) à atividade a ser exercida pelo profissional, incluídas as condições desse exercício. Deseja-se salientar a estreita relação que determinados aspectos da formação têm com as práticas profissionais, e como a educação a distância pode impactá-las. Quanto à sua dimensão operacional, de caráter mais genérico, o emprego do EaD traz novas demandas às instituições de ensino: preparação de equipes de professores/tutores, preparação de materiais didáticos – eletrônicos ou não – e a organização de uma infra-estrutura técnico-operacional distinta. As questões aqui tratadas representam um viés abrangente de design instrucional, que inclui a consideração dos elementos ao redor da prática pedagógica e suas questões específicas.

MARCOS RIBEIRO FERREIRA

Ensino à distância e formação de psicólogos: uma oposição insuperável?

Impressiona a força da penetração dos processos de ensino à distância na formação superior, comparada com a exiguidade de debate sobre esse assunto, para além dos grupos mais diretamente interessados e favoráveis ao seu uso. Sempre que falamos em ensino à distância é preciso dizer de que tipo de processos estamos falando. Será conveniente estabelecer que sob esta insígnia, devemos reunir todo tipo de processo de ensino que prescindam de um contato contínuo direto entre os atores envolvidos no processo de formação de um profissional. Hoje a referência mais forte é a diferentes tipos de usos de computadores e outros meios de comunicação. Em cada uma dessas situações (e ainda da combinação entre elas) a avaliação das possibilidades de uso dessas tecnologias varia grandemente. De início, devemos estabelecer que não há a time a favor e time contra. É preciso que debatamos o assunto com o recurso metodológico da dúvida sobre a eficácia de qualquer processo ou artefato tecnológico ainda pouco conhecido por nós e do qual alguém pretenda lançar mão. Assim, neste momento o maior interesse da ABEP é o de estabelecer um método para o debate acerca das possibilidades e limitações do ensino mediado por artefatos eletrônicos para a formação e psicólogos. Desde logo e já exercitando esse debate, há algumas questões que podemos nos colocar. Uma delas diz respeito ao culto às tecnologias eletrônicas. Precisamos verificar se não há risco de cairmos num tipo de fetiche tecnológico. Existe em nossos dias uma idéia de que toda tecnologia vale a pena. Ainda mais: de que quanto mais nova a tecnologia, mais ela vale a pena. Outra questão diz respeito aos interesses de economia de recursos da instituição. O argumento do ganho de escala pode não ser adequado nos casos em que o acompanhamento cotidiano dos processos vivos pelos formandos seja uma exigência. Como dizem os formadores de técnicos em eletrônica, chega uma hora em que é preciso “enxergar o técnico aprendiz trabalhando na bancada”. Uma terceira questão diz respeito à similaridade entre as exigências para uma ou outra forma de ensino. O ensino à distância tem como uma de suas características mais importantes a possibilidade de exigir cem por cento de aproveitamento por parte dos aprendizes. Como tudo depende do ritmo do aprendiz, pode-se buscar um máximo de aproveitamento desse recurso educativo.

Data/horário: 16/11 - 10:10 às 11:40 horas

Local: Auditório 333 (PUC)

MESA: SOFTWARES DE PSICOLOGIA

COORDENAÇÃO: ANNE MELLER CRP – 05

Debatedores:

DRAUSIO CAPOBIANCO

DAVID ALAN ECKERMAN

Temos o prazer em trazer cyberrat para a escola

David Alan Eckerman, Laércia Abreu Vasconcelos, e Lincoln da Silva Gimenes.

Este trabalho apresentará um instrumento de ensino de laboratório, o CyberRat. O programa faz parte de um dos produtos fabricados pelo (AI)2, Inc. (Roger Ray – www.ai2inc.com). O CyberRat possibilita ao professor planejar exercícios de laboratório virtuais que simulam aqueles desenvolvidos no laboratório animal, utilizados no ensino da Análise do Comportamento há décadas. Os estudantes expostos ao programa com esta espécie *Rattus Cyberneticus* terão a oportunidade de participar de atividades acadêmicas similares àquelas existentes em uma aula que envolva ratos reais. Uma importante característica do programa é a significativa semelhança existente entre um rato virtual e um rato real. Os ratos do CyberRat mostram diferenças individuais e variabilidade comportamental momento a momento, por exemplo, no período de aquecimento ao entrar na caixa experimental. Outros produtos da (AI)2, Inc. serão também citados brevemente.

CARLOS EDUARDO COSTA

Desenvolvimento de softwares para pesquisa: relato de uma experiência, suas dificuldades e cuidados na programação

O presente trabalho tem por objetivo relatar a experiência de um “programador amador” na programação de um software para pesquisa – o ProgRef v3 –, discutindo as dificuldades, os erros cometidos na execução do projeto e cuidados na programação. São abordados tópicos como: a escolha da linguagem de programação, o planejamento inicial, a necessidade de se estudar a maioria dos recursos do software de programação antes do início do projeto, as soluções “prontas” que podem ser encontradas na Internet, os benefícios dos comentários no código-fonte, as relações entre funcionalidade, elegância e interface com o usuário e as vantagens da Programação Orientada a Objeto. O presente trabalho volta-se principalmente para profissionais da área de Psicologia que pretendam desenvolver softwares para suas pesquisas, sem interesse eminentemente comercial no produto.

Data/horário: 16/11 - 10:10 às 11:40 horas

Local: Auditório 239 (PUC)

MESA: SAÚDE E TRABALHO: IMPACTOS DA INFORMÁTICA

COORDENAÇÃO: JULIANA ZACHARIAS –NPPI

Debatedores:

ALVARO MELLO

Teletrabalho como fator de qualidade de vida no ambiente de trabalho

Ninguém acorda de manhã e decide eu acho que vou deixar de lado meu tempo de lazer, vou responder meus e-mails

durante o jantar com minha esposa e levar meu laptop junto comigo nas férias. E-mails, celulares, notebooks... imagina-se que são considerados instrumentos capazes de nos libertar do escritório da empresa, porém, em vez disso, toda esta tecnologia tem, na realidade nos feitos seus reféns. Para milhões de “profissionais conectados”, as boas notícias são na realidade, más notícias: graças a estas mudanças, nós hoje somos capazes de trabalhar em qualquer lugar e em qualquer hora, mas, somos incapazes de fechar a “porta do escritório”. Nós checamos nossos e-mails nos fins de semana, ou tarde da noite, também os respondemos qualquer hora, trabalhamos quando estamos de férias, tudo isto, por que temos condições para tanto, pois a tecnologia nos permite, porém, estamos realmente fora de controle. Como poderemos, então, estabelecer as fronteiras existentes entre a vida pessoal e a vida profissional e ainda sermos excelentes no trabalho e manter nossa qualidade de vida? A palestra, a partir desta visão prática, mostrará ao se adotar o teletrabalho, como obter o controle e o equilíbrio entre a verdadeira demanda do mundo dos negócios e as necessidades pessoais para se viver realmente com qualidade, ao abordar os seguintes aspectos: - a avaliação de quanto seu trabalho invade o tempo de sua vida pessoal - a apresentação de métodos para gerenciar os e-mails, voice mails etc., de tal forma que eles não o controle - dicas para evitar que seus clientes e chefes respeite seus limites - caso você seja o chefe, como será bom para sua empresa, se desligar...

ÁLVARO ROBERTO CRESPO MERLO

A psicodinâmica do trabalho dos analistas de informática

A atividade de análise informática é considerada como a parte mais “nobre” do processo de trabalho informático, como aquela que não produz nenhum tipo de problema à saúde dos que a exercem. Porém, mesmo se esta atividade beneficia-se de um espaço de criatividade que não poderia ser comparado com o que é oferecido em funções de trabalho repetitivo taylorizado ou fordizado, se está muito longe da imagem que é feita habitualmente do analista como um “gênio criador”, que desenvolve seu trabalho em completa liberdade e cuja única limitação seria a dos limites de sua própria imaginação. Na verdade esses trabalhadores estão submetidos à importantes pressões: pressões da direção da empresa para respeitar os prazos de produção, necessidade de gerenciar as relações com os clientes, exigências originadas nas rápidas mudanças que intervêm no conhecimento e nos produtos informáticos, etc. E, se o sofrimento psíquico do qual podem ser vítimas é muito importante, ele nem sempre aparece nos dados dos serviços médicos das empresas, pois ele situa-se, na maior parte do tempo, em um nível infra-patológico. Este artigo relata o estudo feito com um grupo de analistas de informática, em uma filial de Porto Alegre, de uma grande empresa estatal de processamento de dados, com base na metodologia da Psicodinâmica do Trabalho, onde foi possível constatar a presença de um importante sofrimento psíquico ligado ao trabalho e, também, outras conseqüências, tais como, tais como contraturas musculares com dor, abscessos, irritabilidade, insônia e a tendência a manter a aceleração desenvolvida anteriormente no trabalho.

SÁLUA CECILIO

Trabalho, informática e potencialização de riscos à saúde

Neste artigo, retomam-se os resultados de um estudo qualitativo sobre a natureza das relações entre tecnologia,

trabalho administrativo e saúde, no período de 1989-1998, a partir da realidade dos servidores de uma instituição pública, selecionados com base em sua hipotética subutilização funcional. Neles, a influência da informática parecia atuar como fator de desgaste e de outros problemas de saúde. Os administrativos não tinham como fazer carreira e não apresentavam perspectivas de realização profissional. A pesquisa compreendeu uma fase documental e uma empírica. Foram entrevistados servidores e chefes de setores estratégicos, num tempo de transformações na estrutura física e nas condições tecnológicas e administrativas da instituição. Os resultados indicaram que os servidores, pela informática, continuaram não podendo manifestar autonomia e criatividade. No seu trabalho, prevaleceram as funções monótonas e repetitivas, contribuindo para acentuar sua baixa auto-estima. Eram cobrados para fazer a mesma coisa e enfrentavam a depreciação de superiores. Muitos destes ficavam presos à superficialidade das “mudanças”, alheios à condição de quem trabalhava, julgando seus dirigidos como resistentes e imobilistas. São os dois lados de um processo conflituoso. De um lado, chefes que não conseguiam os resultados esperados, creditando os ônus aos funcionários avaliados como não cumpridores de seus deveres. De outro, servidores sofrendo os custos psíquicos da falta de motivação, do desânimo, da apatia e presos a um “modelo de carreira”, dificultando sua ascensão profissional. Conclui-se que a informática não alterou essencialmente o trabalho, mas reforçou a subutilização do trabalhador, sua submissão às máquinas e o empobrecimento de suas relações.

Palavras-chave: informática; trabalho; tecnologias; processo saúde-doença; subjetividade; qualificação.

Data/horário: 16/11 - 14:00 às 15:30 horas

Local: Auditório 239 (PUC)

MESA: CIBERCULTURA: EXPRESSÕES HUMANAS NA INTERNET

COORDENAÇÃO: ELAINE MARIA DO CARMO ZANOLLA DIAS DE SOUZA
CRP - 04

Debatedores:

VERA LÚCIA VIVEIROS SÁ

Hacker mocinho ou bandido

“os hackers são os protagonistas da Era da Informação, os sujeitos que detêm a fonte cultural da inovação tecnológica em curso” (CASTELLS, 2001: p.154).

A pergunta desta comunicação se apresentou no significado da palavra hacker. A imprensa e a mídia em geral utilizam a palavra hacker para identificar aquele que comete crimes digitais. Já os estudiosos do assunto têm opiniões controversas: Márcio José Accioli de Vasconcelos (1999) acha que os hackers são peritos em computadores e delinquentes: indivíduos que devido a sua habilidade em manusear a tecnologia digital, são capazes de invadir computadores, sites, provedores, criar vírus de computadores e outras façanhas. Pekka Himanen (2001) defende a distinção entre os hackers bons e os maus. Os bons são programadores altamente competentes que respeitam a ética hacker e se orientam pela paixão e pela partilha. Os maus não são hackers, mas crackers. Os verdadeiros hackers são “agentes do bem”, enquanto que os crackers são ciberdelinquentes. Para André

Lemos, a definição de hacker ainda não se estabilizou, devido ao rápido desenvolvimento da revolução digital que estamos presenciando, possibilitando inúmeras interpretações (Lemos 2001). Hackers, crackers, desfiguradores, script kiddies, são palavras que designam personagens de definições nebulosas em um “espaço em construção”. Nesta apresentação farei uma pequena “arqueologia dos primeiros tempos” da informática e descreverei algumas sinalizações demarcando o contorno do mapa de significados do termo hackers.

ANDRÉ LEMOS

EDUARDO HONORATO

Comunidade virtual orkut: uma análise psicossocial

Por ser social, o ser humano desde seu nascimento se constitui como tal a partir das relações sociais em que se engaja. É justamente “através” e “pelas” relações que os indivíduos adquirem habilidades técnicas e comunicação. Mudam-se as formas relacionais, os meios, mas os fins permanecem os mesmos: o de estar em contato com outros humanos. Com o advento do computador e Internet, as relações humanas se vêem intermediadas por estes, o que é denominado de cibercultura. Diversos estudos já foram realizados sobre o mundo virtual, porém, poucos dedicaram-se a estudar os aspectos psicossociais e as formas de relacionamentos estabelecidas neste, partindo-se sempre do princípio do já estabelecimento de uma relação, não sendo contestada esta forma e profundidade das mesmas. Com este estudo pretendeu-se estudar as relações sociais baseadas em uma nova forma de comunicação, a CMC – comunicação mediada por computador. Esta encontra-se apresentada sob a forma da comunidade virtual ORKUT, onde buscou-se compreender as relações sociais que se estabelecem através dela. Para isto, foi realizada uma pesquisa descritiva exploratória, tendo como instrumento um questionário, hospedado em um site na rede mundial de computadores. Obtivemos 896 visitas e 480 respostas ao questionário foram consideradas válidas. Com a análise destes dados concluiu-se que o que os motiva a participar deste tipo de comunidade é a interação e a necessidade de se socializar e pertencer a um grupo, ou o desejo de resgatar antigas amizades. Cria-se então a categoria de “amigos virtuais” com funções e tipo de relação bem definidos.

Data/horário: 16/11 - 14:00 às 15:30 horas

Local: Auditório 333 (PUC)

MESA: SERVIÇOS PSICOLÓGICOS MEDIADOS PELO COMPUTADOR

COORDENAÇÃO: LUCIANA RUFFO - NPPI

Debatedores:

SONIA MEYER

ANDRÉA JOTTA RIBEIRO NOLF

Orientação psicológica via e-mail do n.p.p.i.

O conceito atravessado pela experiência empírica
O presente artigo pretende, levantar discussões, plantar sementes e servir de base de esclarecimentos e/ou conhecimento da experiência empírica vivida por nós no serviço de Orientação via e-mail. Este serviço é prestado à comunidade pelo Núcleo de Pesquisa da Psicologia em Informática, da

Clínica Psicológica Ana Maria Poppovic na PUC/SP. Ele é a reflexão dos autores, sobre a experiência empírica e as propriedades do conceito emergente, através do caminho já percorrido até aqui, considerando-se que o conceito não está no caminho e sim na experiência de percorrê-lo. Tentamos então elucidar e descobrir a “moral da história” que só se descobre depois da história contada, vivida, ou do caminho percorrido. O serviço de orientação via e-mail do N.P.P.I. é uma experiência real e contínua. Este serviço experimental é utilizado pela comunidade regularmente e de forma crescente desde 1.999. Tem sido mantido e utilizado ao longo dos últimos 8 anos, o que reforça em nós o pensamento de que a maneira desenvolvida, revista e estudada pela nossa equipe é eficaz, se diferenciando de outras experiências que acabaram se dissolvendo, ao longo desse período.

Por: Andréa Jotta Ribeiro Nolf e Lorival de Campos Novo.

ADRIANA EIKO MATSUMOTO

Data/horário: 16/11 - 17:00 às 18:30 horas

Local: Auditório 239 (PUC)

MESA: TESTES INFORMATIZADOS

COORDENAÇÃO: JAQUELINE NEHRING CRP 12

Debatedores:

NEY CARLINE LIMONGE

SIMONE DE OLIVEIRA BARRETO

EMILIO TAKASE

Desenvolvimento das habilidades psicológicas de atletas através do ambiente internet

Os avanços tecnológicos de rede têm possibilitado mudanças globais na forma de fazer negócios, aprender e construir redes sociais. O que antes era uma barreira geográfica para realizarmos um negócio, hoje pode ser realizado via teleconferência, diminuindo o custo e o tempo. Assim também podemos observar na área do ensino a distância e na telemedicina. Por outro lado, na área do esporte, ainda não observamos um meio de realizar o treinamento à distância que possibilite ao atleta que mora em Manaus receber um treinamento mental por um psicólogo do esporte em Florianópolis. Com tantos recursos existentes no universo da Web, como correio eletrônico, fórum, bate-papo, lista de discussão, webcam, skype, entre outros, por que não desenvolver habilidades psicológicas de atletas via internet?

MARIA CRISTINA RODRIGUES AZEVEDO JOLY

Sistema de avaliação psicológica informatizada

A tecnologia da informação e comunicação tem estabelecido formas inovadoras de participação dos indivíduos na sociedade. Observam-se alterações nos procedimentos utilizados no trabalho, no lazer, na vida diária, bem como nas relações interpessoais. Tais mudanças também têm sido evidentes na avaliação psicológica que há 50 anos usa recursos informatizados para processar dados e emitir relatórios. Na última década, iniciam-se as construções de testes informatizados. Apresentar tanto a avaliação psicológica informatizada quanto métodos de verificação das qualidades psicométricas, tecnológicas, de controle e segurança desses testes são os objetivos desse texto.

Data/horário: 16/11 - 17:00 às 18:30 horas
Local: Auditório 333 (PUC)

MESA: SISTEMAS INTELIGENTES E CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO

COORDENAÇÃO: ROGÉRIO GREENHALGH CRP - 03

Debatedores:

NIZE MARIA CAMPOS PELLANDA

Cognição e virtualidade: a invenção do viver

O artigo trata das implicações epistêmicas e ontológicas do paradigma da complexidade considerando os pressupostos complexos que subjazem às ciências que surgiram com essa nova organização científica. Nesse sentido, criam-se interfaces importantes entre a Psicologia e a Informática com a necessidade urgente de pensarmos um novo sujeito e novas abordagens da cognição na cultura digital. Para proceder a essas considerações parte da gênese do paradigma da complexidade balizando o caminho para pensar a emergência do mundo digital. O referencial teórico básico gira em torno do aparecimento da cibernética que revolucionou os estudos científicos ao propor o deslocamento da ênfase da substância para as relações. O desdobramento desse movimento na bio-cibernética com H. von Foerster abriu caminho para a teoria da Biologia da Cognição de Humberto Maturana e Francisco Varela com seu conceito central de “autopoiesis”.

MAGDA BERCHT

Computação afetiva: vínculos com a psicologia e aplicações na educação

Este texto apresenta a introdução de dimensões afetivas em sistemas computacionais, mas com especial foco em aplicações na área da Informática na Educação. Serão apresentadas algumas iniciativas e abordagens da inclusão da dimensão de estados afetivos em sistemas computacionais, bem como alguns dos aspectos da fundamentação, das perspectivas adotadas para a solução de problemas para implementação em aplicações da Informática na Educação.

FERNANDO PORTELA CÂMARA

Redes neurais artificiais como metáfora e modelo em psicopatologia

O uso de redes neurais artificiais como modelo cognitivista é apresentado. Este modelo estende-se à psicopatologia, onde o substrato funcional representado pelo neurônio e sua atividade mediada por neurotransmissores e status do organismo, acenam com perspectivas promissoras. Os fundamentos deste modelo, genericamente denominado de conexionista, são discutidos e desenvolvidos, apresentando-se exemplos da literatura. Também o uso das propriedades das redes neurais como metáfora em psicologia e psiquiatria é justificado.

Comunicações orais @

Data/horário: 15/11 - 11:00 às 12:00 horas

TEMA: INFORMÁTICA NA FORMAÇÃO DO PSICÓLOGO

ID: 534

AUTORES: WILSON SAMPAIO

O uso do correio eletrônico no processo de aprendizagem da formação de psicólogo

Resumo: A comunicação indaga o aliciamento professor-estudante na Formação de Psicólogo e suas vicissitudes como um fenômeno fabricado. Por essa via, perscruta-se o uso do correio eletrônico como tempo e lugar para a produção de subjetivações que em parte das vivências ordinárias dessa díade, responde com criatividade à instauração de novas formas de vida no ensino superior. Trata-se de uma experimentação subjetiva para além da sala de aula, posto que pensamos no andamento de uma mudança no perfil do ingresso que pode constituir caminho alvissareiro para revermos como formamos psicólogos em ambientes digitais donde o exercício de poder da relação docente-discente desequilibra o jogo de forças, ao nosso ver, a favor do estudante, produzindo um outro sistema ético-político a partir da comunicação mediação por computador. Desta maneira, a pergunta a ser alvitada é: como o uso do correio eletrônico auxilia o processo de aprendizagem do estudante de psicologia? Passamos a atentar para esta questão a partir do ano de 2004, quando as configurações de aprendizagem forjadas entre estudantes e professor, na disciplina Seminários Interdisciplinares I, do curso de Psicologia da Universidade Salvador - Unifacs proporcionou a geração de diálogos e debates mediados por computador que ultrapassaram experiências similares apenas com o uso das aulas expositivas, em sala. Desde então, passamos a fazer uso deste recurso em processos de aprendizagem na Formação de Psicólogos, suscitado que essa geração de estudantes convoca os professores para um outro cenário de produção de conhecimento em Psicologia.

ID: 547

AUTORES: EDUARDO GALHARDO

Utilização da informática para facilitar e motivar o aprendizado de biologia na graduação em psicologia

Resumo: O presente trabalho avalia a utilização dos recursos disponíveis na UNESPnet visando motivar o aprendizado de Biologia, bem como o preparo dos futuros psicólogos na utilização da informática aplicada à pesquisa. O período de análise abrange um ano antes da construção da página (www.assis.unesp.br/egalhard/biologia.htm), ou seja, foram utilizados dados referentes aos alunos ingressantes a partir de 1999 no curso de Psicologia da UNESP-Assis. Analisamos também a utilização do sistema de EaD “TELEDUC”, como recurso educacional de apoio às atividades da disciplina no corrente ano. Com base nos resultados de questionários semi-abertos, aplicados no primeiro dia de aula e no final de cada ano, ambos como instrumentos de avaliação e aprimoramento da disciplina, destacamos: - Houve uma modificação completa no perfil do jovem ingressante quanto ao conhecimento prévio de informática, em 2000, 23,5% declarava ter pouco ou

nenhum conhecimento de informática, hoje temos somente 4%, outro dado interessante é que em 2000, 41% declarava ter conhecimentos básicos e utilizar a internet, em 2006, 77% tem esse conhecimento; - há uma nítida modificação no acesso ao conteúdo da disciplina que passa a ser muito mais freqüente ano a ano e; - os alunos assinalaram os seguintes escores médios de avaliação da disciplina neste período: 8,5% ótima, 70,9% boa, 18,7% regular, 1,7% ruim e 0,2% péssima. Entre os fatores apontados como determinantes desta avaliação, estão justamente as utilizações dos recursos didáticos associados à tecnologia da informação e comunicação.

Data/horário: 15/11 - 11:00 às 12:00 horas

TEMA: INFORMÁTICA E EDUCAÇÃO

ID: 539

AUTORES: MARCOS ANIBAL TARDIN TORRESANI; CELSO SOCORRO OLIVEIRA E SILVIA APARECIDA FORNAZARI

Aplicação de software para treinamento de professores de educação infantil: análise do comportamento aplicada no controle comportamental

Resumo: Trabalhos em controle comportamental que considerem análise funcional como fator decisivo para escolha do procedimento a ser utilizado são escassos. Análise funcional é um processo de avaliação que pode ser utilizado para construir planos de suporte comportamental efetivos, que compreendam três resultados considerados importantes: descrição operacional do comportamento indesejável; predição de horários e situações de ocorrência desses comportamentos; e definição das funções ou reforços mantenedores que o comportamento indesejável produz para o indivíduo. O objetivo é utilizar os dados expostos para elaboração de capacitação de professores de educação infantil em Análise do Comportamento Aplicada, através de instrumento informatizado, baseada na realidade da sala. Realizou-se análise de dois meninos, cinco e seis anos de idade, matriculados em uma escola de educação infantil, em Lins, SP. Os comportamentos apresentados foram: agressão (bater, gritar e ofender), correr pela sala e não atender às solicitações. A metodologia consistiu em observações sistemáticas anotadas em folhas de registro, por sessões de uma hora e trinta minutos, na sala de aula. As variáveis registradas foram: tempo, eventos antecedentes, comportamentos e eventos conseqüentes. Os dados analisados consideraram quatro possíveis funções para os comportamentos: atenção, fuga, obtenção de objetos ou situações, e sem função aparente. Pode-se observar que a professora raramente reforçava comportamentos adequados. Os comportamentos inadequados, por sua vez, eram reforçados intermitentemente pela mesma, e em uma taxa de reforçamento baixa, tornando-os extremamente resistentes à extinção. O trabalho evidencia a necessidade de treinamento nos conceitos da análise comportamental aplicada, para manejar contingências e reduzir os comportamentos indesejados.

ID: 567

AUTORES: ELIANA SANTOS PEREIRA E ELIANA SANTOS PEREIRA
Ensino a distância virtual e estilos de aprender

Resumo: Trata-se de um projeto de pesquisa de mestrado em Psicologia na área escolar, que propõe investigar o processo de ensino-aprendizagem em uma de suas muitas vertentes, na modalidade de ensino a distância virtual, por meio de averiguação das estratégias de ensino utilizadas pelo professorado considerando uma concepção teórica singular sobre os estilos

de aprender preferenciais de cada aluno com o rendimento acadêmico, especificamente no ensino superior. Como estilos preferenciais de aprendizagem, pode-se articular que se trata das características preferenciais do aluno à maneira de se apropriar das informações, processá-las e construir novos conhecimentos. Sendo que na literatura foi possível identificar algumas concepções teóricas sobre os estilos de aprender, e cada uma dessas concepções aponta uma quantidade específica e nem sempre condizente com as outras releituras, sobretudo quando investigado os estilos em alunos de culturas diferentes, como a brasileira e a estadunidense, por exemplo. Frente aos objetivos lançados anteriormente, este estudo delimitou-se a um delineamento descritivo, sendo estruturado por meio de método quantitativo para análise dos dados obtidos com o auxílio de um instrumento elaborado propriamente para este fim. Os dados para esta pesquisa serão coletados junto a instituições de ensino superior pública e/ou privada que apresentem cursos à distância em andamento no nível superior, como cursos de graduação e pós-graduação.

ID: 521

AUTORES: FERNANDA DE AZEVEDO WANDERER E SIMONE HACK
Software na alfabetização

Resumo: Este artigo descreve a etapa inicial da construção de um software educativo, que irá auxiliar no processo de alfabetização de crianças e jovens. Este será desenvolvido em forma de Trabalho de Conclusão, de uma aluna do Curso de Licenciatura em Computação, durante este semestre. O mesmo possibilitará ao professor, modificar o conteúdo apresentado pela ferramenta, seguindo assim o ritmo de cada turma e trazendo para as aulas de informática os trabalhos de sala de aula. Desta forma, o reconhecimento das palavras e letras já estudadas, serve como motivação para o processo de alfabetização de cada um, incentivando a continuidade da aprendizagem.

Data/horário: 15/11 - 11:00 às 12:00 horas

TEMA: ORKUT E SUBJETIVIDADE

ID: 544

AUTORES: ANA PAULA GUGELMIN DAMIÃO
A subjetividade no orkut

Resumo: A Era digital conta com um espaço virtual chamado "Orkut". Para ingressar nesse universo, precisa-se de um convite de um integrante inserido, preencher um cadastro de dados. A partir disso, muitas coisas podem ser expostas ou omitidas, relativamente à dinâmica da psique da pessoa (persona, sombra, animus ou anima; segundo Jung). Em comum, a comunicação da psique se dá a partir da escrita e da força que a palavra pode exercer sobre o outro, sendo o desejo ou estando em busca do próprio desejo de ser aceito. A virtualidade dispõe a subjetividade da forma mais exposta possível nesses perfis, podendo viabilizar como o sujeito quiser, e como lidar com sua personalidade, mesmo quando se trata ocultar ou expor dados/imagens. Dizia em um texto sobre a palavra de autor desconhecido: "A palavra é a única arma. E escudo que possuo. Com ela, firo quando preciso. Defendo quando necessário". E o Orkut abre oportunidade, de relacionar com o outro atrás pela comunicação escrita juntamente com a psique, não apenas pelo desejo de ser aceito, mas de mostrar ao outro o potencial que já é, mostrar o aceitável sem esperar primeiro que o outro me solicite por algo que busque.

ID: 561

AUTORES: DENISE DESCHAMPS IVARS E EDUARDO JORGE SANTANA HONORATO

Perversão no orkut

Resumo: Este trabalho consistirá em uma descrição de algumas tipologias em psicopatologia psicanalítica e uma análise da vivência de algumas dessas dinâmicas nas chamadas comunidades virtuais – Orkut. Observamos o aparecimento repetitivo dessas dinâmicas psicopatológicas ao longo de debates nas comunidades cuja temática giram em torno de temas da psicologia e psicanálise. Esse fenômeno está vinculado ao anonimato proporcionado pelos chamados perfis “fakes”. Levantamos a hipótese que elas têm sido local privilegiado na atualidade para seus “actings”. Observou-se presencialmente por onze meses a atuação de o que chamamos uma “legião de fakes” atuando nas comunidades de Psicologia de maneira evidente e cruel. Atende às suas necessidades de vínculo permanente, pois podem estar em atuação 24 horas por dia. Isso porque em suas “relações interpessoais: não suportam a solidão e o abandono, necessitam do outro em tempo integral, a todo o momento, são francamente dependentes, masoquistas e manipuladores.”(Gunderson) É nesse aspecto que são atraídos pelas comunidades virtuais, onde a questão do corte temporal inexistente(não há a necessidade do outro estar presente [on] para que se possa estabelecer a “comunicação”), dessa forma tomam conta de determinadas comunidades, impondo um diálogo peculiar, onde passam de extrema cooperação a crises de fúria incontrolável, atacando com violência o membro da comunidade que questiona sua delirante posição de privilégios. Constrói dessa maneira no virtual diferentes aspectos de seu ser, fragmentando-os em parte, criando uma nova classificação que poderíamos, na falta de outro termo ainda consistente chamar de múltiplas personalidades virtuais.

ID: 551

AUTORES: CRISTINA DORNELLAS FILIPAKIS; FABIANO FAGUNDES; IRENIDES TEIXEIRA; RICARDO CARDOSO DE ALMEIDA E FLAVIO HENRIQUE MOURA STAKOVIAK

O luto no virtual

Resumo: O luto consiste na tristeza decorrente de uma perda, de uma ausência, de algo ou alguém. O luto advindo da ausência permanente de alguém geralmente causa dor, pesar, sofrimento, raiva, entre outras emoções. Sua elaboração pode acontecer de várias formas, dependendo da idade do enlutado, da cultura, das crenças, da vida social e financeira, de quão repentina foi a perda etc., mas frequentemente perpassa pelas fases de choque, negação, sofrimento e desorganização, recuperação e aceitação. As redes de relacionamento na Internet, como o Orkut, propiciaram uma nova forma de vivenciar o luto, que chamamos aqui de luto no virtual. As fases de elaboração são as mesmas, porém, sua forma e intensidade diferem pela utilização do potencial de comunicação destas ferramentas para sua expressão. Ao observar o mural de recados de um perfil no Orkut, cujo dono, jovem, faleceu, e que é mantido ativo pela família, o conjunto de mensagens de amigos e parentes que ali expressam sentimentos de choque, negação, sofrimento e aceitação permite-nos levantar duas hipóteses em relação a influência do luto no virtual na elaboração do luto: a) esta forma de enfrentamento auxilia no processo de elaboração de cada etapa da perda, por configurar uma forma de socialização e extravasão dos sentimentos dos enlutados; b) pode haver um prolongamento desnecessário e martirizador de algumas etapas do processo

de enlutamento. A continuidade deste trabalho se dará, em uma segunda etapa, com a análise do discurso das mensagens e realização de entrevistas com os enlutados.

Data/horário: 15/11 - 11:00 às 12:00 horas

TEMA: AVALIAÇÃO PSICOLÓGICA INFORMATIZADA

ID: 505

AUTORES: RODRIGO CESAR VERTULO E CARLOS JOSÉ REIS DE CAMPOS
Sistema para estudo da latência do fluxo livre da expressão verbal do pensamento

Resumo: Este artigo apresenta um protótipo de um sistema informatizado para a aplicação de testes neuropsicológicos baseados no método de associação livre de idéias. O protótipo registra o discurso verbal do paciente e utiliza-se de um algoritmo computacional que processa o sinal sonoro e identifica a latência entre as palavras contidas no mesmo. São apresentados alguns conceitos referentes ao teste de associação livre de idéias e como eles foram aplicados na construção do protótipo. Também são apresentadas as etapas executadas para a construção do sistema e uma descrição detalhada do algoritmo de processamento do sinal sonoro. São discutidas as possíveis aplicações clínicas do sistema, bem como para a pesquisa neurológica e psicológica.

ID: 527

AUTORES: IDA MARIA MELLO SCHIVITZ E CARLOS JOSÉ REIS DE CAMPOS

O software szondi trieb test. História e aplicação

Resumo: O SZONDI TRIEB TEST SOFTWARE iniciou a construção em 1988 pela psicóloga, contuidista Ida Maria Schivitz e o programador Emerson Schivitz, em Visual Basic 2. Obteve aprovação para registro na SEI nº R10319-5 DOU 23/5/1998. É o primeiro software de Psicologia registrado no Brasil, comprovado por esse DOU, com os primeiros softs brasileiros. Com, outra aprovação, foi registrado no INPI, (50 anos), sob nº 98001001. É apresentado em português. Sempre atualizado, está em Visual Basic 10. O soft apresenta histórico, breve teoria, instruções, aplicação, correção impressa e banco de dados. É baseado no livro “Tratado Experimental dos Instintos.L. Szondi”. Madrid. 1970. A aplicação individual mais a correção despendem aproximadamente 10 minutos. O teste está em processo de pesquisa para validação junto ao CFP. Após, validado poderá ser utilizado em concursos públicos, na clínica, orientação, perícias, seleções, facilitando em tempo. Atualmente, tem sido aplicado em várias pesquisas e trabalhos de conclusão de cursos universitários. É psicanalítico, avalia os vetores Sexualidade, Paroxístico, Ego e Contátos, por escolhas emocionais de faces, consideradas simpáticas ou antipáticas. Hoje existem outros softs similares, como Banco Einfacies e Banco Chon Kanade Au, embora o Szondi seja de análise mais rica. Também ocorrem muitas pesquisas na informática, utilizando faces para reconhecimento de emoções, para EAD, na computação afetiva. Na Europa, existe outro soft do Szondi, em alemão. O Szondi, enquanto não validado não está à venda, a título experimental tem sido permitido uso para pesquisadores.

ID: 556

AUTORES: LEONARDO AUGUSTO COUTO FINELLI E JOÃO CARLOS ALCHIERI

Contribuições da informática a correção do psicodiagnóstico de rorschach

Resumo: O presente trabalho visa demonstrar que recursos computacionais como desenvolvimento de softwares específicos pode influenciar e facilitar o ensino de etapas de correção do Psicodiagnóstico de Rorschach. Sem abandonar as clássicas fórmulas para a correção do psicograma, que formam a base de compreensão da etapa quantitativa da correção do Psicodiagnóstico de Rorschach, o desenvolvimento de um software de planilha de dados propicia uma correção mais precisa, além de oferecer uma apresentação padronizada, com a análise quantitativa dos dados de cada protocolo aplicado. Baseado nos dados oferecidos pelos manuais aprovados pelo CFP - SATEPSI, o material oferece a possibilidade de correção no sistema Klopfer e na Escola Francesa (sistemas com particularidades de correção e interpretativas), assim como economia de tempo na digitação direta no computador com análises que não são sujeitas a erros nos cálculos e produz como resultado uma folha (que pode ser impressa) com toda a análise qualitativa o que facilita a compreensão dos alunos desta etapa crucial da correção do teste. Obs: Instit. de Origem do Responsável pelo Trabalho: CentroUniversitário de Lavras - Unilavras; e Fundação Presidente Antônio Carlos - UNIPAC - Campus Bom Despacho - MG

Data/horário: 15/11 - 13:00 às 14:00 horas

TEMA: JOGOS ELETRÔNICOS E MUNDOS VIRTUAIS

ID: 528

AUTORES: RENATA CARDILLO HOMEM DE MELLO E MARIA CAROLINA DA SILVA MANOEL

A influência dos jogos eletrônicos, no desenvolvimento emocional de crianças e adolescentes

Resumo: Em nossa experiência clínica, podemos observar a crescente presença dos meios eletrônicos na vida de crianças e adolescentes Assim, diante dessas observações resolvemos investigar qual a repercussão dos sentimentos, sensações e comportamentos que aparecem por influência dos jogos eletrônicos, sob o olhar da teoria winnicottiana, haja vista que, a mesma concentra-se no desenvolvimento emocional do indivíduo, a partir da relação primal e suas relações com objetos. A pesquisa foi realizada com 100 sujeitos, cuja faixa etária está entre 11 e 17 anos, sendo preenchidas em Lan Houses e eventos de games. Observa-se que o jogo mais citado encontram-se na faixa etária proibida pelo Ministério da Justiça; que 84 dos cem entrevistados jogam por diversão; 21 para competir; 51 dos entrevistados jogam o máximo de horas que puderem por dia. Para 45 dos entrevistados os sentimentos e sensações emergentes durante o jogo são de entusiasmo, enquanto que 32 jogam por prazer e 29 para ter satisfação imediata. Conclusão: os jogos que foram citados em 1º, 2º e 3º lugares, envolvem muita estratégia e competição, inclusive com a eliminação e destruição total do oponente. Sendo que dentre os sentimentos e sensações os mais citados são entusiasmo, prazer e satisfação imediata. A partir do referencial teórico, podemos concluir que esses indivíduos estão procurando, nos jogos eletrônicos, uma maneira de aplacar possíveis angústias, devido a ausência dos pais, resgatando as três fases do processo maturacional

do psiquismo: integração, personalização e realização, que acontecem no primeiro ano de vida.

ID: 563

AUTORES: HELENA MARIA RIZZON MARIANI; HELENA MARIA RIZZON MARIANI E MARIA HELENA PINHEIRO DE BARCELOS LEITÃO

Os jogos eletrônicos e o emergir de uma posição subjetiva: investigações preliminares

Resumo: Os jogos e suas artimanhas sempre despertaram curiosidades e discussões nos mais diferentes espaços e tempos do universo transitado pelo homem. O avanço tecnológico do século XX instaurou a comunicação massiva, produziu a Internet e os jogos eletrônicos. Esses estão cada vez mais sofisticados e estimulam a curiosidade e as investigações. Dentre elas destaca-se a posição ocupada atualmente pelos jovens, que, cada vez mais, expressam os efeitos provocados, em suas mentes, pelos novos meios de comunicação. O discurso desses jovens intriga e circula cada vez mais no cotidiano, denunciando uma posição subjetiva que está fazendo uma ruptura no conhecimento que parecia perfeitamente estabelecido e era impensável pela escola que segue os paradigmas da ciência moderna. Essa nova posição foi percebida na leitura comparativa do discurso de adolescentes (telespectadores e usuários de jogos eletrônicos), durante a produção de um vídeo. Os jovens usuários de jogos eletrônicos apresentaram autonomia no desempenho, rapidez na tomada de decisões e compromisso coletivo durante o trabalho, bem como a responsabilidade com os resultados alcançados, marcando uma diferença com o outro grupo. O laço social estabelecido pelo grupo de telespectadores se fez pela escolha de um líder ao qual recaíram as características acima citadas. Abre-se, aqui, um novo campo de investigação desse sistema interativo de linguagens que são os jogos eletrônicos, facilitadores da conquista de posições subjetivas e das respectivas formas de o sujeito se anunciar, gerando conseqüências no convívio social.

ID: 540

AUTORES: SAMIRA BISSOLI SALEME

Interfaces virtuais: descrição e análise microgenética de processos de interação social no mundo virtual do jogo "THE SIMS®"

Resumo: A tecnologia trouxe uma nova conotação aos jogos. As possibilidades se abrem diante da vastidão de comandos, e os caminhos para a interação se tornam diferenciados. Não só a interação entre jogadores, mas entre jogador e jogo, se mostram como possuidoras de características específicas diversas daquelas encontradas num mundo não virtual. O objetivo desse trabalho foi descrever e analisar a interação social, tal como descrita em Piaget, no mundo virtual do jogo computadorizado "The Sims®", escolhido por simular, de forma bastante próxima à realidade, eventos que acontecem em situações sociais reais. Hipoteticamente, é possível verificar e descrever formas de interação social nesse ambiente, em suas mais variadas instâncias. Como recurso metodológico, fez-se uso da análise microgenética, a fim de se produzir um relato minucioso do exame de recortes de episódios interativos, que foram gravados pelo software Camtasia. O estudo piloto foi delineado como caso único, em que foram gravadas sessões de criação de personagem e do jogo propriamente dito. Especificamente, o estudo possibilitou: a) descrever os processos de interação em um contexto piagetiano; b) classificar a interação em categorias distintas, em termos de interação

entre jogador, personagem criado, demais personagens e utensílios do ambiente; c) identificar os modos de operar do sujeito da pesquisa, realizando uma análise microgenética, observando-se características manifestas condizentes com as categorias levantadas em (b); d) descrever exemplos de modos de operar identificados em (c), de acordo com o modelo piagetiano segundo descrição dos processos de interação estabelecidos pelo objetivo (a).

Data/horário: 15/11 - 13:00 às 14:00 horas

TEMA: SERVIÇOS PSICOLÓGICOS E TECNOLOGIA

ID: 519

AUTORES: RAFAEL DIEHL E CLECI MARASCHIN

Oficinas de fotografia como dispositivo de intervenção e análise

Resumo: Este trabalho integra um projeto de pesquisa-intervenção denominado *Oficinando em Rede*, que consiste na implementação de um laboratório de uso de TICs na unidade de internação e atendimento ambulatorial de crianças e adolescentes (CIAPS) do Hospital Psiquiátrico São Pedro (HPSP) em Porto Alegre. Partindo da constatação de que as inscrições produzidas pelos jovens não tinham espaço de permanência no local e que seu saber mantinha-se exterior aos prontuários e ao livro de ocorrência, buscou-se através de oficinas de fotografia digital produzir uma intervenção, pois ao oferecer a máquina para que os jovens fotografassem, produzimos uma torção na posição normalmente ocupada por eles no contexto institucional. Um dos objetivos é estudar os efeitos do uso da máquina no espaço do CIAPS, além de verificar o tipo de questões que surgiam para os jovens na produção de imagens. Foram realizadas oficinas semanais no período de 5 meses. Analisaram-se a rede de conversas que se institui no ato de fotografar, na apreciação das imagens e na escolha das mesmas para uma exposição interna. Salienta-se nessa análise o estranhamento dos jovens ao se colocarem na posição de produtores das fotos e da equipe ao se ver no posição de objetos para as mesmas. Isto auxiliou na teorização da máquina como um dispositivo, ao atualizar questões relativas tanto ao posicionamento dos agentes frente à máquina, quanto ao conhecimento e à autoria. A exposição interna de fotos pôs em evidência como a autoria e autorização sobre as imagens se mostraram como temas analisadores da intervenção

ID: 508

AUTORES: MARIA ELISA MARCHINI SAYEG E MARIA ELISA MARCHINI SAYEG

Interação entre Linguística e Psicanálise e mediação computacional no tratamento do autismo

Resumo: Trata-se de uma pesquisa, informada pelo conhecimento da linguística, sobre interação no contexto de atendimento com referência psicanalítica de uma criança autista, com mediação computacional. A pesquisa envolve, assim, vários aspectos: 1. colaboração possível entre linguística e psicanálise; 2. o lugar da mediação computacional na sessão de atendimento; 3. contribuições para a construção de um software com características pedagógicas para facilitação da comunicação. Com relação ao aspecto 1, utilizou-se o referencial da análise da conversa, e especificamente o conceito de tomada de turnos (Sacks, Schegloff e Jefferson), e verificou-se sua compatibilidade com os pressupostos do tratamento do autismo pela perspectiva da psicanálise laciana (Kupfer, Laznik). Com

relação ao aspecto 2, a mediação computacional é considerada um instrumento facilitador da tomada de turnos, dentro de um atendimento com referencial psicanalítico, em consultório. Aqui, relata-se um estudo de caso, em que os princípios da análise da conversa aplicada permitiram a entrada da criança no laço social, perante mediação computacional. 3 A última etapa da pesquisa concerne à aplicação dos princípios e resultados na formatação de um software facilitador da comunicação para crianças autistas em atendimento clínico ou pedagógico. Esta pesquisa constitui um projeto de pós-doutorado, com a parte linguística sob supervisão do Prof. Dr. Leland McCleary, da FFLCH-USP, e os atendimentos clínicos seguem a linha do Lugar de Vida, da USP. A primeira parte foi apresentada no Congresso Internacional Linguagem e Interação (UNISINOS, São Leopoldo, RS, 2005). Admitimos “mediação computacional” no sentido amplo, como “appliances” específicas, conforme Norman, *The Invisible Computer*.

ID: 555

AUTORES: JULIANA ZACHARIAS E ANDREA NOLF

O virtual como ferramenta de orientação psicológica para uso abusivo de computador.

Resumo: Desde de julho de 2006, o NPPI (Núcleo de Pesquisas em Psicologia e Informática) vem desenvolvendo um trabalho de orientação psicológica focada no uso abusivo do computador. Essa demanda surgiu a partir do nosso trabalho de orientação psicológica geral que existe de 2000. O processo consiste em troca de comunicação via email (não em tempo real) com os orientandos. A orientação está em andamento visto que, no formato do serviço, estão previstas no máximo 8 trocas de mensagens. Gostaríamos de compartilhar com os colegas algumas observações já feitas pelo grupo nesse período: a evasão do processo, as características específicas de cada modalidade de uso abusivo (“o uso do uso abusivo”), bem como sobre a metodologia experimentada nesta modalidade de orientação mediada por esta ferramenta. O trabalho está sendo realizado por todos esses membros da equipe: André Assis, Andrea Nolf, Erick Itakura, Fernanda Escalera, Guilherme T. Ohl de Souza, Juliana Zacharias, Katty Zuñiga, Paulo Panneta, Vanessa Yoshinaga.

Data/horário: 15/11 - 13:00 às 14:00 horas

TEMA: SOFTWARES PARA PSICOLOGIA

ID: 532

AUTORES: ROBSON MEDEIROS DE ARAUJO; WANDERLEY CODO E ARIANE AGNES CORRADI

Sistema de avaliação em larga escala - S@LE

Resumo: A avaliação e a pesquisa de larga escala em empresas e entidades de ensino é uma demanda importante para o desenvolvimento econômico-social, pois estabelece a análise e consolidação de informações de gestão mais eficiente. Considerando-se os serviços oferecidos pelas principais instituições de pesquisa e avaliação no país, sejam na área de educação, trabalho e social aplicada, identificamos que a maior parte das grandes coletas de dados dificilmente dão o retorno esperado para todas as partes envolvidas no processo, uma vez que as análises de grandes amostras com grandes números de variáveis dificultam o feedback. Nesse sentido o Sistema de Avaliação em Larga Escala- S@LE trará uma grande contribuição para o gerenciamento dessas informações, além de que não existe ferramenta que faça

este tipo de serviço no mercado brasileiro e internacional. O gerenciamento via internet e análise de dados oriundos de avaliação através de questionários em diversas áreas, como por exemplo: educacional, saúde, trabalho, etc., compreende a utilização de variáveis organizacionais, grupais e individuais; sendo, portanto, tratados de forma integrada e comparativa quaisquer resultados de pesquisa que lidem com grande volume de informações em diferentes graus de abrangência, considerando os níveis micro, meso e macro de análise. Exemplo: (1) profissionais e estudantes que se submetem a uma ampla avaliação educacional de condições de ensino, de desempenho e condições de trabalho do professor e proficiência dos alunos, (2) empresas que necessitam uma comparação das condições de trabalho, desempenho, características organizacionais, produtividade e outras variáveis.

ID: 522

AUTORES: LIGIA MARA FERNANDES E CIDILENE NUNES SUZART

Protocolo de psicologia informatizado em Sistema Integrado de Saúde

Resumo: Apresentação do projeto inicial de ações de Psicologia que derivaram à um Protocolo de Psicologia Informatizado na gestão da saúde. Considerações contextuais das práticas e intervenções psicológicas na indústria de petróleo que possui instalações em todo território brasileiro e no exterior que levaram os profissionais da Companhia a inserir em seu cotidiano a Tecnologia da Informática, desenvolvendo com uma empresa, o protocolo dentro do sistema Corporativo já existente, a fim de obter e compartilhar com outros profissionais e com maior rapidez, dados de saúde da força de trabalho que transitam nas diferentes instalações e relatórios analíticos do histórico da saúde mental da sua Unidade ou da Companhia. O Protocolo de Psicologia foi customizado para a Companhia por psicólogos da empresa, com telas de inserção de dados da saúde dos trabalhadores, integradas a outros módulos de outras especialidades. Pretende-se com um sistema informatizado, inserir e obter dados de saúde inclusive epidemiológicos corporativos ou locais, independentemente do local de trabalho do empregado e antecipar ações/intervenções no cenário petrolífero.

ID: 553

AUTORES: FABIANO FAGUNDES; CRISTINA D'ORNELLAS FILIPAKIS; IRENIDES TEIXEIRA; FLAVIO HENRIQUE MOURA STAKOVIK E RICARDO CARDOSO DE ALMEIDA

Discussão sobre um padrão de intercâmbio de prontuários psicológicos eletrônicos

Resumo: A atuação dos psicólogos na rede pública de saúde, especialmente no atendimento em Hospitais, Centros de Apoio Psicossocial, Unidades Básicas de Saúde etc., apresenta a impossibilidade de realizar um acompanhamento do paciente em suas idas e vindas a estes locais. No acompanhamento psicológico há a necessidade de manter registradas as etapas da evolução do atendimento. Na saúde pública este registro sequencial é impossibilitado pela situação de se ter o paciente atendido, a cada vez, em locais diferentes e por diferentes profissionais, sem o necessário acesso ao seu prontuário anterior. Muitos hospitais começaram a utilizar prontuários eletrônicos, com acesso rápido aos dados do paciente que por ali passou anteriormente. Entretanto, estes prontuários são sistemas muitas vezes caros ou "pesados" para serem utilizados em locais com poucos recursos, além de não se comunicarem com outros sistemas. É proposta deste trabalho oferecer elementos

para a discussão de um padrão de intercâmbio de prontuários psicológicos eletrônicos, especialmente por entender que a definição de "Requisitos de Segurança, Conteúdo e Funcionalidades para Sistemas de Registro Eletrônico em Saúde" e a "Certificação de Sistemas de Registro Eletrônico em Saúde" não devem ser privilégios do Conselho Federal de Medicina, especialmente ao se considerar que "Registro Eletrônico em Saúde é qualquer informação relacionada com o passado, presente ou futuro da saúde física e mental, ou condição de um indivíduo, que reside num sistema eletrônico usado para capturar, transmitir, receber, armazenar, disponibilizar, ligar e manipular dados multimídia com o propósito primário de um serviço de saúde" (MURPHY, 1999).

Data/horário: 15/11 - 13:00 às 14:00 horas

TEMA: ÉTICA E PESQUISA

ID: 558

AUTORES: EDUARDO JORGE SANTANA HONORATO

Pesquisas online

Resumo: É crescente o numero de estudantes e profissionais que se propõem a pesquisar o mundo virtual, ou até mesmo, utilizar este para sua pesquisa de campo. Entretanto, é necessário se enfatizar que este possui características próprias, e nem por isso, deixará de seguir as diretrizes para pesquisa, tanto do conselho Federal de Psicologia, quanto a Resolução 196/96 do Conselho Nacional de Saúde. Muito tem a idéia equivocada de que pesquisas no virtual são mais fáceis ou práticas, mas poucos tem conhecimento da complexidade técnica que se exige para que uma pesquisa será seja feita no campo virtual. Esta fala da mesa de debates pretende levar ao conhecimento dos presentes, técnicas para se pesquisar online, tais como: assinaturas digitais, webforms, domínios, termo de consentimento e esclarecido (e sua adaptação para a versão digital), instrumentos em php, bando de dados, divulgação da pesquisa via email ou via anúncios em comunidades, etc. Não se pretende aqui ensinar como utilizar tais instrumentos, tendo em vista a complexidade técnica dos mesmos, mas sim, apresentar as possibilidades técnicas disponíveis e conhecimentos técnicos prévios, necessários para realização deste tipo de pesquisas.

ID: 538

AUTORES: MARILENA PACIOS; CARLOS JOSÉ REIS DE CAMPOS; AMILTON SOUZA MARTHA E PAULO SERGIO CAVALCANTE BARRA

A ética no uso da internet na área da saúde

Resumo: A Internet representou uma transformação em nossas vidas e na área da saúde o impacto da Internet atingiu profissionais, organizações e pacientes que passaram a consultar médicos, pesquisar sobre suas doenças e tratamentos, buscar especialistas, serviços, medicamentos, resultados de exames. Porém, temos que analisar sob a óptica da Ética, quais as implicações que o seu uso representa para a área da saúde. A Internet não muda princípios éticos respeitados e valorizados na prática médica? As facilidades da Internet trouxeram benefícios mas, também, não nos tornaram vulneráveis em aspectos como privacidade, segurança e fragilidade? As informações de saúde na Internet são confiáveis e podemos acreditar que estão sendo prestadas por profissionais habilitados? Ações internacionais e nacionais como a Hon - Health on the Net Foundation, a Internet Healthcare Coalition, o CFM, o CREMESP,

criaram códigos de ética e regulamentações visando nortear, sob a óptica da ética, o uso da Internet na área da saúde. Essas ações devem ser divulgadas, de forma que os usuários possam conhecê-las. Isto resultará em maior conscientização dos riscos e dos cuidados necessários ao utilizar a Internet para assuntos relacionados à saúde. Outras categorias profissionais não contemplam em seus Códigos de Ética, o uso da Internet e não criaram instrumentos norteadores. O Conselho Federal de Psicologia, mesmo no novo Código de Ética Profissional do Psicólogo, não aponta caminhos. Esse novo cenário requer novas reflexões sobre diretrizes aplicáveis ao uso da Internet na área da saúde.

ID: 559

AUTORES: DÉBORA CHAMMAS

Neutralidade do psicólogo e Orkut: discussão sobre a neutralidade profissional do psicólogo e suas relações com o mundo virtual.

Resumo: Uma das questões emergentes como consequência do crescimento da psicologia no mundo virtual é a exposição pessoal dos psicólogos clínicos neste campo, via orkut, blogs ou outros, e a crise que esta exposição pode instaurar ao conceito de neutralidade profissional. Acompanharemos nesta mesa conteúdos destas comunidades. Levantaremos relatos de casos de pacientes que encontram seus terapeutas no orkut, suas possíveis reações e maneiras do terapeuta lidar. Segundo o Vocabulário de Psicanálise de Laplanche e Pontalis, neutralidade é “uma das qualidades que define a atitude do analista no tratamento. O analista deve ser neutro quanto aos valores religiosos, morais e sociais (...); neutro quanto às manifestações transferenciais (...) “não entrar no jogo do paciente”; por fim, neutro quanto ao discurso do analisando (...)” (p.318). A discussão sobre neutralidade já aparece no início dos escritos de Freud em 1895 (‘Estudos sobre a Histeria’), mas foi somente com o afastamento dos métodos da sugestão, influência deliberada sobre o paciente, que o conceito de neutralidade se estabelece e é descrito por Freud com mais exatidão no ano de 1912 (‘Recomendações aos Médicos que Exercem Psicanálise’). Faremos uma consideração do conceito e seu percurso na psicanálise, chegando aos entraves atuais: ser neutro é privar-se de ter uma vida pessoal, exposta ou não? É, por outro lado, ter uma postura ética frente ao outro com disponibilidade e livre de preconceitos?

Data/horário: 16/11 - 11:50 às 12:50 horas

TEMA: A PSICOLOGIA NA INFORMÁTICA

ID: 548

AUTORES: CELSO SOCORRO OLIVEIRA

De Skinner a Rumbaugh, Booch e Jacobson: análise do comportamento aplicada a orientação por objetos para análise e desenvolvimento de software utilizando UML 2.0.

Resumo: Quando Skinner descreveu comportamento como parte do funcionamento de um organismo que estaria engajada em agir sobre, ou manter intercâmbio com o mundo exterior, não poderia esperar que organismo pudesse ser software ou sistema de computadores. Entretanto, pesquisadores como Miller, Chomsky e McCarthy (diretamente relacionados à Ciência da Computação, nos seus primórdios), tinham conhecimento da obra. O UML - Unified Modeling Language - é uma linguagem padrão para especificar, visualizar, construir e documentar ar-

tefatos de sistemas de software, assim como modelar negócios e outros tipos de sistemas. Ele representa conjunto de práticas de sucesso para modelar sistemas complexos grandes. O UML foi desenvolvido por Rumbaugh, Booch e Jacobson, na versão 0.9, em 1996. Na versão atual, a 2.0, o UML contém treze tipos de diagramas, onde sete são comportamentais, descrevem comportamento do sistema (os outros são estruturais, definem as partes físicas do sistema e suas inter-relações). Este trabalho faz um paralelo entre vários conceitos relacionados à Análise do Comportamento definidos por Skinner, 1957 (instância, comportamento, classe, etc.), que são utilizados em Análise e Projetos Orientados a Objetos, para construção de sistemas computacionais, principalmente nos diagramas de comportamento do UML. Considera-se aqui, como especulação, a possibilidade de que parte do trabalho de Skinner tenha sido aproveitado para o desenvolvimento da UML anos mais tarde, pois McCarthy, contemporâneo de Skinner em Stanford, trabalhou na IBM no verão de 1958, sendo essa empresa uma das patrocinadoras do OMG - Object Management Group, responsável pelo desenvolvimento e aprimoramento do UML.

ID: 583

AUTORES: SILVIA APARECIDA FORNAZARI E CELSO SOCORRO OLIVEIRA

Uma abordagem de teoria de grafos à equivalência de estímulos

Resumo: Este trabalho é teórico e questiona a “emergência” da Equivalência de Estímulos, tal como apresentado por Sidman e Tailby em 1982: onde “a performance de um participante frente a um procedimento de discriminação condicional define relações condicionais entre estímulos (se A1, então B1; se A2, então B2). O procedimento pode também gerar matching-to-sample. Se isto acontecer, os estímulos estarão relacionados não apenas pela condicionalidade, mas por equivalência - A1 e B1 se tornarão membros equivalentes de uma classe de estímulos. A2 e B2 de outra”. Todos os trabalhos que derivaram deste estudo, passaram então a reproduzir a terminologia de “emergência de relação”, sem explicitar como se dá o este “aparecimento do nada”. A Teoria de Grafos (Euler, 1736) define a estrutura abstrata do Grafo como uma entidade composta de nós, arcos e relações que associam arcos aos nós. Por ser representação abstrata, pode representar os elementos dos conjuntos pelos nós e as relações pelos arcos. Consequentemente, propriedades de conexidade, planaridade, entre outras, típicas de grafos, passam a valer para a representação dos elementos A1, B1, C1, A2, B2, C2, A3, B3 e C3 e suas relações. Este trabalho propõe uma demonstração simples de como a “emergência” de relações de equivalência se dá, não como um aparecimento mágico, e sim, como o resultado de propriedades de grafos, garantidas condições de planaridade e conexidade. A literatura cita também problemas de encadeamento ordinal com restrição do tamanho da cadeia, questão pode ser abordada pela Teoria de Grafos.

ID: 530

AUTORES: JOSÉ ANTONIO M. XEXEO E GABRIELA BASTOS SOARES

A inserção da psicologia nos currículos de computação e informática

Resumo: As relações interpessoais na contemporaneidade são marcadas pelo uso e mediação da tecnologia. A intensificação dessa relação leva a diversas dificuldades vivenciadas tanto pessoal quanto profissionalmente. Portanto, estas dificul-

dades devem ser pauta dos currículos da área tecnológica, principalmente quando a competência inter-relacional é importante para o desempenho profissional. A relevância deste fator, na área de Computação e Informática, é registrada na Proposta das Diretrizes Curriculares e nos Currículos de Referência da Sociedade Brasileira de Computação, que apontam a Psicologia como disciplina do Contexto Social e Profissional. Entretanto, a tradicional marca tecnicista na construção dos currículos dessas áreas leva à formulação da hipótese que esses conteúdos não são contemplados. Essa pesquisa verificou o nível de oferta dessas disciplinas e analisou propostas de inclusão de assuntos como relações intra e interpessoais, funcionamento de grupos e equipes, contribuição da psicologia ao estudo das linguagens simbólicas, ou mesmo da Psicologia Geral. A metodologia adotada iniciou com o levantamento de 30 currículos de graduação plena oferecidos no Brasil e disponíveis na Internet nas áreas de engenharia e ciência da computação e sistemas de informação. Foi constatado não só a quase inexistência de disciplinas que abordem a Psicologia, como a oferta de disciplinas de Lógica Matemática, Linguagens de Programação, Interface Homem-Máquina, Desenvolvimento de Sistemas de Informação, todas tratadas de forma objetiva e cartesiana. A proposta, portanto, visa preencher uma lacuna na formação da área e abre novas perspectivas para a aplicação da psicologia.

Data/horário: 16/11 - 11:50 às 12:50 horas

TEMA: SUBJETIVIDADE E TECNOLOGIA

ID: 577

AUTORES: JEAN MARLOS PINHEIRO BORBA

Subjetividade, interação e ação docente-discente em chat e comunidade virtual de aprendizagem.

Resumo: Apresenta-se experiência de gestão de comunidade virtual de aprendizagem e chat como apoio ao ensino superior regular presencial, caso do curso de Administração da UEMA. Ratifica-se a relevância da ação docente na formação de um sujeito crítico, autônomo e comprometido com as questões sociais. Destacam-se aspectos teóricos do papel das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação - NTIC's e da Educação a Distância - EaD. Demonstra-se alguns resultados obtidos via observação, interação e análise do conteúdo das mensagens postadas por alunos durante a participação em atividades síncronas e assíncronas. Os resultados apontam para a necessidade de uso freqüente dos recursos síncronos e assíncronos para promover uma sala de aula além das fronteiras físicas e, de estimular a criatividade, vencendo as dificuldades de uso, domínio e permanência ativa no ambiente, bem como a dificuldade de interagir. Alguns alunos reproduzem o mesmo comportamento passivo e receptor da sala de aula presencial, necessitando sempre de estímulos para interagir, outros demonstram envolvimento e melhoria significativa de sua participação. A maioria demonstrou-se satisfeita com a experiência e revelou ser esta a primeira aula virtual. O Ambiente Virtual de Aprendizagem - AVA possibilitou a interação e a reflexão do papel do docente e do discente na promoção de uma educação participativa e de qualidade com uso de recursos tecnológicos gratuitos como suporte ao presencial. Por fim, o estudo permitiu compreender as possibilidades e limites da utilização de NTIC's, assim como observar como os alunos aprendem e demonstram sua subjetividade num AVA.

ID: 524

AUTORES: VALÉRIA CRISTINA SANZOVO; DANIELI APARECIDA DOS SANTOS BENATTI E ELIANE DOMINGUES

Internet, sentimentos e subjetividade

Resumo: A Internet tem desempenhado importante papel na conformação dos modos de subjetivação contemporâneos. Sua difusão pelo tecido social instaura novas e múltiplas formas do indivíduo contemporâneo relacionar-se com o outro. Com o presente estudo, buscou-se compreender os sentimentos, as experiências e anseios, as emoções e afetos suscitados nos indivíduos a partir do uso da Internet como instrumento mediador de relações. Para tanto, partimos de dados empíricos coletados através de dez entrevistas individuais, com frequentadores de lan-houses, que utilizam a Internet como meio de, entre outras atividades, criar e/ou manter relacionamentos afetivos com outros internautas. Os resultados apontam que em relação à possibilidade de criação de novos vínculos através da Internet, as posições dos entrevistados variam desde o receio e descrença nesses relacionamentos até a adesão a eles, com o estabelecimento de vínculos profundos e duradouros. Os participantes demonstraram sentimentos ambíguos em relação à Internet: o sentir-se bem é acompanhado do receio, do medo e da desconfiança. Discussões sobre verdade, mentira, confiança e desconfiança apareceram freqüentemente nos relatos. O anonimato e a distância propiciados pela Internet são vistos tanto como atributos positivos, por promoverem a segurança do usuário, como empecilho, impedindo um contato mais íntimo com o outro. Percebe-se assim a existência de sentimentos distintos entre os entrevistados, que variam segundo as representações que os mesmos fazem da Internet e dos vínculos possibilitados por ela, bem como a predominância de ambigüidade e ambivalência na forma como os entrevistados se sentem em relação às novas possibilidades geradas pela Internet.

ID: 549

AUTORES: JOSÉ CARLOS SANTOS RIBEIRO

O impacto das tecnologias comunicacionais móveis na construção da subjetividade e nas interações sociais cotidianas

Resumo: A implementação de novos dispositivos técnicos propicia condições necessárias para o estabelecimento de formas alternativas de experienciar as diversas situações sociais e pessoais. Ou seja, em um esquema contínuo de influência, eles potencializam a exploração de caminhos não habituais de lidar com as demandas subjetivas e sociais da vida cotidiana. Os efeitos decorrentes desse processo são constantemente colocados como objetos de estudo pelos analistas do mundo contemporâneo. No momento presente, constatamos que um dos focos dessas análises centra-se na questão do possível "impacto" da utilização da comunicação móvel na vida diária (a ampliação da comunicação descentralizada, a multiplicação da capacidade de circulação de informações em curtos espaços de tempo, a adoção do dispositivo como referencial identitário etc.). A partir disto, este trabalho tem como objetivo principal apontar alguns aspectos que norteiam as interações sociais e a presumível mudança na configuração da subjetividade derivada da utilização da comunicação móvel (em especial, da telefonia celular) em larga escala. Partindo-se do pressuposto de que há uma gradativa complexificação do processo interacional e, portanto, dos referenciais comumente adotados na construção das subjetividades dos usuários de tais serviços, propõe-se examinar a influência dos ambientes flutuantes como variável

importante na composição deste processo. Para tanto, utiliza-se a proposta de Erving Goffman da existência de regiões representacionais como base inicial de reflexão.

Data/horário: 16/11 - 11:50 às 12:50 horas

Tema: Inclusão Digital

ID: 523

AUTORES: SILVIA MARIA FRANCO FREIRE E SILVIA MARIA FRANCO FREIRE
Inclusão digital como indutor à inclusão social: processos psicológicos apresentados nesta mudança

Resumo: Inclusão digital significa, antes de tudo, melhorar as condições de vida de uma determinada região ou comunidade com ajuda das novas ferramentas tecnológicas. Porém, incluir digitalmente não é apenas “alfabetizar” a pessoa em informática, mas também melhorar os quadros sociais a partir do manuseio dos computadores e da Internet, ou seja, mostrando como esta pessoa pode ganhar dinheiro, melhorar de vida, aprender novas teorias e novas técnicas através do aprendizado das novas ferramentas das novas tecnologias de informação e comunicação. Os projetos de inclusão digital encontrados no país devem ser coordenados da maneira que o acesso ao computador e a Internet sejam de extrema importância e possam ser elaborados de forma mais ampla e coletiva para uma efetiva melhoria social. O Projeto de Telecentro - Casa Brasil já vem cumprindo este papel implantando junto as comunidades carentes, um espaço destinado à convergência das ações do governo federal nas áreas de inclusão digital, social e cultural, geração de trabalho e renda, ampliação da cidadania e popularização da ciência e arte. Foi detectado no interior dos telecentros do Projeto Casa Brasil, através de um olhar mais atento, alguns casos de pessoas que mudaram suas perspectivas de vida, objetivos ou simplesmente a autoestima através da inclusão social, provocada pelo uso das novas tecnologias da informação e comunicação. Foram escolhidos três casos a partir do conjunto de casos observados. No estudo destes casos foram pinçados dois processos psicológicos que ocorrem nesta mudança, para serem explicitados: cognição e processo de inclusão da Psicologia Social.

ID: 536

AUTORES: MARIA ROSANGELA BEZ; PAULO ROBERTO PASQUALOTTI E LILIANA MARIA PASSERINO

Atelier digital: uma proposta diferenciada de inclusão social para terceira idade

Resumo: Este artigo apresenta o relato de experiência do projeto de extensão comunitária do Centro Universitário Feevale “Atelier Digital”, uma proposta diferenciada de inclusão social através da apropriação tecnológica pelo público de terceira idade. O Atelier Digital expressa a integração entre o “criar” e o “descobrir” percebendo a arte como a universalidade do saber e a tecnologia como prática social. O projeto visa perceber e aceitar o idoso como um ser único em suas capacidades, habilidades e necessidades, que ao mesmo tempo encontra-se integrado à comunidade (micro, meso e macro). O sujeito idoso fazendo parte e interagindo socialmente como sujeito ativo de sua própria história, deve se apropriar da tecnologia não como instrumentos, mas como práticas sociais, carregadas de significados e intencionalidades. Assim, utilizando as Tecnologias da Informação e Comunicação o idoso se inclui na sociedade e constrói novos sentidos e reconstrói sua identidade. Assim, este projeto visa atender

aos idosos, participantes dos grupos da terceira-idade da Feevale nas suas necessidades de conhecimento e habilidades, necessárias para tornarem-se sujeitos atuantes dentro de uma sociedade globalizada. Promovendo uma inclusão social a partir da inclusão digital adaptada às demandas de desenvolvimento e apropriação de cada sujeito.

ID: 511

AUTORES: RENATO DIAS BAPTISTA E RENATO DIAS BAPTISTA

A temporalidade tecnológica nas organizações e os impactos sobre as pessoas.

Resumo: A contemporaneidade absorve uma intensa transformação em todos os setores empresariais através da crescente aquisição tecnológica; são sistemas especialistas, hardwares, robôs e a inserção de novas técnicas de trabalho. Através dos dados da pesquisa em desenvolvimento e dos estudos de Virilio (1996), Baptista (1997), Borzeix e Fraenkel (2005), Aubert (2003), Castells (2003), Spector (2002), Trivinho (2001), das informações do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI), entre outros, corroboram com o pressuposto de que, nesse cenário, a velocidade das tecnologias modificam as relações do homem com as máquinas e fomentam um estreitamento cíclico das capacidades de absorção de mudanças e dificultam a assimilação de novas concepções. As organizações criam um mundo antagônico ao externo; um pressuposto que remete a uma nova tortura do trabalho, a do imediato, como algo que não leva em conta o permeio, uma ardileza do conceito de flexibilização empresarial mediante o uso de tecnologias recentes e a imposição de padrões de comportamento. Um recurso subserviente a um sistema em pressão contínua e escorado pelo mercado global. As informações preliminares demonstram que as empresas impelem a reordenação, desprezam culturas e cingem os que são tragados e incitam a culpa de forma unilateral os que são excluídos; numa intensidade e dimensão de impactos relacionados à extensão da defasagem tecnológica dos contextos.

Data/horário: 16/11 - 11:50 às 12:50 horas

TEMA: POSSIBILIDADES PRESENTES E FUTURAS PARA A PSICOLOGIA E INFORMÁTICA

ID: 550

AUTORES: IRENIDES TEIXEIRA; FABIANO FAGUNDES; CRISTINA D'ORNELLAS FILIPAKIS E HERLON BEZERRA

Psicologia comunitária e comunidades virtuais: construção de um novo paradigma

Resumo: A Psicologia Comunitária é alvo de inúmeras pesquisas que discutem vários aspectos da atuação do psicólogo e da relação da comunidade com esta atuação, bem como eventuais movimentos, coletivos e individuais, daí originados. Um novo paradigma apresenta-se para ser discutido, analisado e, por fim, construído ao se considerar a existência de um novo conceito de comunidade, que extrapola os tradicionais: a comunidade virtual, originada das possibilidades de relacionamentos proporcionadas pela Internet, como as redes de relacionamento (Orkut) e as redes de comunicação (blogs), entre outras. Assim como nas comunidades geográficas, o psicólogo deverá atuar, nas comunidades virtuais, e especificamente nas redes de relacionamento, foco deste trabalho, como um facilitador do desenvolvimento social, cultural, político, etc., além da convergência destes para o desenvolvimento individual,

dependendo das particularidades e necessidades emergentes destas comunidades. Em um primeiro momento, percebe-se que o psicólogo deverá, como na tradicional, posicionar-se de forma a ser “aceito” pela comunidade, estabelecendo o rapport, imprescindível para sua ação dentro da mesma. Assim, o psicólogo observará o movimento da comunidade, percebendo o seu formato, a sua dinâmica, as características dos seus membros, para só então, estabelecer uma ligação, com e entre estes membros, fazendo questionamentos, considerações sobre os temas abordados por eles, buscando inclusive localizar eventuais conflitos e formas de trabalhá-los. Dado o ineditismo desta configuração, a prática da psicologia comunitária no mundo virtual exige do profissional uma nova visão em relação ao conceito comunidade, para o estabelecimento de ações que se tornem eficazes para este novo paradigma.

ID: 565

AUTORES: RICARDO GIORGI PORTOLANO

O computador nas artes: incorporação de tecnologia e subjetivação

Resumo: As artes, em todas as suas formas, sempre foram um dos meios pelo qual o homem expressou suas relações com o mundo e com o vastíssimo conteúdo que surge desse encontro. Questões políticas, sócias, relacionais, religiosas, tecnológicas, subjetivas são trabalhadas nesta vontade imperiosa que o homem tem de registrar a sua cultura e história. As artes servem como um meio específico desse registro. A incrível revolução cultural que vem ocorrendo desde o início da modernidade é um dos objetos mais abordados pelas artes. Um elemento muito contemplado desde então é a tecnologia. Astrolábios, bússolas, grandes construções e dissecções foram pintados, escritos e cantados. O grande desenvolvimento dos meios de comunicação de massa ajudou na difusão destes conteúdos. Na atualidade a tecnologia dos computadores é muito presente em nossas vidas, e, como não poderia deixar de ser, contemplada pelas artes. A proposta do trabalho é uma mostra de como o homem incorporou ao longo do tempo em seus modos de subjetivação a presença dos computadores através das artes. Entendamos arte aqui de maneira abrangente e não específica. Charges, músicas, quadros e outras manifestações mostram como essa relação se modifica com sua evolução. Para tal, uma apresentação de algumas obras no computador será feita como ajuda na discussão dos vários aspectos deste fenômeno que é a incorporação dos computadores em nossas vidas e, por conseqüência, em nossa psique.

ID: 535

AUTORES: ALESSANDRO VIEIRA DOS REIS E FÁBIO PERIN

Avaliação neuropsicológica: o computador e a internet como meios

Resumo: O uso de tecnologias digitais para otimizar o processo de avaliação psicológica vem crescendo nos países desenvolvidos. A avaliação neuropsicológica não é uma exceção a essa regra. O objetivo desta comunicação oral encontra-se em apresentar um panorama de questões de viabilidade técnica, fidedignidade, possibilidades de usos e ética profissional envolvendo testes neuropsicológicos e outros instrumentos de avaliação neuropsicológica através de softwares, e mesmo a distância, pela internet. O que muda na avaliação neuropsicológica feita com o uso de uma mídia digital? A criteriosidade técnica, a eficácia e a ética me mantêm? Quais as perspectivas e tendências no cenário brasileiro para avaliação neuropsicológica digital?

TEMA: INFORMÁTICA APLICADA À PSICOLOGIA

ID: 514

AUTORES: JOSÉ BRASÍLIO GNECCO E ALESSANDRO HIDEKI SHIMABUCURO

Título: O espaço virtual como estruturador do movimento transpessoal da Psicologia – a experiência do e-group psicomundrongo

Resumo: O Movimento de Psicologia Transpessoal, como todas as demais linhas da Ciência e da Prática Psicológica, precisa de espaços de discussão, divulgação e estruturação de seu aporte. A internet, através da ferramenta Grupos Eletrônicos de Discussão, E-Group, vem a suprir plenamente essa lacuna. Os E-Groups, electronic groups, permitem o contato automático entre diversas pessoas compartilhando mensagens; o intercâmbio de arquivos digitais que podem conter textos, livros etc; o arquivamento e divulgação de endereços relevantes na internet (links); a armazenagem de imagens; dentre outros. Comentários estes que não açambarcam a grandeza desta ferramenta. Algumas vezes confundido com lista de e-mails, o e-group é mais do que isso, mesmo que pareça quando usado de forma limitada. A vantagem de compartilhar mensagens entre um número grande de pessoas, distantes geograficamente, faz do e-group um aglutinador da ação e pensamento coletivos. O E-group Psicomundrongo, um e-group de livre associação, foi fundado no Instituto de Psicologia da USP há dois anos. Difundiu mais de 1300 mensagens, disponibiliza arquivos sobre Psicologia Transpessoal, links que remetem a endereços temáticos etc. Envolve por volta de 200 associados em vários estados da união, estando mais atuante entre os estados de SP e RJ. Talvez pessoas familiarizadas com e-groups, que o têm como lugar comum, possam achar sem razão apresentar e-group num evento científico, esquecendo de suas vantagens, como também, quantas pessoas no meio psicológico ainda carecem de conhecê-la. Esta Apresentação objetiva divulgar e-groups e mostrar suas vantagens para facilitar o Movimento Psicológico Transpessoal. <http://br.groups.yahoo.com/group/psicomundrongo> Tema: Informática aplicada à Psicologia

ID: 515

AUTORES: IDA MARIA MELLO SCHIVITZ E IDA MARIA MELLO SCHIVITZ

Título: mapeamento da inserção e da inclusão digital no curso de psicologia ulbra gravataí

Resumo: No mapeamento constatou-se: ESTUDANTES, 231 (80%) portam melhor imagem do ensino presencial e o consideram mais fácil que a distância, (7%) já realizaram curso EAD; (88%) possuem computador em casa. Conhecimento de aplicativos, (70%) lidam com Outlook Express; (67%) Word; (61%) PPT, (42%) Excel. INTERNET, (86%) sabem acessá-la; (36%) possuem Banda Larga, o que sugere que os demais utilizam a conexão Dial-Up. Provedores de acesso mais usados: Terra, (16%); IG, (7%); IBEST (6.6%) e POP (5.2%). Interesse para curso de aplicativos, (22%) querem a suite Microsoft Office. Em relação ao trabalho, (81%) trabalham fora desses (54%) acessam INTERNET no serviço. PROFESSORES: 10 responderam ao questionário. Operam o Word (100%); PPT (90%); Outlook Express (80%); Excel (70%); Flash (1%), e tem INTERNET e Banda Larga (100%), SSPS (30%). Computador em casa (100%) Sobre EAD (10%) consideram que se deva ainda desenvolver uma cultura, (30%) não tem avaliação,

(60%) prático e interessante. Quanto a operar com o WEB AULA, (70%) não sabem, (10%) regular; (10%) sim, (10%) não respondeu. Uso de aplicativos em aulas: (20%) usam PPT, (80%) não responderam. (4%) já realizaram curso EAD. Constatou-se que, tanto professores como alunos do curso de Psicologia, necessitam tanto melhorar a imagem como inserção no mundo do ensino digital. Tema: Informática aplicada à Psicologia

ID: 529

AUTORES: ANNA CAROLINA CASSIANO BARBOSA; REINALDO PRADO; ELIZEU COUTINHO DE MACEDO; KATERINA LUKASOVA e MARCELO DUDUCHI

Título: testes psicológicos computadorizados: versões dos testes Raven, Toni A e Toni B

Resumo: INTRODUÇÃO O uso de instrumentos computadorizados na avaliação psicológica possibilita uma compreensão mais abrangente dos processos cognitivos proporcionando maior precisão e acurácia nos tempos de resposta, o que possibilita uma intervenção mais adequada às necessidades do indivíduo. O objetivo deste estudo foi computadorizar os testes convencionais Raven, Toni A e Toni B, e validá-los para uma população de estudantes universitários de cursos tecnológicos. MÉTODO Foram computadorizados os testes Raven, Toni A e Toni B, que são parte de um projeto do Laboratório Interdisciplinar do Programa de Pós-Graduação em Distúrbios do Desenvolvimento da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Participaram da avaliação 89 jovens de uma faculdade pública da cidade de São Paulo, com idades entre 17 e 39 anos. A aplicação dos testes foi no laboratório de informática da referida faculdade no período de maio a junho de 2006. Os sujeitos foram divididos em grupos de até doze alunos e o tempo médio de aplicação foi de 1106, 1179 e 838 segundos respectivamente. Iniciava-se a aplicação com o Raven, seguido pelo Toni A e concluído com o Toni B após as instruções fornecidas pelo examinador. RESULTADOS E CONSIDERAÇÕES FINAIS Dos dados obtidos conclui-se que a computadorização permite analisá-los e compará-los muito mais fácil e rapidamente. A precisão na medição dos tempos e as respostas mostraram que os três testes são equivalentes e válidos na forma computadorizada. Tema: Informática aplicada à Psicologia

ID: 531

AUTORES: ALESSANDRO HIDEKI SHIMABUCURO E JOSÉ BRASÍLIO GNECCO

Título: O espaço virtual como estruturador do movimento transpessoal da psicologia – a experiência do e-group psicomundrongo

Resumo: O Movimento de Psicologia Transpessoal, como todas as demais linhas da Ciência e da Prática Psicológica, precisa de espaços de discussão, divulgação e estruturação de seu aporte. A internet, através da ferramenta Grupos Eletrônicos de Discussão, E-Group, vem a suprir plenamente essa lacuna. Os E-Groups, electronic groups, permitem o contato automático entre diversas pessoas compartilhando mensagens; o intercâmbio de arquivos digitais que podem conter textos, livros etc; o arquivamento e divulgação de endereços relevantes na internet (links); a armazenagem de imagens; dentre outros. Comentários estes que não açambarcam a grandeza desta ferramenta. Algumas vezes confundido com lista de e-mails, o e-group é mais do que isso, mesmo que pareça quando usado de forma limitada. A vantagem de compartilhar mensagens entre um número grande de pessoas, distantes geograficamente, faz do e-group um aglutinador da ação e pensamento coletivos.

O E-group Psicomundrongo, um e-group de livre associação, foi fundado no Instituto de Psicologia da USP há dois anos. Difundiu mais de 1300 mensagens, disponibiliza arquivos sobre Psicologia Transpessoal, links que remetem a endereços temáticos etc. Envolve por volta de 200 associados em vários estados da união, estando mais atuante entre os estados de São Paulo e Rio de Janeiro. Talvez pessoas familiarizadas com e-groups, que o têm como lugar comum, possam achar sem razão apresentar e-group num evento científico, esquecendo de suas vantagens, como também, quantas pessoas no meio psicológico ainda carecem de conhecê-la. Esta Apresentação objetiva divulgar e-groups e mostrar suas vantagens para facilitar o Movimento Psicológico Transpessoal <http://br.groups.yahoo.com/group/psicomundrongo/> Tema: Informática aplicada à Psicologia

ID: 582

AUTORES: SILVIA APARECIDA FORNAZARI; MARIA ALICE DE CAMPOS RODRIGUES E CELSO SOCORRO OLIVEIRA

Título: Desenvolvimento de software para treinamento de professores em controle comportamental de pessoas com deficiência mental severa ou profunda

Resumo: Este trabalho desenvolveu um software para treinamento de professores e profissionais em conceitos e procedimentos da Análise do Comportamento. O software foi desenvolvido como um dos instrumentos, como parte do doutoramento da primeira autora. Atua através de procedimentos de pré-teste, treino e pós-teste, utilizando o procedimento de matching-to-sample. Fornece conceitos e situações problemas, além de coletar informações sobre a possível atuação profissional antes do treinamento, permitindo comparação com as respostas do software. O programa foi concebido para receber o conteúdo do treinamento pelos experimentadores, no caso as psicólogas da APAE, que indicaram as respostas esperadas. O programa registra todos os passos do treinamento para avaliação dos resultados, inclusive em caso de desistência ou finalização prematura da lição. A metodologia consistiu na elaboração da dinâmica do treinamento e do conteúdo a ser inserido no software, reuniões sobre o funcionamento e instrumentos necessários para a execução do programa. O protótipo do software desenvolvido foi aplicado primeiramente em uma aluna do terceiro ano do curso de Psicologia, onde foram registradas algumas alterações necessárias. Em seguida, o software corrigido foi aplicado com sucesso em duas alunas do segundo ano de Psicologia. Após verificar que o software estava adequado tanto em programação quanto em conteúdo, ele foi aplicado em duas professoras da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais, APAE - Bauru/SP. O tempo médio de treinamento das profissionais foi de quatro horas. Os resultados indicam a efetividade do programa, contudo uma análise mais detalhada da amplitude desses resultados ainda precisa ser desenvolvida. Tema: Psicologia aplicada à Informática

ID: 546

AUTORES: SAMIRA BISSOLI SALEME E SÁVIO SILVEIRA DE QUEIROZ

Título: A aplicabilidade da análise microgenética como referencial metodológico para pesquisas de Psicologia na virtualidade: o exemplo de um estudo sobre interações sociais virtuais com o jogo “THE SIMS”

Resumo: As pesquisas envolvendo as questões de interação se deram no contexto dos estudos sociais. Na psicologia, foram estudadas as formas como os seres humanos promovem essas interações e como essas se processam do individual para

o coletivo. Investigar a forma como isso ocorre num ambiente virtual é tarefa recente, e analisar as ações dos sujeitos nesses ditos “mundos virtuais” tornou-se, portanto, o desafio a ser destrinchado ao longo dessa pesquisa. Partindo desse princípio, optou-se por buscar um recurso metodológico que fosse compatível. A Epistemologia Genética, de onde resulta a análise microgenética, é uma forma de construção de dados que demanda do pesquisador a atenção a detalhes, bem como o recorte de episódios interativos. A orientação se dá para o funcionamento dos sujeitos focais, relações intersubjetivas e condições sociais da situação, tendo como produto um relato minucioso. No presente trabalho, foi realizado um estudo-piloto, composto por seis fases, englobando preparo, criação de personagem, sessão de jogo, processamento preliminar dos dados, entrevista e análise final. O instrumento foi o jogo computadorizado “The Sims”, cujas sessões foram gravadas pelo software Camtasia. Os resultados constatam a aplicabilidade da análise microgenética como recurso metodológico em pesquisas de psicologia na virtualidade, e evidenciam que a matriz das possíveis interações torna-se aberta a um item de verificação que vai além do sujeito: o jogo e seus elementos “virtuais”, que contém em si mesmos uma lógica própria, cuja estrutura precisa ser assimilada pelo indivíduo como condição prévia à interação. Tema: Psicologia aplicada à Informática

ID: 580

AUTORES: ALESSANDRO VIEIRA DOS REIS

Título: Gestão de comunidades virtuais

Resumo: A popularidade grande, e crescente, das comunidades virtuais, como o Orkut, suscita uma série de questões a respeito de seus usos, tais como em educação, marketing, entretenimento, etc. Notoriamente, as comunidades virtuais, além de seu suporte tecnológico, possuem uma dimensão psicossocial pouco estudada que apresenta-se como fundamental para sua apreensão e gestão enquanto fenômeno (pesquisada por exemplo pelo economista Edward Castronova sobre os sistemas de trocas monetárias e simbólicas em comunidades de games on line). O objetivo deste trabalho é explorar formas como a abordagem psicossocial poderia colaborar para a criação de sistemas de gestão de comunidades virtuais. Nesse âmbito, destaca-se o papel da sociometria, para fins de avaliação quantitativa das mesmas, bem como a psicologia comunitária para compreensão teórica das diferentes propriedades das comunidades virtuais. Tema: Psicologia aplicada à Informática

ID: 581

AUTORES: JEAN MARLOS PINHEIRO BORBA

Título: A Afetividade e Tutoria em curso de pós-graduação a distância utilizando o Moodle

Resumo: Apresenta-se a Educação a Distância enquanto modalidade educacional que tem permitido a formação de um novo tipo de sujeito e novos comportamentos educacionais. Ratifica-se a importância do profissional de psicologia em equipes de Educação a Distância. Reafirma-se a importância do componente afetivo na educação. Discute-se o uso das Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação-NTCI's em cursos a distância. Relata-se a experiência de tutoria com EaD utilizando o ambiente Moodle em curso de pós-graduação a distância. O universo pesquisado foi composto por alunos do curso de pós-graduação a distância em educação a distância de uma instituição brasileira que oferece pós-graduação a

distância por meio de um Ambiente virtual de Aprendizagem – AVA. Os fundamentos que nortearam esta experiência buscaram compreender a subjetividade e aprendizagem dos alunos participantes a partir do referencial de Rogers sobre Liberdade para Aprender e o papel do facilitador. A experiência possibilitou compreender a dimensão da aprendizagem em ambiente virtual, assim como os impactos da aprendizagem e comunicação mediada por computador na subjetividade dos sujeitos da pesquisa. O AVA (Moodle) utilizado assim como os comunicadores instantâneos (yahoo messenger e chat do moodle) não mascararam aspectos da personalidade dos participantes. Os resultados demonstram que os participantes envolveram-se nesta nova proposta pedagógica e apontam a necessidade de que o aspecto subjetivo da interação seja sempre valorizado e presente nas discussões on e off line. A afetividade é condição básica de expressão da subjetividade do aluno. Ratifica-se este novo campo de investigação para a psicologia da educação e da aprendizagem. Tema: Psicologia aplicada à Informática

ID: 586

AUTORES: DÉBORA CHAMMAS

Título: Ética em pesquisa via internet – das resoluções legais da CONEP e do CFP.

Resumo: Com base no fato de que as questões éticas devem estar contempladas em pesquisas realizadas através da internet, da mesma maneira que o estão em outras formas de pesquisa, esta comunicação oral se propõe a fazer um levantamento das resoluções legais acerca do tema. A pesquisa via internet, diferentemente do que se pensa, não é simples e exige uma série de procedimentos específicos, tanto técnicos quanto éticos. A legislação ética sobre o tema contempla alguns aspectos da técnica e estes pontos serão abordados aqui. A fala consiste em um desencadeamento lógico de três tópicos: O primeiro sobre aspectos genéricos da ética em pesquisa com seres humanos, com base na Resolução nº. 196 de 10 de outubro de 1996 da Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP). Pretende-se fazer um resgate do que é a ética na pesquisa (consentimento livre e esclarecido dos indivíduos-alvo, princípios de beneficência, não maleficência e bem-estar) e, ainda, levantar a questão específica de como por em prática o termo de consentimento via on-line. O segundo e o terceiro tópicos consistirão no levantamento das Resoluções do Conselho Federal de Psicologia referentes ou próximos ao tema: Resolução CFP Nº. 006/2000, que institui a Comissão Nacional de Credenciamento e Fiscalização dos Serviços de Psicologia pela Internet, e Resolução CFP Nº. 012/2005, que Regulamenta o atendimento psicoterapêutico (este somente em cunho de pesquisa) e outros serviços psicológicos mediados por computador e revoga a Resolução CFP N 003/2000. Tema: Subjetividade e impacto da Internet e da Tecnologia

ID: 512

AUTORES: LUANA DE SOUZA FONSECA E JACQUELINE FERREIRA DE SOUSA

Título: Os significados do relacionamento amoroso em ambiente virtual: uma compreensão fenomenológica-existencial.

Resumo: A Internet trouxe mais um espaço em que as relações humanas podem ser desenvolvidas, o cyberspaço, que significa um lugar virtual, um novo espaço social e um terreno fértil para as novas formas de relacionamentos, sendo que pouco se tem estudado acerca de como se dão os rela-

cionamentos nesse novo ambiente, e como as pessoas estão vivenciando este fenômeno. Ao se falar em relacionamentos supõem-se conhecimento recíproco e/ou convivência entre pessoas; as relações no ambiente virtual são denominadas como mediadas por computador, formas de interatividade à distância entre pessoas que se conhecem fisicamente ou não. Desta forma, a Internet tem se configurado também em um espaço onde todos os dias milhares de pessoas se comunicam tendo a possibilidade e até expectativa de encontrar um parceiro amoroso. Assim, o objetivo desta pesquisa é compreender os significados do relacionamento amoroso em ambiente virtual, através de uma abordagem fenomenológica-existencial, a qual concebe o conhecimento de qualquer fenômeno como um emergir da existência, tratando-se de um processo individual, pessoal e único. Para tanto, será utilizada entrevista semi-estruturada com participantes adultos que estejam vivenciando uma relação amorosa em ambiente virtual, os quais fornecerão dados a serem analisados através do método fenomenológico, indicado sempre que o destaque da investigação for a experiência de vida, a busca do sentido que as experiências ou situações tem para cada pessoa. Palavras-chave: relacionamento amoroso, ambiente virtual, fenomenologia Tema: Subjetividade e impacto da Internet e da Tecnologia

ID: 513

AUTORES: RONILDA IYAKEMI RIBEIRO E RONILDA IYAKEMI RIBEIRO
Título: Canto negro no ciberespaço. Tics no ensino de africanidades e a formação de identidades

Resumo: A Lei 10.639 (2003), que reformula as diretrizes e bases da educação nacional, integra o conjunto de políticas de promoção da igualdade racial no Brasil e inclui no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira". A conquista do direito de acesso a informações sobre a herança africana dos brasileiros encontra uma inevitável barreira na ignorância dos professores de todos os níveis de ensino, após o silêncio absoluto e prolongado que pairou sobre o assunto. Este trabalho tem por objetivos gerais (1) contribuir para o debate do tema relações raciais no Brasil; (2) subsidiar a formulação de estratégias e políticas de ação afirmativa para valorização dos negros descendentes; (3) subsidiar a implementação da Lei 10.639; (4) contribuir para o debate sobre temas relativos ao ciberespaço e à educação on line, no contexto da comunicação midiática. Define como objetivos específicos: (1) debater formas de utilização de Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) aplicadas ao ensino de cultura afro-brasileira e africana; (2) investigar possibilidades de inserção desse debate e desse propósito educacional em Comunidades Virtuais de Aprendizagem e (3) debater questões relativas à constituição de identidades individuais e coletivas. Por tratar de fenômenos ocorridos na interface da Psicologia com a Comunicação, a Antropologia e a Educação, este trabalho busca suporte complementar em teorias da Transdisciplinaridade. O universo de investigação compreende material verbal, visual e áudio-visual veiculado via Internet, aí incluído o material ambientado em Portais de Educação e em Comunidades Virtuais de Aprendizagem. Tema: Subjetividade e impacto da Internet e da Tecnologia

ID: 520

AUTORES: ISABELA MEDINA FRANÇA AFFONSO DOS SANTOS; ISABELA MEDINA DOS SANTOS; LIDIA MARINHO E JOÃO GARÇÃO

Título: Jovem milênio: um estudo do jovem frente às novas tecnologias da comunicação.

Resumo: A transformação de nossa cultura que eclodiu com a revolução industrial, onde o processo de transmissão não é mais de pessoas-a-pessoa, foi transformado em uma produção de massa de informação, idéias, imagens e produtos em todo nível da sociedade, compartilhadas com uma maior velocidade. Esta "comunicação" compartilhada não é mais algo percebido pela experiência cotidiana privada e nem pelo mesmo ambiente cultural: "grande parte de nosso comportamento é resposta a coisas que não experienciamos diretamente" (DANCE, 1967). Uma pequena mudança na maneira em que produzimos mensagens transforma a natureza dos assuntos humanos resultado nesta produção em massa símbolos e mensagens. Dentro deste contexto percebemos a importância do meio ao qual o jovem está inserido, na estruturação da sua personalidade que para Erickson é construída a partir das relações sociais, sendo pela interação com o mundo que sua personalidade é construída. Assim, nesta pesquisa serão ressaltadas diversas fontes de informação que o jovem utiliza no seu dia a dia, através das novas tecnologias, tais como: MSN, BLOG, ORKUT, SCRAP, LEET, entre outros. O jovem está incluído nesta sociedade denominada também em função do que é apresentada pelos meios, processando um novo desenvolvimento. Para que ele possa participar desta sociedade, se vê obrigado a corresponder a uma imagem desenhada pelos veículos de comunicação, disfarçando suas fraquezas, tentando corresponder ao que todos esperam que ele seja ou até mesmo o contrário, os quais muitas vezes resultam numa crise de identidade. Tema: Subjetividade e impacto da Internet e da Tecnologia

ID: 526

AUTORES: FLAVIO ANTONIO SANTOS

Título: Psicologia e interatividade: uma reflexão sobre o caráter onipresente da informação nos sujeitos contemporâneos

Resumo: O presente trabalho teve por objetivo investigar as implicações existentes entre as novas tecnologias e as construções da experiência subjetiva contemporânea, as quais vêm produzindo mudanças significativas nas relações interpessoais (Eu - "Máquina" - Outro), como também na maneira como os próprios sujeitos se percebem nas suas vivências cotidianas, tão marcadas pela virtualidade. Para tanto, realizamos um levantamento bibliográfico, bem como uma pesquisa participante junto a usuários da Internet (messenger e orkut) e como operador de sistemas on-line. Verificamos inúmeras implicações subjetivas aí presentes, as quais evidenciavam a construção de novos hábitos, crenças e formas de pensar-sentir-imaginar cada vez mais apoiados no uso da Internet proporcionando formas de interação que vão além do computador, ou melhor, da relação Eu-"Máquina"-Outro. Ficou demonstrada a (re)criação permanente e incessante de "novas" redes de comunicação, as quais ficam tão bem explicitadas a partir das transformações de meios já anteriormente consolidados como o rádio e a televisão. Percebemos, portanto, que as novas tecnologias e as novas redes de comunicação aí presentes instauram um caráter de onipresença da informação nas construções subjetivas do homem-mulher contemporâneos. A Psicologia necessitaria, nesta medida, lançar novos olhares-sentires diante da realidade aqui traçada, pois nos mais variados espaços

(clínica, empresa, escola, hospital, entre outros), a presença desses sujeitos se afirmam como demandando uma urgência subjetiva que beira a esquizofrenia, isto é, uma subjetividade marcada pela multiplicidade e descentralidade do sentir, do pensar e do fazer. Tema: Subjetividade e impacto da Internet e da Tecnologia

ID: 533

AUTORES: WILSON SAMPAIO; WILSON SAMPAIO; MICHELLE PASSOS E KLEUBER BARRETO

Título: Redes de relacionamento digital: o caso Orkut

Resumo: O desenvolvimento das novas tecnologias, em particular a internet, possibilitou a fabricação de processos de subjetivação distintos, a partir da comunicação mediada por computadores. Diante desse evento, pensamos que as comunidades científicas encontram-se instigadas a ponto de lançar parte do foco de pesquisas em esforços para investigar como pessoas das mais variadas idades e classes sociais utilizam o computador na criação de redes de afinidades, sejam estas de amizade, relações afetivas mais íntimas ou contatos profissionais. Ao tomar o Orkut como um exemplo dessa rede social de afinidades e sabendo que os brasileiros são seus maiores usuários, delimitamos a nossa pesquisa neste contexto digital, pois nele observamos o estabelecimento de formas de interação e de produção de identidades que transitam entre o atual e o virtual. Assim, ao observar o crescimento do mundo digital na esfera da intimidade, preocupa-nos a inclusão permanente deste contexto na existência humana sem que se problematize os desdobramentos desses procedimentos no cotidiano. Com isso, queremos ponderar com a categoria psi a pertinência deste novo campo de pesquisa, sua extensão e complexidade, com o intuito de fabricar, outras possíveis configurações para o humano. Além disso, cremos que as comunidades de psicólogos já perceberam que os pressupostos epistemológicos e as categorias de análise que sustentam nossas práticas, ao se depararem com essas formas de relacionamento, precisam de ponderações originais porque correm o risco de vir a reduzir ou limitar as suas possibilidades de atuação profissional perante as condições da digitalização do mundo. Tema: Subjetividade e impacto da Internet e da Tecnologia

ID: 542

AUTORES: SAMIRA BISSOLI SALEME E SÁVIO SILVEIRA DE QUEIROZ

Título: criando categorias de interação social em um ambiente virtual: o caso do jogo computadorizado “the sims”

Resumo: Esse pôster visa ilustrar o procedimento de criação de categorias de interação social, definidas metodologicamente, via análise microgenética, a partir de um ambiente virtual. O presente trabalho é parte integrante de uma dissertação de mestrado, que visa à análise desses mesmos processos à luz da teoria piagetiana. O estudo foi realizado na modalidade piloto, e estruturado em seis fases: 1) preparo: fazer uso do tutorial do jogo, para garantir o conhecimento das funcionalidades; 2) criação de personagem: definição de características físicas e de “personalidade”; 3) sessão de jogo: o jogador foi instruído a entrar num cenário moldado especificamente para essa pesquisa, e jogar livremente; 4) processamento preliminar dos dados: as sessões foram descritas e categorizadas em primeiro nível; 5) entrevistas com o jogador: cenas foram revistas e o jogador questionado quanto a aspectos relevantes levantados na análise; 6) análise: os dados colhidos na sessão e entrevistas foram analisados. A segunda e terceira fases

foram gravadas por meio do software Camtasia Studio®, que captura todos os movimentos realizados em tela. Na 5ª fase, foi gravado o áudio da entrevista com o sujeito, registrado em protocolo. Como produto final, obteve-se uma matriz interativa, resultante do cruzamento das interações possíveis entre jogador, personagens, utensílios e jogo propriamente dito. Caberiam ainda muitas discussões acerca das categorias, diante da vastidão do jogo. Talvez por simular a própria vida, tão cheia de possibilidades e, paradoxalmente, limitada, temos diante de nós um instrumento rico para a análise do comportamento humano. Tema: Subjetividade e impacto da Internet e da Tecnologia

ID: 543

AUTORES: ANA PAULA GUGELMIN DAMIÃO

Título: As máscaras da identidade virtual

Resumo: A Internet estabelece a era com novas perspectivas de interações entre os indivíduos, segundo Lévy. Para ingressar nesse mundo virtual da Internet, o nickname é o passaporte para entrar com uma identidade virtual. Sendo assim, essa nova forma de relacionar lida com a subjetividade do sujeito quando cria um nickname na sua identidade virtual trazendo a dinâmica da psique como: persona, animus, anima, sombra, feminino e masculino, definidas por Jung. Portanto, o nickname e máscara têm as mesmas conotações de viver papéis expressando a sua subjetividade com propósito de adaptar o mundo interno ao mundo externo, pelo desejo de ser aceito pelo outro. Lembrando, que há necessidade de realizar seus desejos, ao mesmo tempo, que procura ser desejável para o outro, ou seja, sendo socialmente aceito; condizendo isto com a realidade ou não. Tema: Subjetividade e impacto da Internet e da Tecnologia

ID: 579

AUTORES: ALESSANDRO VIEIRA DOS REIS E O HONORATO

Título: orientações éticas para atuação do psicólogo através de mídias digitais

Resumo: Esta apresentação consiste num conjunto inicial de orientações éticas relativas a atuação do profissional de psicologia em pesquisa, clínica, orientação e demais serviços prestados através de mídias digitais. O objetivo deste trabalho é apresentar a temática das melhores práticas, tanto no sentido técnico quanto ético, do psicólogo que faz uso das tecnologias digitais. Serão apresentados uma série de princípios éticos fundamentais da atuação profissional em Psicologia, bem como artigos que falam de casos específicos, tais como a imagem do profissional na internet, a prática psicoterápica, o “modus operandi” da pesquisa científica via rede, as recomendações sobre usos de celulares, orkut, TV digital e afins. Tema: Subjetividade e impacto da Internet e da Tecnologia

ID: 584

AUTORES: CELSO SOCORRO OLIVEIRA E DAVID POLONIO

Título: resultados preliminares de uma pesquisa em biblioteca virtual sobre equivalência de estímulos, ensino informatizado e educação

Resumo: Após estudar LIBRAS, para portadores de deficiência múltipla severa ou profunda, utilizando Equivalência de Estímulos, via programa de computador, APRENDIZ, na APAE-Bauru por quatro anos, volta-se às raízes históricas conceituais desses procedimentos no Brasil, desde 1961, quando experimentos eram feitos com um animal por vez,

estudando variáveis temporais e esquemas básico. Este trabalho teve por objetivo estudar a aplicação da Equivalência de Estímulo na realidade educacional brasileira, incluindo vantagens e desvantagens do uso do computador. A pesquisa realizada por internet, através do site scholar.google.com, utilizando como palavras chaves: equivalência de estímulos, ensino informatizado e educação. Os resultados indicaram que das dezoito publicações encontradas, seis tinham educação como foco central em ensino de leitura e escrita. Dois trabalhos abordaram a educação especial e oito tratavam de equivalência de estímulos sem uma população específica. Dos treze artigos experimentais pesquisados, dez utilizaram o computador para ensinar. Os outros quatro artigos eram teóricos. Como conclusão, observou-se que nenhum dos experimentos trabalhou com mais de um sujeito por vez. Trabalhar com apenas um sujeito por sala diminui muito o número de variáveis a serem controladas, porém para construir um instrumento que seja aplicável, ele precisa ser testado nas condições próximas da realidade, e não esperar que o professor consiga replicar em uma sala com trinta alunos. Por isso, provavelmente, apesar dos vários trabalhos, o computador ainda é pouco utilizado na atividade pedagógica e quando o é, é feito sem programação adequada, como Skinner citara em 1984. Tema: Subjetividade e impacto da Internet e da Tecnologia

ID: 585

AUTORES: DÉBORA CHAMMAS

Título: Quebras do código de ética no virtual: da análise do código - o novo código de ética do psicólogo e as infrações ocorridas na internet

Resumo: Com o crescimento do psicólogo no mundo virtual, instaura-se para a psicologia, como profissão e área científica, uma crise no âmbito da ética. Muitos que se dizem psicólogos exercem práticas não condizentes com o código nas comunidades virtuais. Dentre as constatações mais imediatas podemos mencionar: casos relatados e debatidos como se estivessem sendo analisados em um espaço privado (de aula ou supervisão), pseudo-diagnósticos, pseudo-tratamentos (receita-se maneiras de lidar com os problemas e angustias), indicações de como se responder a um teste, como se a análise de testes psicológicos se reduzisse a um conjunto de repostas corretas. Diante deste quadro preocupante a psicologia deve se posicionar, levantando a problemática existente e debatendo as possíveis maneiras de se lidar ou revertê-lo. Esta fala específica pretende fazer, com base em uma leitura anterior minuciosa e um olhar atento ao Novo Código de Ética do Psicólogo - aprovado pela Resolução CFP nº. 010/05, que entrou em vigor a partir de 27 de agosto de 2005 - um levantamento dos itens deste código que vêm sendo corrompidos na prática. Tema: Subjetividade e impacto da Internet e da Tecnologia

ID: 587

AUTORES: JOSÉ CARLOS SANTOS RIBEIRO e ADRIANO OLIVEIRA

Título: OS ESPAÇOS DIGITAIS E OS REFERENCIAIS CONSTITUTIVOS DA SUBJETIVIDADE CONTEMPORÂNEA

Resumo: Com o gradativo desenvolvimento e popularização das redes telemáticas e do seu espaço de convivências (o ciberespaço), os processos comunicativos interacionais tiveram o seu leque de ação ampliado. Uma dessas manifestações consiste na possibilidade de exploração de novos territórios cognitivos e experienciais simultaneamente através do e pelo mundo virtual. Práticas comportamentais singulares passaram a ser adotadas de maneira habitual pelas pessoas que transitam por esses ambientes: o processo de gerenciamento de aparências e de transmissão de informações, a criação de imagens idealizadas dos interlocutores, o preenchimento dos vazios e lacunas informacionais derivadas do meio, a ocultação de algumas características pessoais e também a ampliação (de forma seletiva) de outros aspectos de sua corporalidade e de sua personalidade, a presença de relações de conteúdo erótico e afetivo virtualizadas, dentre outras. Tendo essas características como referências, propomos um questionamento sobre a construção e o papel das identidades numa nova configuração social baseada na formação de redes e sustentada/estimulada pela existência de estruturas digitais como suporte material. Com este intuito, discutimos: a caracterização; as possibilidades exploratórias (pessoais e sócio-comunicativas) e as conseqüentes repercussões na constituição da subjetividade das pessoas envolvidas. Para alicerçar as reflexões propostas, utilizamos o referencial teórico desenvolvido por Erving Goffman sobre a representação do eu nos ambientes interacionais cotidianos, bem como o de Manuel Castells, com a idéia de sociabilidade terciária, onde ressalta a estrutura social centrada no indivíduo. Tema: Subjetividade e impacto da Internet e da Tecnologia

ID: 588

AUTORES: FABIANA TAVOLARO MAIORINO

Título: Geração Orkut – quem são essas novas subjetividades?

Resumo: Esse trabalho objetivou descrever e compreender no enfoque fenomenológico, as novas subjetividades na atualidade, a partir de um recorte compreensivo e exploratório das vivências de usuários na rede social do ORKUT. Notou-se que as novas subjetividades são simulacrais e não essenciais, e que ao habitarem novos espaços intersubjetivos como o ORKUT, estão procurando e construindo sentido subjetivo, que lhes dê acolhimento e horizonte existencial.

@ Posters Eletrônicos

TEMA: INFORMÁTICA APLICADA À PSICOLOGIA

ID: 541

AUTORES: FERNANDA MARIA FRANCO; ALANA A. CONCESSO DE ANDRADE E CARMEN E. FLORES-MENDOZA

Título: O uso de tarefas psicológicas informatizadas na identificação do Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (tdah)

Resumo: A utilização de provas computadorizadas vem sendo ampliada para avaliação de sintomas do TDAH. A correlação entre escalas comportamentais e tarefas informatizadas difere nos diversos estudos, mas a literatura busca comprovar déficits na memória de trabalho e na velocidade de processamento. Neste estudo optou-se pela aplicação em 68 participantes da Escala TDAH e de tarefas informatizadas para avaliação da memória de trabalho e processamento cognitivo básico para mensurar com precisão aspectos de processamento no TDAH. A tarefa 1, que avalia processos básicos como discriminação perceptiva e atenção sustentada, consiste em uma seqüência de sete quadros com estímulos, um quadro-teste acima e uma home-key abaixo dessa seqüência. Deve-se identificar qual dos sete estímulos se repete no quadro-teste, quando a seqüência desaparecer. O programa aguarda a resposta do sujeito por dez segundos; se esta não acontece, o próximo item é exibido. A tarefa 2, que avalia memória de trabalho, consiste na apresentação de quatro ou cinco palavras, uma de cada vez, cujas primeiras letras devem ser memorizadas pelo participante, que tem 30 segundos para realizar cada um dos itens, digitando em ordem alfabética as iniciais das palavras apresentadas. Geralmente, provas laboratoriais apresentam baixa validade ecológica, mas no presente estudo encontrou-se associação moderada e significativa entre os parâmetros mensurados pelas tarefas e a Escala TDAH, confirmando o pressuposto de que quanto maior o escore na escala comportamental maior o tempo de reação e o número de erro nas tarefas. Assim sendo, tarefas informatizadas podem complementar as avaliações psicológicas tradicionais. Tema: Informática aplicada à Psicologia

ID: 554

Autores: LEONARDO AUGUSTO COUTO FINELLI e JOÃO CARLOS ALCHIERI

Título: software do psicograma do psicodiagnóstico de rorschach – versão 2.0

Resumo: O presente trabalho é uma demonstração das instruções da utilização do arquivo de software para a correção do psicograma do Psicodiagnóstico de Rorschach. Em sua segunda versão atualizada e ampliada contempla a correção segundo o sistema Klopfer e a escola francesa. O programa é processado pela planilha de dados Microsoft Office - Excel, e tem como finalidade facilitar a correção de protocolos do Rorschach, tanto com a economia de tempo na digitação direta no computador, o que possibilita uma maior qualidade na impressão dos resultados; quanto de precisão na correção, cálculos e apresentação dos mesmos. É reconhecido então como ferramenta didática auxiliar no ensino e divulgação da técnica do Psicodiagnóstico de Rorschach. Palavras-chave:

Psicodiagnóstico de Rorschach, Psicograma. Obs: Instit. de Origem do Responsável pelo Trabalho: CentroUniversitário de Lavras - Unilavras; e Fundação Presidente Antônio Carlos - UNIPAC - Campus Bom Despacho - MGTema: Informática aplicada à Psicologia

ID: 566

AUTORES: DAVID ALAN ECKERMAN

Título: Demonstração do Cyberrat

Resumo: Este pôster consistirá na demonstração do software CyberRat, a ser apresentado on line por meio de um computador portátil. Durante a demonstração, os visitantes poderão conectar-se aos servidores do CyberRat na internet, bem como explorar as diferentes opções do programa, a saber: selecionar ratos novos ou parcialmente treinados; organizar vários esquemas de reforço; fornecer treinamento de discriminação; estabelecer níveis de privação; criar diferentes tipos de gráficos para ilustrar os dados, etc. Os visitantes também poderão visualizar as opções disponíveis para instrutores, que podem acompanhar o trabalho de seus alunos e comunicar-se com eles, tanto por meio de uma mensagem geral a todos os alunos quanto por mensagens individuais. Serão fornecidas também informações sobre diferentes opções para a compra de CyberRat por alunos ou por departamentos universitários, assim como informações sobre como os instrutores podem inscrever-se para avaliar o programa.





