

Universidade Federal do Rio Grande – FURG

Instituto de Ciências Humanas e da Informação – ICHI

Curso de Psicologia

Laboratório de Altas Habilidades, Tecnologia e Comportamento - LAHTeC

Introdução

O atual momento tem exigido novas formas de pensar e agir, de interagir com a forma abrangente como as informações e tecnologias tem circulado, provocando modificações nos modos tradicionais de comportamento, aumentando as demandas por competências relacionadas à utilização de artefatos tecnológicos. As mudanças sociais, relacionais, no mundo do trabalho, comportamentais, têm ocorrido de forma acelerada e nada indica que esse ritmo diminuirá. Isso significa que cada vez mais necessitamos de pessoas capazes de se adaptar a essas mudanças contínuas e rápidas. Nesse sentido, a educação passa por mudanças estruturais e funcionais perante este novo momento tecnológico. As escolas como instituições e os professores como indivíduos tornam-se assim, cruciais. Como aponta Prado (2008, p. 55)

Evidencia-se uma nova organização de tempo e espaço e uma grande diversidade de situações que exigem um posicionamento crítico e reflexivo do indivíduo para fazer suas escolhas e definir suas prioridades. Além disso, há o elemento inusitado que nos deparamos nas várias situações do cotidiano, demandando o desenvolvimento de estratégias criativas e de novas aprendizagens. Nesta perspectiva, a melhor forma de ensinar é aquela que propicia aos alunos o desenvolvimento de competências para lidar com as características da sociedade atual, que enfatiza a autonomia do aluno para a busca de novas compreensões, por meio da produção de ideias e de ações criativas e colaborativas.

Consequentemente, o sistema educacional e a forma como ele desenvolve as competências relacionadas ao uso das tecnologias de informação tanto para seu corpo discente quanto docente, assume um ponto chave para o sucesso do processo de ensino-aprendizagem.

Nesse sentido, a informática assume grande relevância no cenário educacional. Seu uso como instrumento significativo no processo de

aprendizagem vem sendo evidenciado em variados projetos de criação de laboratórios de informática nos mais distintos níveis de ensino.

Justificativa

O Projeto Político Pedagógico da universidade destaca a importância da formação profissional voltada para a sociedade globalizada em que a comunicação e a informação não se apresentam de forma linear, mas de forma plural, múltipla e complexa, inscritas em redes e conexões, tendo sua responsabilidade e compromisso social ampliados. Sob essa perspectiva, a Universidade necessita estar atenta a processos que contribuam na formação de profissionais comprometidos com os desafios e exigências do atual contexto tecnológico.

O Plano de Desenvolvimento Institucional destaca a necessidade de desenvolver ações didático-pedagógicas que promovam a integração de diferentes áreas do conhecimento; de fomentar, apoiar e utilizar novas tecnologias didático-pedagógicas; de intensificar os programas de apoio à formação acadêmica dos estudantes; e de ampliar a interação com instituições educacionais.

Assim, esse projeto busca a implantação do LAHTeC – Laboratório de Altas Habilidades, Tecnologia e Comportamento - propondo ações que contemplem o desenvolvimento das habilidades associadas ao uso das distintas tecnologias digitais dos estudantes do curso de psicologia, a qualificação dos docentes no uso dessas tecnologias, o trabalho multidisciplinar contribuindo com o ensino e a pesquisa na área da interface tecnologias/comportamento/altas habilidades/saúde mental/educação.

Objetivo Geral:

Possibilitar ao corpo docente e discente do curso de psicologia da FURG a utilização do LAHTeC, para pesquisar e promover a saúde comportamental no ciclo vital através do uso de tecnologias tais como a Internet e outras tecnologias da comunicação, fundamentado nas práticas clínicas e científicas contemporâneas estabelecidas da psicologia e da saúde mental.

Objetivos específicos:

- Capacitar professores e funcionários para a utilização do computador e da Internet como importante recurso do processo de ensino;
- Disponibilizar aos discentes do Curso de Psicologia equipamentos de informática que possam auxiliar na realização de trabalhos acadêmicos;
- Auxiliar nas atividades de pesquisa através do acesso à Internet;
- Desenvolver projetos educacionais relacionados ao uso das tecnologias da informação e comunicação;
- Desenvolver pesquisas relacionadas ao uso das tecnologias e suas consequências no comportamento e na saúde mental;
- Organizar oficinas de capacitação do corpo docente quanto ao uso do computador e da Internet no ensino via ambiente virtual de aprendizagem;
- Promover o uso por parte do corpo discente, das principais bases de dados nacionais e internacionais do campo da psicologia;

Objetivos de pesquisa

- Estudar o impacto do uso das tecnologias digitais no pensamento criativo dos alunos das escolas da rede pública e privada
- Investigar os resultados do uso de diferentes modelos de desenvolvimento da criatividade assim como do Modelo de Enriquecimento de Renzulli e do Portfólio de Talentos com alunos do ensino fundamental
- Analisar a elaboração/desenvolvimento de objetos virtuais de aprendizagem envolvendo estudantes de iniciação científica e graduação
- Investigar os efeitos da terapia *online* em uma abordagem cognitivo-comportamental

Objetivos de ensino

- Associar às aulas da graduação, o uso das tecnologias digitais e da plataforma de EaD.
- Prestar consultoria quando requisitado relacionado com os temas de estudo e pesquisa do laboratório
-

Objetivos de extensão

- Organizar e disseminar conhecimentos sobre criatividade, altas habilidade e talento. Uso criativo das tecnologias digitais.
- Promover a capacitação de professores da rede pública e privada envolvendo aspectos relativos ao pensamento criativo e a identificação do aluno com altas habilidades.

- Propiciar a comunidade docente um espaço para discussão, reflexão e desenvolvimento de ações voltadas para identificar e estimular em sala de aula, o potencial de alunos superdotados e talentosos.

Objetivos de ensino/pesquisa/extensão

- Construção do museu virtual do jogo e da brincadeira.

Resultados previstos

- Mobilizar a comunidade acadêmica e educacional com relação aos temas comportamento/saúde mental/educação/tecnologias digitais
- Divulgar os resultados dos trabalhos do Laboratório com participação em seminários, congressos e eventos científicos em geral
- Organizar e publicar um livro contemplando as pesquisas realizadas no âmbito do laboratório
- Orientar monografias de graduação dos alunos interessados no campo de estudo do laboratório assim como encaminhar aqueles que desejam cursar mestrado ou doutorado
- Promover oficinas online e presenciais com vistas a capacitação docente
- Construir o “Museu Virtual do Jogo e da Brincadeira” e disponibilizar para a comunidade docente do ensino fundamental
- Elaborar uma página vinculada ao laboratório com disponibilização dos conteúdos de pesquisa dos participantes do laboratório

Recursos humanos:

Nome	Cargo	Número de horas semana
Paulo Gomes de Sousa Filho	Coordenador	10
Augusto Faria	Coordenador	10
	Bolsista 1 (hardware e software)	20
	Bolsista 2 (pedagógico)	20

Recursos Físicos:

Recurso	Quantidade
CPU	27
Monitor	27
Periférico (teclado, mouse)	27
Fonte	27

Data show	1
Impressora	1
Scanner	1