



Centro Universitário Vale do Salgado

CENTRO UNIVERSITÁRIO VALE DO SALGADO

BACHARELADO EM PSICOLOGIA

ANA BEATRIZ GARCIA DE SOUZA

**USO DE FERRAMENTAS DA TECNOLOGIA NA DOCÊNCIA EM PSICOLOGIA:
UMA ANÁLISE INTEGRATIVA DA LITERATURA.**

Icó – CE
2024

ANA BEATRIZ GARCIA DE SOUZA

**USO DE FERRAMENTAS DA TECNOLOGIA NA DOCÊNCIA EM PSICOLOGIA:
UMA ANÁLISE INTEGRATIVA DA LITERATURA.**

Artigo Científico submetido à disciplina de TCC II, do Curso de Bacharelado em Psicologia do Centro Universitário Vale do Salgado, como requisito para a aprovação e nota.

Orientadora: Prof^ª M^a Isabela Bezerra Ribeiro

ANA BEATRIZ GARCIA DE SOUZA

**USO DE FERRAMENTAS DA TECNOLOGIA NA DOCÊNCIA EM PSICOLOGIA:
UMA ANÁLISE INTEGRATIVA DA LITERATURA.**

Artigo Científico aprovado em 25 / 06 /2024, como requisito para a aprovação na disciplina de TCC II, do Curso de Bacharelado em Psicologia do Centro Universitário Vale do Salgado.

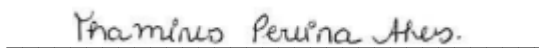
BANCA EXAMINADORA:



Profª Mª Isabela Bezerra Ribeiro
Orientadora



Profª Mª Meury Gardênia Lima de Araújo
Avaliadora



Profª Mª Thamires Pereira Alves
Avaliadora

USO DE FERRAMENTAS DA TECNOLOGIA NA DOCÊNCIA EM PSICOLOGIA: UMA ANÁLISE INTEGRATIVA DA LITERATURA

Ana Beatriz Garcia de Souza
Isabela Bezerra Ribeiro

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo compreender os alcances e limites do uso de TIC's na docência do ensino superior e como estas se aplicam à área da psicologia. As novas tecnologias estão conquistando todos os âmbitos possíveis, na Educação e na Psicologia não tem sido diferente. O presente trabalho trata-se de uma revisão de literatura integrativa, abrange uma abordagem qualitativa, exploratória. Foram utilizadas para a realização da pesquisa, as bases de dados Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações da CAPES (BDTD) e *Scientific Electronic Library Online* (SciElo), com os descritores: tecnologia, educação, psicologia, e o operador booleano "AND". Foram recuperados 648 trabalhos científicos, contudo, foram identificados 52 trabalhos duplicados, dessa forma, foram incluídos para pré-análise 529, sendo que apenas 13 trabalhos atingiram os critérios de inclusão e exclusão. Dos resultados obtidos, mesmo com uma escassez evidente de estudos sobre as áreas, as TIC's mostraram um potencial dentro da área da educação e da psicologia, sendo que a última deve-se haver um cuidado mais criterioso, visto que a formação em psicologia necessita ser reflexiva. Além disso, a gamificação, através de estudos consistentes, apareceu como uma das ferramentas mais utilizadas pelos docentes atualmente. Também foi pontuado a falta de formação continuada para docentes, que são mediadores essenciais. Concluiu-se que, embora a tecnologia traga benefícios, seu uso deve ser equilibrado e orientado para evitar um ensino mecânico e promover uma aprendizagem integrada.

Palavras-chave: Psicologia. Educação. Tecnologia.

ABSTRACT

The present work aims to understand the scope and limits of the use of ICTs in higher education teaching and how they apply to the area of psychology. New technologies are conquering all possible areas, in Education and Psychology it has been no different. This work is an integrative literature review, covering a qualitative, exploratory approach. The Brazilian Digital Library of Theses and Dissertations of CAPES (BDTD) and Scientific Electronic Library Online (SciElo) databases were used to carry out the research, with the descriptors: technology, education, psychology, and the Boolean operator "AND". 648 scientific works were retrieved, however, 52 duplicate works were identified, therefore, 529 were included for pre-analysis, with only 13 works meeting the inclusion and exclusion criteria. From the results obtained, even with an evident scarcity of studies on the areas, ICT's showed potential within the area of education and psychology, with the latter requiring more careful care, given that training in psychology requires be reflective. Furthermore, gamification, through consistent studies, has emerged as one of the tools most used by teachers today. The lack of continuing training for teachers, who are essential mediators, was also highlighted. It was concluded that, although technology brings benefits, its use must be balanced and guided to avoid mechanical teaching and promote integrated learning.

Keywords: Psychology. Education. Technology.

1 INTRODUÇÃO

As tecnologias de informação e comunicação (TIC's) são ferramentas utilizadas para auxiliar os indivíduos a encontrarem os conhecimentos e habilidades necessárias para o enfrentamento de circunstâncias recorrentes no dia a dia (Mujica Ramirez, 2022). Na mesma linha de pensamento, Santos (2021) complementa que as TIC's são entendidas como um conjunto de dispositivos nos quais o objetivo central é a obtenção, armazenamento e processamento de informações, buscando instalar uma comunicação e, por fim, alcançar o máximo de pessoas possíveis.

As TIC's estão presentes nos diversos âmbitos, como familiar, com a inserção de televisores, nos templos religiosos, que com o avanço da tecnologia começaram a recorrer aos meios de comunicação digital, e na educação, em que as TIC's assumem um papel adjutório ao docente e às principais demandas de aprendizagem dos discentes (Santos, 2021).

Referente a influência da tecnologia na educação, as TIC's podem potencializar o desenvolvimento de competências e habilidades individuais, como também sociais, além disso, as TIC's apresentam-se como uma ferramenta dinâmica na díade ensino/aprendizagem, motivando os discentes a procurarem por informações. Contudo, os estudos mostram as TIC's como um fator prejudicial, quando não são utilizadas da maneira correta, ou seja, quando o educador não adequa a aula para o uso de ferramentas tecnológicas, o que leva os discentes a se distraírem (Silva; Bilessimo; Machado, 2021).

Diante do exposto, objetiva-se então, compreender os alcances e limites do uso de TIC's na docência do ensino superior e como estas se aplicam à área da psicologia. Além disso, o presente estudo procura apresentar os recursos tecnológicos utilizados em meios educacionais; Discutir os impactos do uso da tecnologia no ensino superior; Identificar as principais ferramentas utilizadas no processo de ensino na psicologia; Observa-se que o uso das TIC's vem se tornando comum em diversos ambientes, o campo educacional não é uma exceção, uma vez que, os discentes demonstram continuamente suas frustrações com a educação formal, em que os professores assumem um papel vertical de transmissores de conhecimento, dessa forma, a busca por práticas pedagógicas adotadas no ensino superior, requerem progressivamente uma atualização por parte dos docentes (Silva; Bilessimo; Machado, 2021).

No que concerne à tecnologia na educação superior, as universidades mostram-se carentes quanto à adaptação de práticas pedagógicas no formato de educação bimodal, ou seja, educação que compreende dois espaços (presencial e virtual). Contudo, o corpo docente

sinaliza uma falha quanto à implantação das TIC's na educação, uma vez que há uma falha na formação continuada dos professores, gerando uma insatisfação dos discentes (Borgobello *et al*, 2019).

No curso de Psicologia, não há tanta divergência, já que as TIC's trouxeram agilidade e uma facilidade no acesso à informação, dessa forma, os cursos de formação, incluindo a Psicologia, devem rever suas grades curriculares, propondo a implantação adequada das tecnologias na aprendizagem, promovendo ambientes em que ocorram atividades presenciais e virtuais, estimulando os discentes e professores a inovarem e pensarem em um modelo de sala de aula do futuro, em que há integração com a realidade virtual, uma aprendizagem também chamada de modalidade BL (Borgobello *et al.*, 2019).

Com um caráter generalista, o curso de Psicologia necessita de uma organização com ênfases curriculares que atendam a missão de capacitar os discentes de forma contextualizada e inovadora (MEC, 2023). Com relação à formação de professores em Psicologia, a reanálise do parecer CNE/CES nº 1.071, de 4 de dezembro de 2019 que trata das Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs) para os cursos de graduação em Psicologia e estabelecimento de normas para o Projeto Pedagógico Complementar (PPC) orienta que a licenciatura poderá ser disponibilizada juntamente com curso de graduação, contudo, deve ter um projeto pedagógico específico, além disso, destaca que as práticas pedagógicas devem ocorrer de forma que os discentes possam ser preparados para o mercado de trabalho nos diversos contextos, dessa forma, os professores devem utilizar recursos educacionais adequados, fazendo um uso ético e responsável das tecnologias de informação e comunicação (MEC, 2023).

Em vista disso, questiona-se: quais recursos tecnológicos acompanham a formação de professores de psicologia e seu trabalho, e como eles são utilizados em sala de aula? Vale destacar a existência de uma considerável complexidade relacionada à busca por profissionais docentes com expertise tecnológica. Assim, a crescente busca pelo ensino superior em cursos de psicologia tem criado uma forte demanda por profissionais de ensino aptos que assumem função de pesquisador e, concomitantemente, desenvolvem atividades atualizadas de ensino e aprendizagem à medida que a tecnologia avança (Borgobello *et al*, 2019). Por isso, este estudo, que visa apresentar o impacto da tecnologia para a formação de professores do ensino superior, justifica-se, portanto, pela necessidade de analisar a relevância fundamental entre as áreas em questão.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 TECNOLOGIAS: NOVAS FERRAMENTAS DO ENTRETENIMENTO, DA COMUNICAÇÃO E DA INFORMAÇÃO

A tecnologia tem diversos conceitos e significados que podem ser considerados. De forma pragmática, a palavra tecnologia parte de origem grega, em que *teknicos* significa arte, habilidade ou práticas, e *logus*, conhecimento aprofundado de algo, dessa forma, tecnologia no sentido literal da palavra, significa conhecimento sistemático de alguma atividade, na qual poderá ser transformada (Akabane; Pozo, 2020).

Para o dicionário online de português, tecnologia é um substantivo feminino, que significa ciência que estuda os métodos e a evolução num âmbito industrial: tecnologia da internet. Pode ser também um procedimento ou grupo de métodos que se organiza num domínio específico: tecnologia médica. Além disso, pode significar teoria ou análise organizada das técnicas, procedimentos, métodos, regras, âmbitos ou campos da ação humana. A etimologia da palavra tecnologia advém do francês *technologie*; do grego *technologia*. Alguns sinônimos de Tecnologia são: conhecimento, técnica, ciência (“Dicio, Dicionário Online de Português”, [s.d.]).

Contudo, o conceito de tecnologia mais aceito na comunidade científica é o do sociólogo estadunidense Read Bain. Em 1937, o sociólogo desenvolveu a ideia de que a tecnologia é tudo aquilo disponível para utilizar um produto, desenvolver técnicas ou prestar serviços, incluindo nisso, máquinas, ferramentas, habilidades de comunicação, instrumentos e etc., esses artefatos ou hardwares, como são comumente chamados, estão disponíveis para que possam otimizar uma atividade humana manual e/ou, auxiliar o ser humano no desenvolvimento de suas atividades, tornando-os mais produtivos (Akabane; Pozo, 2020).

Ademais, há ainda outra compreensão para a tecnologia, no qual se sustenta na premissa de que a tecnologia é um meio no qual dispõe de uma ciência detalhista, seja ela conceitual ou empírica, para auxiliar o ser humano em suas atividades cotidianas, esta definição advém do Dicionário de Negócios, que entende que a tecnologia é eficaz quando ela coopera para as necessidades e benefício humano (Akabane; Pozo, 2020). Dessa forma, é possível compreender que a tecnologia não surgiu recentemente. Ao contrário disso, desde dos tempos primitivos com a criação do arco e flecha para caçar animais, temos a criação de um instrumento que ajudará o homem a desenvolver uma atividade cotidiana.

A partir de então, a tecnologia vem evoluindo e conquistando todos os âmbitos

possíveis. Na sua evolução, podem ser destacados alguns marcos históricos, como na Idade do Bronze, em que foi desenvolvido a primeira pá com o pedaço pedra, além disso, na Idade do Ferro, pode ser destacado utilização de metais mais pesados para a criação de transportes em massa (Akabane; Pozo, 2020).

Na idade antiga, o marco na evolução tecnológica foi a início da invenção da escrita, mas especificamente a escrita cuneiforme, que deu-se na Suméria, já na idade média tiveram pouquíssimos avanços tecnológicos, visto que esse período foi marcado pela dominação da Igreja e da Nobreza sobre o restante da sociedade, o principal marco histórico foi a estruturação do sistema político, social e econômico, mais conhecido como Feudalismo, que tornou a agricultura a principal atividade econômica, em que a riqueza era a terra (Morais, 2013, p.17).

Segundo a National Geographic Portugal (2019) na idade moderna, tiveram-se grandes avanços tecnológicos que impactaram a época vigente, mudando o curso da humanidade. Tais inovações ocorreram no âmbito da ciência, saúde e artes, como a imprensa, lâmpada elétrica, avião, computador pessoal, vacinas, automóvel, relógio, telefone, refrigeração, máquina fotográfica.

Já no século XIX, o grande marco histórico foi o advento da Revolução Industrial, que trouxe não só um novo modelo de utilização de instrumentos/ferramentas, como também, um novo modelo de produção (Akabane; Pozo, 2020).

Seguindo mais adiante na história da Revolução Tecnológica, é importante destacar a eclosão da Inteligência Artificial (IA). Essa tecnologia, surgiu em meados de 1950 e vem ganhando espaço cada vez mais, possui como princípios o *deep learning* e o *machine learning*, nos quais asseguram descobrir padrões de dados e buscando criar representações úteis para prever variáveis significativas (Primi, 2018).

Inquestionavelmente, entende-se que a tecnologia está inerente a evolução humana, dessa forma, se faz necessário compreender como a tecnologia é complexa e um processo irreversível, uma vez que, não há possibilidade de retroceder em quaisquer que sejam as áreas em que a tecnologia adentrou e oportunizou melhores condições de funcionamento. Dessa maneira, cabe à sociedade manter-se em constante inovação, a fim de que a Revolução Tecnológica possa afetar o corpo social de maneira satisfatória (Akabane; Pozo, 2020).

Foi visto que a tecnologia está presente no cotidiano das pessoas desde os primórdios e vem ganhando espaço nos diversos âmbitos da sociedade, gerando variados tipos de tecnologias, entretanto, é válido ressaltar que a evolução tecnológica não acompanha a evolução humana, uma vez que a primeira tem “passos mais largos” (CNN, 2023).

As novas tecnologias possuem um potencial imenso no que se refere a melhora de qualidade de vida humana, contudo, como quaisquer outras tecnologias, elas precisam ser ponderadas quanto ao seu grau de usabilidade, a fim de que o impacto gerado não seja negativo e prejudicial. Tem-se como exemplos de novas tecnologias as Realidades Virtual e Aumentada, em que a primeira se insere nas áreas de *designer*, games, entretenimento e psicoterapia, já a segunda é mais aplicada nas áreas da saúde, publicidade, turismo e educação (CNN, 2023).

Além das emergentes tecnologias supracitadas, é válido ressaltar as tendências no meio tecnológico que prometem revolucionar a forma que se vive. Como exemplo disto tem-se os Drones, Internet das Coisas (Iot), Big Data, Impressão 3D e 4D, Robótica, Blockchain, 5G, Plantação Vertical e, claro, o Metaverso que faz uso da Inteligência Artificial (IA) e Realidade Virtual (VR), para criar um ambiente imersivo no qual as pessoas possam interagir de forma natural, este possui um grande potencial de desenvolvimento principalmente na área da educação (CNN, 2023).

Além da educação, as novas tecnologias estão presentes também em áreas das Ciências Humanas, como *Design* de Moda. A fusão da tecnologia com a moda não deverá ser analisada apenas pelo viés de utilidade, mas principalmente como um processo no qual fará com que a tecnologia interaja com pessoas e máquinas. Sendo assim, as macrotendências são pontos-chave no processo supracitado, haja vista que elas têm um grau altíssimo de influência no que se refere a consumir e produzir moda, exemplo disso é como a IA impacta o contato, *follow up*¹ e partilha de itens (Marques, 2018).

Outra área bastante impactada pelas emergentes tecnologias, é a área jurídica. Os profissionais desta área que precisam aplicar conhecimento científico, abordagem analítica e habilidades de pensamento crítico, devem ter cautela ao utilizar tecnologias no seu cotidiano, sendo indicadas apenas para atividades mais simples, de caráter instrumental e rotineiras (Peixoto; Bonat, 2023).

Já na medicina, é crível que há uma aceitação e expectativa maior quanto a utilização de novas tecnologias na rotina médica. Sendo a tecnologia uma ferramenta que irá ajudar a atender as necessidades sanitárias, muitos profissionais da área têm não só interesse em conhecer mais, da mesma forma, têm interesse em aplicar no dia a dia, levando em consideração que as novas tecnologias, como a IA e Robótica, podem criar máquinas que auxiliem os profissionais a identificarem um diagnóstico mais rapidamente, a acompanharem

¹ Acompanhamento e/ou rastreamento.

os pacientes com mais precisão e a realizarem uma avaliação prognóstica mais eficiente (Avila- Tomás; Mayer-Pajudas; Quesada-Varela, 2020).

Pode-se destacar também outra esfera de prática que a tecnologia vem se inserindo cada vez mais, que é a Psicologia. Nela há múltiplos campos, um deles em que a tecnologia possui alto grau de adesão é organizacional, principalmente no subsistema de Recrutamento e Seleção (R&S), em que os processos estão cada vez mais dinâmicos, reduzindo custos e fazendo com que os profissionais ganhem tempo, tornando o trabalho do Psicólogo Organizacional mais estratégico, um exemplo prático das novas tecnologias aplicadas à Psicologia é a plataforma de R&S, Gupy (Blumen; Cepellos, 2023).

2.2 O USO DA TECNOLOGIA ALIADA AO PROCESSO DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM

A implementação das TIC's na educação não data um período recente, por outro lado, essas tecnologias educacionais existem desde 1999, porém com a pandemia da COVID 19, a aprendizagem online ganha um enfoque maior, exigindo que as universidades inovem nas práticas pedagógicas para que possam continuar atendendo as demandas vigentes, isso requer uma capacitação tanto dos docentes como dos discentes (Mujica Ramirez, 2022).

Por conseguinte, os estudos revelam que as TIC's estão disponíveis para ajudar o ser humano em suas atividades rotineiras, visto isso, é fundamental uma formação acadêmica que inclua cultura informática, com a finalidade de que os estudantes possam ter o preparo adequado para enfrentar situações adversas em suas realidades (Mujica Ramirez, 2022).

Vale salientar que a formação continuada de docentes tem sofrido com adaptações. Uma vez que o professor tem uma formação inicial que não incentiva a busca pela pesquisa, esse mesmo professor enfrentará dificuldades em adaptar-se às novas tecnologias aplicadas ao ensino, tornando muitas vezes suas aulas menos interativas, fazendo uso apenas de metodologias tradicionalistas, como aulas expositivas, ou até fazendo uso ferramentas auxiliares, como por exemplo aparelho de som, retroprojeter e power point, instrumentos pedagógicos presentes desde o início da sala de aula, que são úteis até hoje, contudo, a integração das TIC's à educação não pode se limitar apenas ao uso destas tecnologias (Martins et al., 2020).

2.2.1 Tecnologia em meio acadêmico no ensino superior

Para uma educação de qualidade no ensino superior, se faz necessário o uso de Tecnologias de Comunicação e Informação, elas produzem um sistema de ensino e de aprendizagem ativo, no qual o discente tem a oportunidade de interagir com o professor, facilitando o processo pedagógico, além disso, as TIC's que podem ser uma espécie de aplicativos aprimorados, auxiliam os professores em atividades rotineiras como elaboração de aulas mais criativas, estruturar e corrigir avaliações, no ensino EAD, entre outros aspectos (Pitanga et al., 2020).

A tecnologia na formação superior exerce uma missão relevante no remodelamento da sala de aula. A integração de recursos tecnológicos, como plataformas de aprendizado online e simulações virtuais, aprimora a experiência do aluno, promovendo a interatividade e a autonomia. Ademais, a tecnologia possibilita a perspectiva de tipificação do ensino, em que as diversas particularidades do processo de ensino e de aprendizagem dos discentes são atendidas (Azevedo, 2022).

A incorporação da tecnologia no meio acadêmico proporciona uma mudança na dinâmica do ensino superior. Os estudos mostram que o uso de espaços virtuais de aprendizagem e meios de hipermídia propõe uma conduta docente mais versátil e uma participação discente mais contribuinte. Além de que, a tecnologia permite uma maior acessibilidade ao conhecimento, eliminando barreiras geográficas e temporais, tornando o ensino superior mais inclusivo, além disso, ajuda na permanência dos discentes tanto em sala de aula quanto no curso superior (Marques et al., 2021).

A integração da tecnologia na graduação é válida para aprimorar a qualidade da educação. As instituições de ensino superior estão enfrentando uma crescente pressão para adotar tecnologias educacionais inovadoras que melhorem a experiência do aluno e promovam a aprendizagem ativa. Isso compromete a obtenção de aparelhos e sistematizações, para além disso, o surgimento da necessidade de capacitação de docentes para introduzir precisamente esses instrumentos em suas rotinas e atividades pedagógicas (Silva; Bilessimo; Machado, 2021).

Todavia, a tecnologia aplicada à educação superior não se restringe apenas ao ambiente da sala de aula, como também executa uma função fundamental nos processos de pesquisa e extensão, outros dois pilares da universidade. O acesso aos bancos de dados online, ferramentas de análise de dados e simulações computacionais têm revolucionado a pesquisa científica. Além disso, denota-se que a colaboração entre instituições e pesquisadores é

ampliada pela tecnologia, permitindo avanços significativos no conhecimento (Domingues et al., 2020).

Dessa maneira, é preciso entender quais das novas tecnologias possuem potencial para se inserir no ensino superior em Psicologia, levando em consideração o caráter singular do ensino em psicologia que acontece inteiramente presencial, além de disciplinas específicas que precisam ser resguardadas pelo sigilo profissional para serem ministradas.

3 METODOLOGIA

O presente trabalho trata-se de uma revisão de literatura integrativa, abrange uma abordagem qualitativa, exploratória, com base em um estudo bibliográfico. A revisão integrativa de literatura assume um caráter individual quanto a sua estrutura, seguindo uma série de passos para obtenção de seu resultado, são eles: (1) escolha da questão norteadora; (2) estabelecimento dos critérios de inclusão e exclusão; (3) categorização dos estudos; (4) avaliação das fontes; (5) interpretação dos resultados; e, (6) apresentação da revisão (Mattos; Balsanelli, 2019).

A pesquisa qualitativa não tem uma definição simplista, ao contrário disto, ela possui múltiplos significados. A pesquisa qualitativa é entendida como uma pesquisa de cunho interpretativo, em razão de seu caráter que busca conhecer a essência de um evento, compreender técnicas complementares, descrever vivências de um grupo social ou até se aprofundar em culturas, dessa forma, a pesquisa qualitativa não se trata de uma repetição de estudos, ao invés disto, nela o pesquisador irá estudar um determinado fenômeno de forma contextualizada, interpretando os dados coletados, já a pesquisa exploratória é considerada mais flexível, além de fazer parte da maioria dos estudos com finalidades acadêmicas, visto que ela possui características que visam tornar a problemática mais familiar (Gil, 2021; Gil, 2022).

Com base nos estudos bibliográficos já realizados, denota-se que a pesquisa bibliográfica assume um encadeamento de etapas mais específico, (1) a definição do tema, (2) levantamento bibliográfico inicial, (3) elaboração da pergunta problema, (4) formulação do projeto provisório de pesquisa, (5) identificação das fontes, (6) localização das fontes, 7) acesso ao material de interesse da pesquisa, (8) leitura do material, (9) tomada de hipóteses, (10) fichamento, (11) estruturação coerente do trabalho e (12) redação do relatório final (Gil, 2022).

Foram utilizadas para a realização da pesquisa, as bases de dados Biblioteca Digital

Brasileira de Teses e Dissertações da CAPES (BDTD) e *Scientific Electronic Library Online* (*SciELO*), plataformas gratuitas utilizadas para recuperação de trabalhos científicos. Saliento que foram utilizados como descritores: tecnologia, educação, psicologia, e o operador booleano “AND”. Como critério de inclusão foram estabelecidos que os artigos fossem de língua portuguesa, com a delimitação temporal de 2019 a 2024. Foram excluídos trabalhos que não abordassem a temática citada.

A análise dos resultados foi feita por meio de uma análise de conteúdo temática, através das seguintes fases: (1) busca pelo material da pesquisa, nas bases de dados, plataformas e sites gratuitos; (2) organização da pesquisa em categorias; (3) depois que todos os componentes pertinentes da pesquisa foram reconhecidos, foi elaborado um debate dividido em 4 tópicos: Críticas ao uso da tecnologia no meio acadêmico; Gamificação como estratégia pedagógica; Aplicação na psicologia e Um olhar para o docente.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Nesta seção é apresentada a análise dos dados obtidos, a partir do estudo dos trabalhos selecionados, com a finalidade de alcançar os objetivos propostos. A partir da busca nas plataformas BDTD e SciELO, com os descritores: “Psicologia”, “Educação”, “Tecnologia”, e o operador booleano “AND”, foi possível recuperar 648 trabalhos científicos, contudo, foram identificados 52 trabalhos duplicados, dessa forma, foram incluídos para pré-análise 529, sendo que apenas 13 trabalhos atingiram os critérios de inclusão e exclusão.

Com base nos dados recuperados denota-se que o ano de 2020 foi o ano que mais teve publicações acerca da temática da referida pesquisa, vale lembrar que foi o primeiro ano em que houve a obrigatoriedade da aplicação de ferramentas tecnológicas para o ensino, levando em consideração o cenário da época, em que vivia-se uma pandemia, conforme descrito na LEI Nº 14.040, de 18 de Agosto de 2020.

Nos resultados encontrados, foi possível evidenciar que existem mais publicações nos estados da região Sudeste do país. Dos 13 resultados, 5 são da região sudeste, 3 da região sul, 2 da região centro-oeste, 2 da região nordeste e apenas 1 da região norte. Conforme ilustrado no Quadro 1, onde estão apresentados os resultados organizados por ano de publicação do mais recente ao mais antigo.

Quadro 1 - Organização dos trabalhos incluídos para análise completa.

Número	Título	Autores	Área/Estado	Ano
1	Psicologia e tecnologia: a formação profissional em psicologia	Daiane Suelen da Silva Braga	Educação: História, política, sociedade/ São Paulo	2023
2	“Professor como vítima”: uma investigação sobre o bullying sofrido pelo professor ao manejar tecnologias	Elimar de Paiva Siqueira	Gestão, Educação e Tecnologia/ Goiás	2023
3	As experiências subjetivas de professores e estudantes no contexto da transformação digital do ensino superior	Alberto Erich Steimber de Pereira Okada	Psicologia/ Brasília	2023
4	Uma estratégia de orientação de estágio supervisionado com atividades gamificadas numa perspectiva histórico-cultural	Ivan Carlos Cicarello Junior	Educação/ Paraná	2022
5	Sentido do Ser: jogo das competências socioemocionais para universitários	Ana Carolina Aleixo de Souza	Ensino: Metodologias de Ensino-Aprendizagem/ Pará	2022
6	TECNOLOGIA E PSICOLOGIA: uma análise da percepção de psicólogos clínicos maranhenses sobre o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICS).	Thaís Carvalho Ferreira Diniz	Psicologia/ Maranhão	2021
7	Uma ontologia de gamificação fundamentada pela Teoria da Autodeterminação em contextos educacionais	Marcelo Porto	Sistemas de Informação/ Santa Catarina	2021
8	Programação para o ensino de estudo de textos didáticos utilizando aplicativos	Tuane de Oliveira Lima	Psicologia da Educação/ São Paulo	2020
9	Framework de elaboração de conteúdos educacionais para a aprendizagem digital baseado na neurociência cognitiva e na psicologia cognitiva	Darlan Rodrigues Martins	Educação e Novas Tecnologias/ Paraná	2020
10	PlayEduc XP: uma metodologia para potencializar a experiência dos jogos educacionais digitais	Samanta Ferreira Aires	Inovação em Tecnologias Educacionais/ Rio Grande do Norte	2020
11	Ambientes virtuais imersivos e aprendizagem	Anna Carolina Muller Queiroz	Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano/ São Paulo	2020
12	Estilos de aprendizagem no ensino superior: estudo de casos com docentes e discentes de uma instituição de ensino	Ricardo Pereira Calegari	Ensino de Ciências e Matemática/ São Paulo	2019
13	Percepções e expectativas de professores universitários sobre a	Isilda Guimarães de Souza	Educação/ São Paulo	2019

	formação continuada			
--	---------------------	--	--	--

Fonte: Dados da Pesquisa (2024)

4.1 CRÍTICAS QUANTO AO USO DE TECNOLOGIA NO MEIO ACADÊMICO

Braga (2023) relata em sua dissertação acerca da formação de psicólogos, que tem como objetivo de sua pesquisa entender quais as habilidades e competências das DCNs estão sendo aplicadas na graduação em psicologia, além disso procura entender se há uma formação técnica em Psicologia, ou se esta recai à tecnologia. Em seu estudo, a autora reconhece que a tecnologia pode ser dividida em duas vertentes. A primeira seria a ideia desenvolvida pelo teórico Karl Marx, que define a tecnologia como um instrumento de produção do capitalismo, onde tornaria o processo de trabalho mais simples, aumentando a produtividade, o teórico ainda aponta que a escolas institucionalizadas, sendo parte do novo cenário social, contribuem para a manutenção da exploração capitalista, uma vez que elas adaptam seus sistemas para formar e qualificar uma mão de obra capaz de realizar novas atividades de trabalho frente às necessidades da sociedade industrial.

Contudo, a autora traz também o conceito de tecnologia pela perspectiva do sociólogo e filósofo Herbert Marcuse, que entende a tecnologia como um processo social, que pode ser benéfico e libertador, da mesma forma, pode ser utilizado para promover o aumento da exploração e tirania, todavia, Braga (2023) observa em sua pesquisa os fenômenos a partir das ideias de Karl Marx.

A partir de uma análise documental, Braga (2023) considera que as universidades no cenário neoliberal produzem uma formação profissional em psicologia que sofre com contradições. Uma vez que é necessário que ela seja generalista, a autora observa que as formações de psicólogos têm evidenciado o desenvolvimento por competências e habilidades, um método perigoso, já que quando não há uma educação reflexiva, há então apenas um instrumento político de dominação. Braga (2023) conclui ressaltando a importância de que cada curso construa seu projeto pedagógico visando uma formação que valorize as técnicas, visto que é parte da tecnologia, mas sobretudo, uma educação crítica, reflexiva, política e social.

Já Calegari (2019) em sua tese acerca dos estilos de aprendizagem no ensino superior, percebeu que existem várias metodologias de aprendizagem, sejam elas mais tradicionais ou mais tecnológicas, o autor identificou através de uma pesquisa de campo o perfil e estilo de aprendizagem de algumas turmas em uma universidade, além disso ressalta que é de suma

importância que os professores, coordenadores e gestores saibam quais os estilos de aprendizagem de seus alunos, tal qual são suas potencialidades e fragilidades, para que assim haja uma maior interação entre os agentes da educação (aluno, professor e coordenador/gestor), da mesma forma que possibilita ao aluno uma aprendizagem mais eficiente, conforme foi destacado anteriormente na revisão de literatura por Pitanga et al. (2020) e Azevedo (2022).

Na mesma linha de pensamento que Calegari (2019), Okada (2023) em sua dissertação procura entender quais as experiências individuais dos professores e alunos frente às mudanças da transformação digital, levando em consideração o cenário da pandemia de COVID-19. O autor constata através de uma pesquisa de campo realizada com 8 pessoas, sendo 2 delas da área da psicologia, que a educação é um processo complexo, que envolve vários aspectos da vida humana, dessa maneira, as mudanças nessa área podem ser bastante sensíveis e precisam ser realizadas com muita segurança. Okada (2023), em concordância com Marques et al. (2021) citado anteriormente no referencial teórico, percebe ao analisar os resultados de sua pesquisa que as instituições de ensino precisam reavaliar-se na iminência de identificar pontos de melhorias, visando uma educação mais inclusiva e adaptativa, que atenda as necessidades não só dos alunos, mas também dos professores, uma peça fundamental, que muitas vezes é esquecida por parte dos gestores.

Levando em consideração as visões divergentes dos autores supracitados, é possível destacar que Braga (2023) entende que a formação de psicólogos tem sofrido com as mudanças da era contemporânea, todavia, Calegari (2019) e Okada (2023) já entendem que para que haja uma educação eficiente é necessário que as instituições conheçam seus alunos ao ponto de ofertar o melhor ensino realizando as mudanças necessárias. Diante disso, é válido ressaltar que ambos possuem pontos em suas pesquisas que são coerentes, dessa forma, percebe-se que os cursos de psicologia do país precisam rever seus projetos pedagógicos, a fim de que enxerguem possíveis melhorias na qualidade de ensino, tendo em vista que a psicologia necessita ter uma educação reflexiva.

No quesito de melhorias na qualidade do ensino, a tese de Queiroz (2020) retrata sobre o uso de ambientes virtuais imersivos (AVI) na aprendizagem. A autora objetiva identificar se há diferenças na adesão aos conteúdos que forem transmitidos por meio de AVI ou por outros meios tradicionais. A pesquisa que foi realizada por um método experimental em duas etapas, comparou o impacto do nível de imersão na aprendizagem de conceitos, percepção de autoeficácia, controle sobre a aprendizagem, presença, atitudes em relação às disciplinas escolares e crenças e preocupações em relação ao oceano, utilizando primeiramente

computadores e posteriormente a realidade virtual (RV). Através dos resultados obtidos, a autora concluiu que o uso de RV no ensino tem repercussões imediatas na aprendizagem, dessa forma, a autora sugere que hajam mais estudos acerca do tema, principalmente levando em consideração aspectos cognitivos e afetivos da aprendizagem, a autora também ressalta a necessidade de que novos estudos sejam realizados a fim de investigar os efeitos de AVI a longo prazo.

De maneira semelhante, Martins (2020) em sua dissertação busca elaborar um framework que integre conteúdos educacionais com a aprendizagem digital, atentando para conceitos da neurociência e psicologia cognitiva. O autor elaborou uma ferramenta para auxiliar nas construções de conteúdos educacionais frente à nova necessidade do ensino remoto e EAD. Esta ferramenta consiste em 10 premissas definidas após um estudo sobre o funcionamento cerebral humano na seleção e processamento das informações, articulação com os seus conhecimentos prévios e armazenamento das memórias e sua evocação. O autor ainda ressalta que o produto da pesquisa, o framework, não é a fórmula perfeita para resolver as demandas na elaboração de conteúdo, dessa forma, novas pesquisas são necessárias para que haja cada vez mais qualidade nesse processo. No quadro 2 constam as 10 premissas definidas pelo autor.

Quadro 2 - Amostra do *framework*

FRAMEWORK DE ELABORAÇÃO DE CONTEÚDOS EDUCACIONAIS PARA APRENDIZAGEM DIGITAL, BASEADO EM NEUROCIÊNCIA COGNITIVA E PSICOLOGIA COGNITIVA	
1- Modalidade e Multimídia	6- Investindo tempo na lógica do conteúdo
2- Protocolo de informações visuais e textuais	7- Complexidade progressiva
3- Destaque sonoro e visual para chamar atenção	8- Oralidade e escrita
4- Segmento de conteúdo/ ciclos de até 20 min	9- Concreto e familiar
5- Desafio após aquisição de um conhecimento	10- Exercícios

Fonte: Martins (2020)

Em face do exposto, ficam evidentes as múltiplas possibilidades que as ferramentas tecnológicas podem proporcionar ao ensino e à aprendizagem. Ainda assim Martins (2020) e Queiroz (2020) concordam que seus estudos, por mais inovadores que sejam, têm suas limitações. Ambos consentem que é necessário que haja aplicação com amostras maiores, para que os resultados sejam mais concretos e conclusivos.

4.2 GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA

Aires (2020) em sua dissertação de mestrado buscou identificar quais os jogos educacionais digitais (JED) podem ser aplicáveis ao ensino. Reconhecendo que o Brasil é o país da América Latina que mais consome jogos digitais, a autora assegura que a Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (DGBL) tem sido cada vez mais aceita, principalmente pelo fato dos alunos nativos digitais já serem mais adeptos a essa tecnologia, entretanto, é válido quando a autora ressalta que os jogos não podem apenas serem aplicados, visto que muitos deles não tem eficácia comprovada na aprendizagem e não geram entretenimento. Diante disso, Aires (2020) propõe uma versão atualizada do framework do PlayEduc, tecnologia que auxilia no desenvolvimento de JED, a fim de aprimorar a experiência do aluno ao jogar.

Porto (2021) tem uma discussão consoante a Aires (2020) ao afirmar que, os alunos antes de adentrarem ao meio acadêmico já têm um profundo contato com as novas tecnologias, logo, os educadores se veem pressionados a utilizarem novas metodologias, de uma forma que consigam captar a atenção dos alunos, além de tornarem o processo significativo para os últimos. O autor reconhece que é necessário um nível adequado de dinamicidade para isso, logo, propõe uma ontologia de gamificação/ludificação, ou seja, uma representação do conhecimento acerca de como o uso de dinâmicas de jogos podem ser utilizados em outros ambientes, fundamentada na Teoria da Autodeterminação, focada para a área da educação.

Ambos os autores citados trazem suas reflexões no que concerne ao uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem. Retomando algo já mencionado no referencial teórico por Akabane e Pozo (2020), não há como retroceder o processo de evolução tecnológica, portanto, o uso de JED e ludificação, tecnologias aplicáveis ao ensino, são formas de tornar o processo mais familiar e dinâmico para os mais habituados ao uso de novas tecnologias.

Ainda sobre o uso de aplicativos no processo de ensino, Lima (2020) defende sua dissertação à luz dos conceitos de B.F Skinner, na qual a autora objetiva elaborar e avaliar a aplicação de uma programação informatizada para ensinar a estudar textos didáticos. A autora faz uso de aplicativos como Google Forms, Socrative e Wordwall, para estruturar sua pesquisa e aplicação de seus estudos. A autora elucida que embora o discente seja inserido desde a infância no ambiente escolar, não significa tecnicamente que ele aprendeu a estudar, isto é, o aluno pode apenas ter aprendido a sobreviver naquele ambiente, mesmo que de maneira ineficaz. A autora realizou dois estudos com estudantes do ensino fundamental, nos quais identificou algumas limitações no primeiro, corrigindo no segundo. A autora conclui

afirmando que se faz necessário compreender as habilidades dos alunos referente ao processo de estudar, a fim de que haja um esquema que o ensine a estudar, seja por meio da programação desenvolvida no estudo ou outras metodologias ativas.

Já Souza (2022), diferentemente de Lima (2020), faz a sua pesquisa de mestrado tendo em conta aspectos socioemocionais de estudantes do ensino superior. A autora faz uma análise a respeito do estresse vivenciado por educandos do ensino superior, tomando por referência as obrigações acadêmicas, em conjunto com instabilidades emocionais e relacionais que o contexto pode proporcionar, nesse sentido, a autora propõe um produto lúdico nomeado de “Sentido do Ser: jogo das competências socioemocionais para universitários”, a fim de contribuir para que jovens universitários consigam desenvolver aspectos de ordem socioemocional, impactando positivamente no seu cotidiano.

Ainda de acordo com Souza (2022), o jogo elaborado teve como base o framework *Mechanics, Dynamics and Aesthetics (MDA)*, além disso, foram realizados dois testes, o primeiro com estudantes de psicologia e o segundo com professores da área da psicologia, além do jogo ter sido avaliado pela equipe de apoio psicopedagógico ao estudante. Após aplicação e recolhimento de feedbacks, os resultados mostraram que o produto faz uso de Metodologias Ativas, e que a estratégia lúdico-formativa possui um caráter substancial para processo de ensino e aprendizagem, tornando conteúdos que poderiam ser vistos como tediosos, em conteúdos que geram conexões com as realidades dos estudantes.

Analisando as propostas de pesquisas de Lima (2020) e Souza (2022), percebe-se que suas pesquisas são realizadas com diferentes públicos, uma vez que o primeiro trabalha com estudantes do ensino fundamental e o segundo com estudantes do ensino superior, além disso, Lima (2020) conclui que a gamificação pode ser um recurso com alta aplicabilidade no ensino, já Souza (2022), não observa apenas propriedades acadêmicas, mas também leva em consideração elementos emocionais e sociais, enxergando o discente na sua subjetividade.

4.3 APLICAÇÃO NA PSICOLOGIA

Com a pretensão de responder o objetivo específico de identificar as principais ferramentas utilizadas no processo de ensino na psicologia, inicia-se esta seção apresentando as estratégias que podem ser utilizadas nas orientações de estágio supervisionado em Psicologia Escolar, além disso, discutiu-se a forma como os psicólogos clínicos percebem o uso das TICS em sua prática. Importante ressaltar que, encontrou-se uma escassez de estudos que abordassem a aplicação da tecnologia no ensino em Psicologia, demonstrando quão é

interessante o andamento da pesquisa e a sugestão para que novas se realizem diante da evidência da atualidade do tema em questão.

Cicarello Junior (2022), argumenta em sua tese que a gamificação pode ser uma ferramenta útil para auxiliar orientadores e coorientadores no estágio supervisionado em Psicologia. O autor teve sua tese baseada nos conceitos da Psicologia Histórico-Cultural de Lev Vygotsky, e objetiva em seu trabalho desenvolver uma prática pedagógica inovadora para a orientação em estágios supervisionados. Após aplicação da pesquisa-intervenção, o autor percebeu que várias são as estratégias que podem ser utilizadas nos estágios supervisionados, como por exemplo: autoavaliações; interventoria ao invés de supervisão; técnica de remodelação da escrita e de cartas-relatório; ciclos reflexivos alternativos; ato criador, por meio da escrita e do contato com a arte e práticas educativas inovadoras.

Nesse sentido, Cicarello Junior (2022) após reunir seus resultados, conclui que a gamificação aplicada à área em questão, fortaleceu as relações professor-aluno e aluno-aluno, fomentando a apropriação de parâmetros de conduta profissional, ademais, o autor incentiva mais pesquisas na área, assim como indica que as estratégias pedagógicas aplicadas ao curso de Psicologia podem ser aplicadas também a outros cursos de graduação, como ao ensino básico.

Por outro lado, Diniz (2021) realiza sua pesquisa de mestrado analisando outro perfil de participante, psicólogos atuantes no contexto clínico do estado do Maranhão. A autora busca identificar qual é a percepção desses psicólogos quanto ao uso de TIC's nas suas rotinas, levando em consideração o contexto da pandemia novamente. A autora destaca que encontrou dificuldade ao pesquisar a temática, identificando uma insuficiência em estudos que correlacione as duas áreas, tecnologia e psicologia. Na pesquisa foram entrevistados 10 psicólogos, de diferentes abordagens teóricas e com múltiplas formações, além disso, verificou-se qual o público-alvo dos profissionais entrevistados.

No que concerne aos resultados obtidos, Diniz (2021) observou que dos relatos do psicólogos entrevistados, a maioria faz uso de algum recurso tecnológico nas suas práticas clínicas, seja por meio de celular, ligações telefônicas, computador e até *WhatsApp* para agendamento de sessões, como também pelo uso de ferramentas como: *Youtube* e *Netflix*, utilizando áudios, filmes, vídeos e jogos eletrônicos como recurso terapêutico; alguns psicólogos relataram utilizar também as seguintes plataformas: *Zoom*, *Google Meet*, *GoToMeeting*, *Skype* e *FaceTime* para atendimento online, além disso, houve relatos da utilização de realidade virtual para tratamento psicoterápico de fobias, afirmando evidências científicas; outro recurso utilizado pelos psicólogos entrevistados foram os documentos

digitais, tais como: inventários, escalas, anamnese e e-book, por fim, alguns psicólogos relataram utilizar aplicativos como *Cogni* e *Tools4life*, ambos aplicativos utilizados na psicoterapia com base na abordagem Cognitivo-Comportamental.

No que tange a preparação para o manejo dessas tecnologias, a autora aponta que a maioria psicólogos entrevistados relataram só terem buscado conhecimento acerca do uso de recursos tecnológicos, após a pandemia da Covid 19, quando fez-se necessária a terapia online para que o psicólogo continuasse exercendo a profissão, com isso, era fundamental uma capacitação que orientasse esse profissional quanto aos limites de sua atuação, conforme relatado por um entrevistado em: “...Eu fiz um curso, recebi selo [...] acho que tem que se preparar, eu realmente não me sentiria confortável sem uma formação...” (Diniz, 2021, p.58).

Analisando as contribuições dos autores, é correto afirmar que o uso de tecnologias na Psicologia é algo existente, contudo, pouco explorado pela comunidade acadêmica. Logo, a capacitação e posteriormente a implantação de metodologias que abordem o manejo de recursos tecnológicos é válido, diante de uma realidade em que os graduandos do curso sairão da academia e lidarão diretamente com as novas tecnologias em suas práticas, seja clínica, educacional, social, organizacional e demais áreas em que Psicologia se faz presente.

4.4 UM OLHAR PARA O DOCENTE

Nesta seção procurou-se discutir acerca de como o uso de novas tecnologias pode afetar a figura docente, uma vez que o ambiente acadêmico é composto pela dualidade aluno x professor, tendo em vista o fato de nem todos os professores serem nativos digitais, isto é, foram inseridos desde o berço em uma sociedade com plena utilização de recursos tecnológicos, logo, observou-se a necessidade de elucidar a compreensão de ambos os lados, em um processo de evolução extremamente rápido e complexo, como a evolução tecnológica.

Siqueira (2023) realiza sua pesquisa através de uma análise quantitativa de 52 professores, percebendo quais desafios (*bullying*) os professores podem sofrer ao terem que manejar novas tecnologias. A autora, leva em conta mais uma vez, as medidas sanitárias vivenciadas pela população mundial na pandemia, que afetaram também as instituições de ensino. A pesquisa foi embasada no protocolo metodológico Prisma, todavia, encontrou-se uma escassez em trabalhos publicados que trabalhassem a temática.

Diante do que foi evidenciado, observa-se que a autora estabeleceu critérios científicos para dar veracidade e confiabilidade às análises feitas no seu estudo. A autora conclui que embora não haja um número elevado de pesquisas que apresentem o professor como vítima de

bullying de seus alunos, o fenômeno existe, visto que existem pesquisas realizadas sobre a temática, além disso, ela ressalta que o discurso dos professores pode ser naturalizado ou até ser enxergado com algo individual, o que enfraquece pesquisas realizadas na área. Por fim, a autora instiga que haja mais estudos sobre a tema, levando em consideração as limitações que houveram na sua pesquisa (Siqueira, 2023).

De maneira consoante à Siqueira (2023), Souza (2019) argumenta que a formação continuada de professores universitários pode auxiliar o docente em um processo muitas vezes solitário, visto que a formação continuada é um espaço para compartilhar experiências e trocas, possibilitando a coletividade em um exercício de profissão em que há “[...] muitas dúvidas e diversos caminhos.” (Souza, 2019, p.36).

Souza (2019) constrói sua dissertação com base no material coletado no decurso de uma formação continuada que ministrou, enquanto era docente da disciplina de Psicologia no curso de Nutrição. A autora objetiva em sua pesquisa elaborar alguns aspectos norteadores para a formação continuada de docentes do Ensino Superior, a partir dos relatos dos professores no que tange às percepções e expectativas sobre a formação continuada que estava para ser ofertada. Como resultado de sua pesquisa, a autora definiu 8 princípios norteadores: 1) A formação continuada possibilita a reflexão sobre a prática docente; 2) As ações formativas devem ser contínuas e intencionais; 3) É importante valorizar o aspecto técnico e pedagógico na formação continuada; 4) É relevante a formação pessoal e relacional para a docência; 5) Cabe estimular a pesquisa e produção científica; 6) É importante existir um espaço para discussão sobre questões pertinentes à Instituição; 7) O professor é um mediador da aprendizagem dos alunos; 8) A formação pode se apoiar em um trabalho colaborativo.

Por fim, a autora conclui fomentando mais pesquisas na área e reforçando que o resultado de sua pesquisa não é o produto final de um tema que ainda precisa ser bastante investigado e explorado, haja vista que o profissional docente se encontra cada vez mais atravessado pela modernidade em seu padrão expresso diante de um sistema altamente competitivo (Souza, 2019).

Visando as propostas das pesquisas elaboradas pelos autores supracitados, é cabível concluir que a figura docente vem sofrendo ataques de ambos os lados, seja do aluno nativo digital que exige e necessita de aulas com metodologias ativas, como o uso de novas tecnologias, assim como, o docente é pressionado pelas IES para que se mantenha atualizado, sem muitas vezes ofertar a formação continuada e até materiais fundamentais para esse profissional.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Constatou-se que a evolução tecnológica ao longo dos anos alcançou significativamente a sociedade em suas atividades habituais, assim como diversas áreas do conhecimento. Na Educação e na Psicologia, ambas as áreas estudadas na presente pesquisa, percebeu-se avanços tecnológicos próprios, isto é, há um número expressivo de pesquisas relacionadas ao uso de TIC's na Educação, mas ao decorrer do estudo, a pesquisadora aprofundou-se quanto ao uso desses recursos tecnológicos no campo da Psicologia, ainda pouco explorada. Assim, para elucidar as considerações finais deste trabalho, resgatou-se o problema de pesquisa que é: quais recursos tecnológicos acompanham a formação de professores de psicologia e seu trabalho, e como eles são utilizados em sala de aula?

Sabe-se a relevância que pesquisas acadêmicas possuem, dada a dimensão que elas podem atingir e as contribuições para a comunidade científica, dessa forma, o estudo torna-se relevante considerando o avanço da tecnologia e a forma como ela tem impactado a formação de professores do ensino superior. A partir disso, através de uma revisão integrativa da literatura procurou-se compreender os alcances e limites do uso de TIC's na docência do ensino superior e como estas se aplicam à área da psicologia.

No que concerne aos recursos tecnológicos utilizados nos meios educacionais, destaca-se a gamificação, que mostrou ter um potencial significativo para a área da Educação, tanto para aspectos acadêmicos como socioemocionais.

Em relação às discussões quanto ao impacto do uso da tecnologia no ensino superior, verificou-se que alguns autores divergem em suas colocações. Por mais que se reconheça a inegável presença da tecnologia no ensino superior e o universo de possibilidades que elas permitem, os resultados apontam que na Psicologia precisa haver um cuidado, visto que a formação de psicólogos precisa não só ser atual, mas também crítica.

Pontuou-se sobre as principais ferramentas utilizadas no processo de ensino em psicologia. Observou-se que a gamificação pode ser um grande aliado do docente no processo de orientação de estágios supervisionados, além disso, foi possível explicar acerca de quais recursos os psicólogos utilizam em sua prática, concluindo que muitos profissionais não saem da graduação preparados para manejar esses recursos, sendo possível as IES reverem seus planos pedagógicos, visto que as DCNS orientam que os cursos de Psicologia preparem os discentes de forma contextualizada e inovadora.

E por fim, foi possível identificar que ao decorrer do estudo uma outra perspectiva surgiu para ser explorada, na qual trata-se da figura docente e suas percepções e manejo de novas tecnologias. Constatando que, o docente encontra-se como mediador entre o aluno e a

IES, uma vez que ele precisa manter-se atualizado para ofertar o melhor ensino ao discente, porém verificou-se relatos da falta de formação continuada e até a falta de recursos tecnológicos que possibilitem essa atualização.

Conhece-se os estudos científicos atuais acerca de um dos temas abordados, a saber a tecnologia, sobretudo referente aos prejuízos causados pelo uso excessivo. Contudo, a intenção desta pesquisa não é diminuir os prejuízos que o excesso pode acarretar, mas elucidar que de forma equilibrada e esclarecida é possível utilizar a potencialidade dessa ferramenta em prol do ser humano.

Cabe-se assim, concluir que a problemática central do trabalho foi respondida, assim como os objetivos foram atingidos, ressaltando a necessidade da inclusão das TIC's no ensino em Psicologia, mas de forma orientada e madura, a fim de eliminar um ensino conteudista e mecânico e promovendo uma aprendizagem que considere a inerência da cognição e afetividade.

Dessa maneira, este trabalho contribui para explanação da temática abordada, todavia, é de extrema necessidade que haja investimento para pesquisas na área, com a finalidade de melhorar o aprofundamento dos estudos. Por fim, é válido ressaltar que embora algumas estratégias pedagógicas apresentadas na pesquisa tenham sido aplicadas no ensino superior de outras áreas do conhecimento, sugere-se que é possível a aplicabilidade no ensino em Psicologia, com o intuito de fomentar a difusão de uma educação que considere a contemporaneidade do contexto atual.

REFERÊNCIAS

AIRES, S. F. **PlayEduc XP: uma metodologia para potencializar a experiência dos jogos educacionais digitais**. Dissertação (Mestrado em Inovação em Tecnologias Educacionais) - Programa de Pós-Graduação em Inovação em Tecnologias Educacionais da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/33122>.

AKABANE, G. K.; POZO, H. **Inovação, tecnologia e sustentabilidade - histórico, conceitos e aplicações**. São Paulo: Editora Saraiva, 2020. *E-book*. ISBN 9788536532646. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536532646/>. Acesso em: 05 set. 2023.

AVILA-TOMÁS, J. F.; MAYER-PAJUDAS, M. A.; QUESADA-VARELA, V. J.

Inteligência artificial e suas aplicações em medicina I: antecedentes introdutórios à IA e à Robótica, Atenção Primária. **Elsevier España**, v. 52, ed. 10, p. 778-784, 2020.

Disponível em:

<<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0212656720301451?via%3Dihub#abs0010>>. Acesso em: 05 set. 2023.

AZEVEDO, A. L. P. F. de. Usos da Tecnologia na Educação: uma revisão bibliográfica. **Revista de Educação da Unina**, [S. l.], n.1, v.3, 2022. DOI: 10.51399/reunina.v3i1.102.

Disponível em: <https://revista.unina.edu.br/index.php/re/article/view/10>. Acesso em: 06 set. 2023.

BLUMEN, D.; CEPellos, V. M. Dimensões do uso de tecnologia e Inteligência Artificial (IA) em Recrutamento e Seleção (R&S): benefícios, tendências e resistências. **Cad. EBAPE.BR**, n.21, v.2, Mar-Apr, 2023. Disponível em:

<<https://www.scielo.br/j/cebape/a/5GNmGM3h3Yfrg96TX8mcTMC/?lang=pt#>>. Acesso em: 06 set. 2023.

<[http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0254-92472019000100011&lng=es&nrm=iso](https://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0254-92472019000100011&lng=es&nrm=iso)>. Acesso em: 12 out. 2023.

BORGOBELLO, A.; MADOLESI, M.; ESPINOSA, A.; SARTORI, M. Uso de TIC en prácticas pedagógicas de docentes de la Facultad de Psicología de una universidad pública argentina. **Revista de Psicología**, Lima , n.1, v. 37, p. 279-317, 2019.

Disponível em: <http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0254-92472019000100011&lng=es&nrm=iso>. Acesso em: 12 out. 2023.

BRAGA, D. S. S. **Psicologia e Tecnologia: a formação profissional em psicologia**.

Dissertação (Mestrado em Educação: História, Política, Sociedade) –

Faculdade de Educação, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo,

2023. Disponível em:

<https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/39458/1/Daiane%20Su%C3%A9len%20da%20Silva%20Braga.pdf>

BRASIL. Ministério da Educação. Parecer CNE/CES nº 179/2022, 23001.000095/2013-80.

Despacho do Ministro, publicado no D.O.U. de 11/10/2023, Seção 1, Pág. 28. Disponível em:

<<http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236641-pces179-22/file>>. Acesso em: 12 out. 2023.

BRASIL. Economia (ME); Secretaria de Governo (SEGOV/PR); Educação (MEC); Casa Civil (CC-PR). LEI Nº 14.040. Despacho do Presidente, publicado no D.O.U de 19/08/2020, pág. nº4. Disponível em:

<https://legislacao.presidencia.gov.br/atos/?tipo=LEI&numero=14040&ano=2020&ato=11bcXUE1UMZpWT306>. Acesso em: 08 fev. 2024

CALEGARI, R. P. Estilos de aprendizagem no ensino superior: estudos de casos com docentes e discentes de uma instituição de ensino. Tese (Doutorado ensino de ciências e

matemática) - Universidade Cruzeiro do Sul, São Paulo, 2019. Disponível em:
https://oasisbr.ibict.br/vufind/Record/BRCRIS_94b41ee5cf809c2ea97cacfed02fe2d4

CNN BRASIL. **Novas tecnologias: tendências e o que esperar para o futuro.** 2023.
 Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/novas-tecnologias/>>. Acesso em:
 12 out. 2023.

CICARELLO JUNIOR, I. C. **Uma estratégia de orientação de estágio supervisionado com atividades gamificadas numa perspectiva histórico-cultural.** Tese (Doutorado em Educação) - da Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2022. Disponível em:
<https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/80760>.

Dicio, **Dicionário Online de Português.** Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/>>.
 Acesso em: 06 set. 2023.

DINIZ, Thaís Carvalho Ferreira. **TECNOLOGIA E PSICOLOGIA: uma análise da percepção de psicólogos clínicos maranhenses sobre o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICS).** Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2021. Disponível em: <https://tede2.ufma.br/jspui/handle/tede/4296>.

DOMINGUES, M. J. C. S.; SANTOS, T.; KRAUS, C. B.; OLIVEIRA, J.; GOBBO, A. Brand Equity e o uso de tecnologias da informação e da comunicação aplicadas ao ensino superior: a influência da utilização frente à percepção de marca da comunidade acadêmica de SC. **Revista Sociais e Humanas**, [S. l.], v. 33, n. 1, 2020. DOI: 10.5902/2317175840693. Disponível em:
<https://periodicos.ufsm.br/sociaisehumanas/article/view/40693>. Acesso em: 15 out. 2023.

GIL, A. C. **Como Fazer Pesquisa Qualitativa.** Barueri: Grupo GEN, 2021. *E-book*. ISBN 9786559770496. Disponível em:
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786559770496/>. Acesso em: 15 out. 2023.

GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa.** Barueri: Grupo GEN, 2022. *E-book*. ISBN 9786559771653. Disponível em:
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786559771653/>. Acesso em: 15 out. 2023.

LIMA, T. O. **Programação para o ensino de estudo de textos didáticos utilizando aplicativos.** Dissertação (Mestrado em Educação: Psicologia da Educação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2020. Disponível em:
<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/23724>.

MARQUES, M. S. C. Moda e tecnologia: a inevitável conexão que moldará o futuro. **dObra[s] – revista**. v. 11 n. 23, 2018. Disponível em: <https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/721>. Acesso em: 19 out. 2023.

MARQUES, H. R.; CAMPOS, A.C.; ANDRADE, D. M.; ZAMBALDE, A. L. Inovação no ensino: uma revisão sistemática das metodologias ativas de ensino-aprendizagem. **Avaliação: Revista da Avaliação da Educação Superior (Campinas)**. n.26 v.3, Sep-Dec, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/aval/a/C9khps4n4BnGj6ZWkZvBk9z/#>. Acesso em: 22 out. 2023.

MARTINS, A. L. C. F.; FERREIRA, A. M. C.; VERAS, V. C. S.; Oliveira, J. F.; SOUZA, J. B.; FERREIRA, A. P. C. O professor e as TICs: da formação inicial à continuada. **Revista Psicologia & Saberes**, n. 9, v.17, 201–216, 2020. Disponível em: <https://revistas.cesmac.edu.br/psicologia/article/view/1218>. Acesso em: 19 out. 2023.

MARTINS, D. R. **Framework de elaboração de conteúdos educacionais para a aprendizagem digital baseado na neurociência cognitiva e na psicologia cognitiva**. Dissertação (Mestrado em Educação e Novas Tecnologias) - Programa de Mestrado e Doutorado Profissional em Educação e Novas Tecnologias na linha de pesquisa: Formação Docente e Novas Tecnologias, Centro Universitário Internacional, Curitiba, 2020. Disponível em: <https://repositorio.uninter.com/handle/1/497>

MATTOS, J. C. O.; BALSANELLI, A. P. A liderança do enfermeiro na atenção primária à saúde: revisão integrativa. **Enfermagem em Foco**. n.10, v.4, p.164-170, 2019. Disponível em: <https://pesquisa.bvsalud.org/aps/resource/pt/biblio-1052831>. Acesso em: 22 out. 2023.

MORAIS, R. S. **O Profissional do Futuro: Uma Visão Empreendedora**. São Paulo: Editora Manole, 2013. E-book. ISBN 9788520452219. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788520452219/>. Acesso em: 06 set. 2023.

MUJICA RAMIREZ, Y. **Influência das TICs na aprendizagem virtual dos estudantes de psicologia em uma universidade de Cusco**. Tese (Mestrado em Docência Universitária) - Universidade César Vallejo, Lima, 2022. Disponível em: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95812/Mujica_RY-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y.

NATIONAL GEOGRAPHIC PORTUGAL. *As dez inovações mais importantes da história moderna*. National Geographic Portugal, [2019]. Disponível em: https://www.nationalgeographic.pt/historia/as-dez-inovacoes-mais-importantes-da-historia-moderna_1373. Acesso em: 16 mai. 2024.

OKADA, A. E. S. P. **As experiências subjetivas de professores e estudantes no contexto**

da transformação digital do ensino superior. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Instituto CEUB de Pesquisa e Desenvolvimento, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2023. Disponível em:
<https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/prefix/16760/1/Alberto%20Erich%20Okada.pdf>.

PEIXOTO, F. H.; BONAT, D. GPTs e Direito: impactos prováveis das IAs generativas nas atividades jurídicas brasileiras. **Sequência Estudos Jurídicos e Políticos**, [S. l.], n. 93, v. 44, p. 1–31, 2023. DOI: 10.5007/2177-7055.2023.e94238. Disponível em:
<https://periodicos.ufsc.br/index.php/sequencia/article/view/94238>. Acesso em: 30 set. 2023

PITANGA, A. V.; HERÊNIO, A. C. B.; REIS, F. F. S.; CARVALHO, G.L.; DACCACHE, M. H.; ENETÉRIO, N. G. P.; TOMAZ, R. S. R.; MOREIRA, T. V. E.; MORAIS, T. M. C.; NUNES, W. O uso do Socrative no ensino de psicologia: relato de experiência. **Psicologia: abordagens teóricas e empíricas**. n.1, v.1, p. 229-236, 2020. Disponível em:
<http://anais.unievangelica.edu.br/index.php/saudefaceg/article/view/6919/3575>. Acesso em: 30 set. 2023.

PORTO, M. **Uma ontologia de gamificação fundamentada pela Teoria da Autodeterminação em contextos educacionais.** Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Sistemas de Informação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/228706>.

PRIMI, R. Avaliação Psicológica no Século XXI: de Onde Viemos e para Onde vamos. **Psicologia: Ciência e Profissão**. n.38, 2018. Disponível em:
 <<https://www.scielo.br/j/pcp/a/YFmwB5hC3YJJmQ84jyMhv8p/?format=pdf&lang=pt>>.
 Acesso em: 30 set. 2023

QUEIROZ, A. C. M. **Ambientes Virtuais Imersivos e Aprendizagem.** Tese (Doutorado em Ciências) - Programa de Pós-Graduação em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47131/tde-05112020-200228/pt-br.php>.

SANTOS, D. S. Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). **Revista Latino-Americana de Estudos Científicos**, Brasília, n.7, v.2, Jan./Fev. 2021. Disponível em:<https://periodicos.ufes.br/ipa/article/view/33855>. Acesso em: 04 out. 2023.

SIQUEIRA, E. P. **“Professor como vítima”:** uma investigação sobre o bullying sofrido pelo professor ao manejar tecnologias. Dissertação (Mestrado em Gestão, Educação e Tecnologias) – Unidade Universitária de Luziânia, Universidade Estadual de Goiás, 2023, 70f.

SILVA, J. B.; BILESSIMO S. M. S.; MACHADO, L. R. Integração de Tecnologia na

Educação: proposta de modelo de capacitação docente inspirado no TPACK. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, 37, 2021. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/edur/a/gzgFdTsmv9vGmKNQnFPQLQF/?lang=pt#>>. Acesso em: 04 out. 2023.

SOUZA, A. C. A. **Sentido do Ser : jogo das competências socioemocionais para universitários**. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino) - Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior, Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão, Universidade Federal do Pará, Belém, 2022., 321f. Disponível em: <http://repositorio.ufpa.br:8080/jspui/handle/2011/15182>.

SOUZA, I. G. D. **Percepções e expectativas de professores universitários sobre a formação continuada**. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação) – Universidade Cidade de São Paulo, São Paulo, 2019. Disponível em: <https://repositorio.cruzeirosul.edu.br/handle/123456789/277>.