

Núcleo 1.1 Atendimento online e novas tecnologias na Psicologia

Departamentos Envolvidos:

Psicodinâmica

Psicologia do Desenvolvimento

Educação: formação docente, gestão e tecnologias

Coordenador: Ivelise Fortim

Professores:

Ivelise Fortim,

Paula Guimarães,

Ricardo Bueno,

Fernando Almeida,

Maria Theresa Alencar

Ênfase: Psicologia, Cultura e Contemporaneidade

Justificativa:

O crescente desenvolvimento tecnológico vem propondo desafios inéditos à psicologia da atualidade. Na era digital, as vivências expressas na internet exigem a atenção do psicólogo, pois tanto o indivíduo quanto a cultura da são afetados em larga escala pelas TICs (tecnologias de informação e comunicação). Internet, computadores, celulares, videogames, tablets, notebooks, câmeras digitais: esse é o mundo onde vivemos, e onde a tecnologia se torna muito popularizada.

Segundo pesquisa da CETIC (2018) O número de usuários de Internet no Brasil chegou a 120,7 milhões, o que representa 67% da população com dez anos ou mais. Desses, quase a totalidade (96%) usou a Internet pelo telefone celular, sendo que 49% deles utilizaram a rede apenas por meio desse dispositivo. Para o futuro, ainda estão previstas novas revoluções, especialmente com o conceito de internet das coisas. A internet não será conectada mais através de dispositivos específicos, mas sim fará parte de todos os nossos objetos.

O uso dos recursos das TICs em várias áreas das atividades humanas já inclui a própria Psicologia, fato que exige nossa atenção, em função das implicações técnicas e éticas dessas aplicações. Nossa clientela (tanto na clínica quanto em outros contextos de atuação) já vive imersa nessa nova realidade e requer respostas para questões sobre as quais a Psicologia ainda não se deteve com

a atenção devida. Desse modo, torna-se necessário informar, formar e habilitar o profissional da Psicologia para que possa lidar com essas inéditas demandas da atualidade, em especial para os atendimentos psicológicos online, modalidade autorizada pelo Conselho Federal de Psicologia.

Relação do núcleo com a formação até o 4º ano:

As questões mobilizadas pelo advento das novas tecnologias são abrangentes, e permitem que sua observação e análise sejam realizadas segundo diferentes enfoques psicológicos. Além desse fato, em qualquer das áreas de atuação do psicólogo considerada (clínica, educacional, organizacional, saúde pública, e outras) A base da proposta deste núcleo é a experiência desenvolvida desde 1995 no NPPI serviços da Clínica Psicológica da PUC-SP (hoje Janus-Laboratório de Estudos de Psicologia e Tecnologias da Informação e Comunicação). A disciplina dialoga com o eixo de eletivas temáticas que trata das relações do homem com a tecnologia, em especial com a eletiva sobre os efeitos das Redes Sociais.

Relação com a ênfase:

Nos tempos recentes, a explosão das TICs afeta não apenas as rotinas e atividades humanas, mas também questiona a própria estruturação da subjetividade da era das comunicações. Desse modo, o tema central do núcleo já é pauta privilegiada das ciências humanas contemporâneas, fato esse que exige que a Psicologia também se ocupe dessas reflexões, por serem essenciais para a compreensão do homem da pós-modernidade. Assim, o núcleo se propõe a fornecer as informações essenciais sobre esse tema, bem como oferecer espaço de discussão para que o profissional em formação avalie e reflita sobre tais questões do ponto de vista psicológico.

Objetivos do Núcleo:

1. Visa capacitar o aluno para utilização dos recursos da TICs nas práticas do psicólogo: o atendimento online, uso de softwares, videogames e outros recursos digitais.
2. Visa promover, por meio de estágio, experimentação e análise reflexiva sobre as novas possibilidades e limites de intervenção psicológica nos ambientes online.
3. Visa fornecer as informações e fundamentos necessários para a compreensão e reflexão do aluno sobre a difusão das TICs nos diversos campos de existir humano, e seus reflexos nas práticas da psicologia.

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde

Curso de Psicologia

Núcleo 1.1 Atendimento Online (2020-2021)

Descrição do processo de auto – avaliação do núcleo:

A proposta é de que as atividades do núcleo sejam avaliadas ao longo do ano letivo, de acordo com seu desempenho acadêmico e postura ética, bem como a articulação teórico prática nas atividades de estágio.

Alunos e professores serão solicitados a avaliar os itens de planejamento e distribuição das atividades em sala e no campo de estágio, em forma de discussão aberta em sala de aula, tendo em vista a proposta do Núcleo em seus diferentes programas e estágios supervisionados com o objetivo de verificar pontos de melhoria. Também, será realizada avaliação qualitativa sobre o andamento do estágio junto a Clínica.

Programa 1: Psicologia e a interface com as TICs

Professor: Ricardo Bueno

Nº créditos: 02

Ementa:

A criação de artefatos pelo homem vem ocorrendo desde os tempos mais remotos de forma paralela e sincrônica ao próprio desenvolvimento da espécie e da consciência humana. Este programa do núcleo se propõe a fornecer as informações essenciais sobre esse processo, bem como estimular sua compreensão e discussão por parte do aluno, do ponto de vista psicológico.

Objetivos:

1. Refletir sobre como a internet atravessa as diferentes experiências humanas
2. Dar contexto histórico para a reflexão do uso da internet nas experiências humanas

Conteúdo Programático:

1. Efeitos das tecnologias da informação no convívio social (redes sociais, interações virtuais)
2. Nas relações familiares (mudanças e transformações nas relações de poder)
3. Exposição da vida pessoal
4. Efeitos das redes sociais na saúde mental
5. Novas patologias (dependência de internet e nomofobia)
6. Expressões criativas e problemáticas (compulsivas, abusivas, ou mesmo eventualmente transgressoras).
7. Relação com celebridades virtuais (Youtubers, Streamers, etc)
8. Deep Web e Dark Web
9. Fake news
10. Grupos de whatsapp
11. Uso nas escolas
12. Amor, sexo virtual e aplicativos de encontros
13. Arte digital
14. Sexting

Formas de Avaliação:

A avaliação será sob a forma de provas, trabalhos individuais e de grupo.

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde

Curso de Psicologia

Núcleo 1.1 Atendimento Online (2020-2021)

Bibliografia Básica

- BAPTISTA, A.; JERUSALINSKY, J. **Intoxicações Eletrônicas: o sujeito na era das relações digitais**. Organizadoras: Salvador: Amálgama, 2017.
- ABREU, C. N. EISENSTEIN, E. ESTEFENON, S.G.B. **Vicendo esse mundo digital**. Artmed; Edição: 1ª, 2013.
- YOUNG, K.; NABUCO, C.; **Dependência de Internet: Manual e Guia de Avaliação e Tratamento**. Artmed; Edição: 1ª, 2011.

Bibliografia Complementar

- SILVEIRA, S.A. (org). **Cidadania e redes digitais**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil: Maracá – Educação e Tecnologias, 2011
- BAUMAN, Z. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001
- LACAN, J. (1959-1960) O Seminário, livro 7: A ética da Psicanálise. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1991
- FREUD, S. (1930) **O Mal-Estar na Civilização**. Edição Standard Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud, Vol. XXI. Rio de Janeiro: Imago, 1996
- AMARAL, I., **Redes Sociais na Internet: Sociabilidades Emergentes**. LABCOM.IFP, Universidade da Beira Interior, 2017

Programa 2: atendimentos online e o online nos atendimentos presenciais

Professor: Ivelise Fortim

Nº créditos: 02

Ementa:

A Psicologia, inserida que está no movimento da natural evolução humana, cedo ou tarde deverá ocupar-se também do desenvolvimento das suas interfaces com as TICs. Dentre as várias possibilidades de análise dessas interfaces, cabe ao psicólogo da atualidade avaliar os limites e possibilidades, bem como as questões éticas e metodológicas envolvidas na realização de atendimentos online.

Objetivos

1. Fornecer ao aluno os subsídios necessários à compreensão sobre os atendimentos online, em seus aspectos práticos e teóricos;
2. Analisar de forma crítica as possibilidades, limitações, aspectos técnicos e éticos dos atendimentos online mencionados no item anterior.

Conteúdo Programático

1. Análise crítica das possibilidades de realização de Psicoterapia online, incluindo suas indicações e limitações
 - a) Contratos e setting online
 - b) Aspectos éticos dos atendimentos online
 - c) Legislação sobre atendimentos online (Resolução 11, de 2018, Conselho Federal de Psicologia)
 - d) Modalidades de atendimento (texto, áudio, videoconferência, entre outros)
 - e) Meios de prestação dos serviços (Skype, Whatsapp, Hangout, etc)
 - f) Modelo de negócios dos atendimentos online (aplicativos, sites, etc)
 - g) Limitações éticas e possibilidades na divulgação dos serviços
 - h) Discussão crítica sobre processos de terapias automatizadas
 - i) Envio de documentação psicológica
 - j) Terapia mista (atendimentos online e offline)
 - k) Expatriados e estrangeiros
2. Impactos o uso das tecnologias nos atendimentos
 - a) Questões sobre a relação terapêutica
 - b) Registro de atendimentos presenciais

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde

Curso de Psicologia

Núcleo 1.1 Atendimento Online (2020-2021)

- c) Uso do celular nos atendimentos
- d) Reputação online dos terapeutas
- e) Fotos e selfies
- f) Registros em vídeo

Formas de Avaliação:

A avaliação será sob a forma de provas, trabalhos individuais e de grupo.

Bibliografia Básica

- SIEGMUND, G; JANZEN, M.R.; GOMES, W.B.; GAUER, G. **Aspectos éticos das intervenções psicológicas on-line no brasil: situação atual e desafios.** *Psicologia em Estudo*, Maringá, v. 20, n. 3 p. 437-447, jul/set. 2015
- FEIJO, L. P.; SILVA, N. B.; BENETTI, S. P.C. **Experiência e Formação Profissional de Psicoterapeutas Psicanalíticos na Utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação.** *Psicol. cienc. prof.* [online]. 2018, vol.38, n.2, pp.249-261. ISSN 1414-9893
- HALLBERG, S.C.M.; LISBOA, C.S.M. **Percepção e Uso de Tecnologias da Informação e Comunicação por Psicoterapeutas.** *Trends in Psychology / Temas em Psicologia* – 2016, Vol. 24, nº 4, 1297-1309

Bibliografia Complementar

- LEITÃO-JÚNIOR, P.S; LUCENA, F. N., BRAGA, R. D. **Regulação de segurança da informação eletrônica em saúde: visão geral.** *J. Health Inform.* 2016 Outubro-Dezembro; 8(4):148-55
- AGUIEROS, G. R., C.; TAVARES, M.A. **Psicoterapia online: demanda crescente e sugestões para regulamentação.** *Psicologia em Estudo*, vol. 21, núm. 4, out-dez, 2016, pp. 735-744
- CANÇADO, M.F.L. **Psicoterapia por internet para dependentes de álcool de um site especializado: viabilidade, aceitabilidade e resultados clínicos iniciais.** Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) Mestrado em Psicologia (Dissertações), 2017.
- SILVA, J. A.M.; SIEGMUND, G.; BREDEMEIER, J. **Intervenções em crise nos atendimentos psicológicos online.** *Trends Psychiatry.* 2015;37(4) – 171-182
- GUMIER, A. B. **Terapia por internet para dependentes de álcool: desenvolvimento de um protocolo de pesquisa e intervenção.** Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) Mestrado em Psicologia (Dissertações), 2017.

Programa 3: Recursos tecnológicos para os atendimentos psicológicos

Professor: Paula Guimarães

Nº créditos: 02

Ementa:

O psicólogo hoje pode se utilizar de diferentes softwares em suas práticas. Esses softwares são recursos auxiliares no tratamento (que podem ser realizados on e offline). Os softwares e aplicativos podem auxiliar em processos de reabilitação cognitiva, realidades virtuais auxiliares no tratamento de patologias específicas, reabilitação cognitiva e emocional (destinados a crianças e adultos autistas que permitem auxiliar no processo do reconhecimento de emoções, por exemplo). Os videogames são uma categoria especial que tem sido utilizada para fins de reabilitação e tratamento nos atendimentos psicológicos.

Objetivos:

- a) Fornecer ao aluno subsídios para que possa fazer reflexão crítica da incorporação das técnicas digitais no contexto da clínica.

Conteúdo Programático:

1. Softwares no contexto da saúde
 - a) Uso de videogames de entretenimento
 - b) Uso de jogos desenvolvidos com propósitos de saúde (serious games)
 - c) Uso de realidades virtuais e realidade aumentada
 - d) Softwares de reabilitação cognitiva
 - e) Gestão informatizada de prontuários
2. Instrumentos psicológicos
 - a) Digitalização de testes e instrumentos psicológicos
 - b) Aplicação e avaliação
3. Softwares no contexto da educação
 - a) Uso de videogames de entretenimento
 - b) Uso de jogos desenvolvidos com propósitos educativos (*serious games*)
4. Softwares no contexto do trabalho
 - a) Uso de videogames de entretenimento
 - b) Uso de jogos desenvolvidos com propósitos de treinamento
 - c) Softwares de seleção de pessoal (*People Analytics*)
5. Gamificação

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde

Curso de Psicologia

Núcleo 1.1 Atendimento Online (2020-2021)

- a) Aplicação da lógica de jogos a diversos contextos: saúde, educação, organizacional.

Formas de Avaliação:

A avaliação será sob a forma de provas, trabalhos individuais e de grupo.

Bibliografia Básica

- RIVERO, Thiago S.; QUERINO, Emanuel H. G.; STARLING-ALVES, Isabella. Videogame: seu impacto na atenção, percepção e funções executivas. **Neuropsicologia Latinoamericana**, Calle , v. 4, n. 3, p. 38-52, 2012
- PIRRO, R. A.; FORTIM, I. **O uso de videogames na saúde mental: uma revisão Sistemática de literatura**. SBC – Proceedings of SBGames 2017. Culture Track – Short Papers
- GUIMARAES, P. P. V. **Personagens ecoadas: construção e estudo de técnica terapêutica baseada em Role Playing Games, à luz da Teoria Junguiana**. 2016. Doutorado em Psicologia (Psicologia Clínica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

Bibliografia Complementar

- COSER, F. S.; GIACOMONI, C. H. **O Uso de Jogos Eletrônicos e suas Relações com o Bem-Estar Subjetivo**. SBC – Proceedings of SBGames 2018. Culture Track – Short Papers OLIVEIRA, L.W.;
- SANTANNA, B. PEREIRA, C., BRITO, K.; SARINHO, V.T. **Projeto Vida Especial: Um Jogo Digital para Vivência de Situações do Transtorno do Espectro Autista**. SBC – Proceedings of SBGames 2017. Culture Track – Short Papers
- CARVALHO, S.T. **Gamificação como Estratégia para Promover Self-Care e Engajar Pacientes: Uma Revisão Sistemática da Literatura**. SBC – Proceedings of SBGames 2017. Culture Track – Short Papers
- GUIMARAES, P. P. V. **Sagas de rpgistas: um estudo junguiano acerca do encontro com o herói via Role Playing Games**. 2010. Dissertação (Mestrado em Psicologia (Psicologia Clínica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.
- REAL, L.M.C.; ROCHA-LUNA, F.M. **Investigação Psicopedagógica: jogos digitais como recurso para a elaboração de hipótese diagnóstica**. SBC – Proceedings of SBGames 2017. Education Track – Short Papers.

Programa 4: Cidadania Digital

Professor: Fernando Almeida

Nº créditos: 01

Ementa:

Este programa visa fazer discussão sobre os aspectos e questões éticas da atuação profissional do psicólogo e sua interface com as redes sociais. Em seu segundo semestre visa discutir sobre cidadania digital, enfocando o tema das habilidades e competências que visam acessar, analisar, avaliar e criar conteúdo na internet. Trata sobre os temas de privacidade, ambientes digitais como espaços públicos, cyberbullying, exposição do outro, superexposição, busca de informações, segurança etc.

Objetivos:

1. Fornecer ao aluno os subsídios necessários à compreensão sobre os temas relativos a cidadania digital
2. Analisar de forma crítica as possibilidades, limitações, e aspectos éticos das interações online.

Conteúdo Programático:

Cidadania Digital

- a) Acesso digital: inclusão eletrônica e participação na sociedade.
- b) Comércio digital: Segurança e serviços online.
- c) Comunicação digital: Troca de informações online, era da Desinformação e Fake News, privacidade.
- d) Alfabetização digital: Desenvolvimento de habilidades para o uso e a capacidade de saber como e quando usar a tecnologia digital.
- e) Etiqueta digital: padrão de conduta esperado para os usuários da internet.
- f) Lei digital: Marco Civil da Internet, direitos e restrições legais que governam o uso da tecnologia.
- g) Direito & responsabilidade digital: privilégios, liberdades e comprometerdos dos usuários online, cyberbullying, vazamento de nudes.
- h) Saúde & bem-estar digital: bem-estar físico e emocional ligados ao uso da tecnologia.
- i) Segurança digital: precauções que os usuários da internet devem tomar para garantir a segurança pessoal e da sua rede de contatos.

Formas de Avaliação:

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde

Curso de Psicologia

Núcleo 1.1 Atendimento Online (2020-2021)

A avaliação será sob a forma de provas, trabalhos individuais e de grupo.

Bibliografia Básica

- ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E CULTURA. **As pedras angulares para a promoção de sociedades do conhecimento inclusivas: Acesso à informação e ao conhecimento, liberdade de expressão, privacidade e ética na Internet global** UNESCO. Tradução - Representação da UNESCO no Brasil pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br) do Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), 2018
- ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA. **Medição de TIC e gênero: uma avaliação**. United Nations Conference on Trade and Development. Relatório elaborado em colaboração com a Partnership on Measuring ICT for Development. UNESCO. Tradução - Representação da UNESCO no Brasil pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br) do Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), 2018
- FERNANDES JUNIOR, A. M.; ALMEIDA, F. J.; Almeida, Siderly C. D. **Cultura digital na escola: estudo a partir dos relatórios de Políticas Públicas no Brasil**. Revista Diálogo Educacional (Impresso), v. 18, p. 603-623-623, 2018.

Bibliografia Complementar

- ALMEIDA, F. J.; Almeida, Siderly C. D.; FERNANDES JUNIOR, A. M. **Hábitos midiáticos e aprendizagem no ensino fundamental**. EDUCAÇÃO & LINGUAGEM (ONLINE), v. 20, p. 125-141-141, 2017.
- ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA. **Alfabetização midiática e informacional diretrizes para a formulação de políticas e estratégias**. UNESCO. Tradução - Representação da UNESCO no Brasil pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br) do Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), 2017.
- ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E CULTURA; JAPANESE FUNDS-IN-TRUST. **Marco de Avaliação Global da Alfabetização Midiática e Informacional: Disposição e Competências do País Elaborado pelo Setor de Comunicação e Informação**. Tradução - Representação da UNESCO no Brasil pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde

Curso de Psicologia

Núcleo 1.1 Atendimento Online (2020-2021)

Informação (Cetic.br) do Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), 2017

ANGELINI, K. (org). **Internet com responsa**. Cartilha de informação do Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), 2017.

ALMEIDA, F. J. **A Escola e a Ética da diferença**. InFor Revista do Nucleo de Educação a distância da UNESP, v. 1, p. 11-29-29, 2015.

Estágio Supervisionado

Professores:

Ivelise Fortim,

Ricardo Bueno,

Maria Theresa Alencar

Ementa:

O estudo dos temas propostos pelo Núcleo converge para a reflexão sobre as várias interfaces recém surgidas entre a Psicologia e as TICs. Desse modo, o estágio do núcleo permite a consideração das duas principais vertentes das práticas pertinentes ao psicólogo nessa área:

1. Compreensão do uso das TICs e seus desdobramentos, para desse modo poder integrar essa compreensão ao atendimento da população em suas diferentes formas de expressão: tanto as criativas, quanto aquelas que se mostram problemáticas (compulsivas, abusivas, ou mesmo eventualmente transgressoras da ética da lei ou da moral vigentes).
2. Contato e experimentação das possibilidades de aplicação das novas tecnologias no desenvolvimento das novas modalidades de serviços psicológicos mediados por computadores e/ou Internet.

Objetivos

- a) Propiciar ao aluno a prática supervisionada atendimento online (de acordo com a Resolução No. 011 de 2018, do Conselho Federal de Psicologia).
- b) Desenvolver a escuta e o raciocínio clínicos;
- c) Desenvolver a articulação entre os conhecimentos teóricos, técnicos e metodológicos na área de atendimento online;
- d) Desenvolver a atitude profissional e ética

Atividades Previstas para os alunos:

1. Atendimento psicológico de pacientes em modalidade online, por meio de mensagens de e-mail, e/ou videoconferência.
2. Reunião de supervisão semanal para discussão de casos

Formas de Avaliação:

Observação – pelos professores – da frequência, pontualidade, bem como do desempenho geral do aluno; entrega de relatório final de estágio, no qual serão avaliadas a integração e adequada aplicação dos conceitos teóricos estudados

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde

Curso de Psicologia

Núcleo 1.1 Atendimento Online (2020-2021)

aos relatos e reflexões sobre as atividades práticas realizadas; inserção dos relatórios de estágio no programa Gestorpsi.

Instituições e Clientela:

O estágio deverá ser realizado na Clínica Escola Ana Maria Poppovic, mais especificamente junto ao Janus- Laboratório de Estudos de Psicologia e Tecnologias da Informação e Comunicação. A população atendida deverá ser a comunidade que já é usuária desse serviço via Internet.