

Este eixo pretende abordar os fundamentos da Terapia Ocupacional nos contextos nacional e mundial, em seu processo histórico e epistemológico. Debater temas relacionados a: Atividade, Ocupação e seu lugar no processo de formação do terapeuta ocupacional. Terapia Ocupacional: tendências e possibilidades. Tecnologias e mediações em Terapia Ocupacional.

Eixo 8 – fundamentos da terapia ocupacional/recursos/ atividade humana

ANÁLISE DE ATIVIDADE DO GAME "DIETA IRADA" - FERRAMENTA TERAPÊUTICA OCUPACIONAL

BRUNNA KAROLINY PEREIRA UCHOA, VANINA BARBOSA LOPES, MARILENE CALDERARO MUNGUBA

Universidade de Fortaleza, CE

INTRODUÇÃO

Para a Terapia Ocupacional, ocupação e atividade dão sentido à vida humana e tem poder terapêutico (BENETTON, 2003). Ocupação e atividade são dois conceitos chaves amplamente discutidos em Terapia Ocupacional. Entre as muitas considerações, de maneira geral, podemos compreender a ocupação como o conjunto de experiências individuais e subjetivas vivenciadas pelas pessoas ao longo da vida, carregadas de significados e fortemente influenciadas por contextos temporais, culturais, sociais, ambientais e espirituais, como afirma Dickie (2011, p.16) “ser humano, é ser ocupacional”.

Contudo, nem toda ocupação é boa, “uma ocupação pode ser prejudicial ao indivíduo” (DICKIE, 2011. p.18). A obesidade trata-se de uma doença multicausal, onde dentro dessa característica da multiplicidade podemos encontrar dentre outras causas, a inatividade física associada à frequência excessiva no uso de recursos tecnológicos, como a televisão. Tais ocupações contribuem para um comprometimento da saúde e bem-estar da criança, sendo necessária uma estruturação dessas ocupações no sentido de promover saúde e bem-estar.

No contexto do sobrepeso e obesidade infantil, o terapeuta ocupacional atua nas ocupações essenciais da infância, como estudar e brincar. Brincando a criança exercita capacidades determinantes para seu desenvolvimento físico, social, emocional e intelectual.

O brincar é considerado inato às crianças, e definido pela AOTA (2008) como uma área de desempenho, ou seja, o terapeuta ocupacional como facilitador do desempenho ocupacional, tem o brincar como um importante foco de intervenção. É mediante o brincar que as crianças desenvolvem habilidades de integração, compreensão da cultura, formação do pensamento, é também como melhor aprendem, desenvolvem fisicamente, apresentam compreensão da realidade e descobrem o mundo (MOYLES, 2006). Como afirmam Caffari-Viallon citados por (REIS; REZENDE,

2007, p. 341), “brincar não é um sonho, é uma aprendizagem sobre o mundo, sobre os outros e sobre relacionamentos”.

Na perspectiva cultural, o lúdico tem se modificado abrindo espaço para uma forma diferente de brincar – os jogos eletrônicos, que:

[...] como artefatos culturais, são produtos da cultura e produzem cultura. Inclusive, para esses autores, os jogos eletrônicos representam a projeção de uma era tecnológica, que promove a virtualização da realidade e que continua a cumprir o mesmo papel dos jogos em que existe a presença real dos participantes (BOURY; MUSTARO, 2013, p.345).

Os *Serious Games* ou jogos sérios correspondem a uma classe de jogos eletrônicos cuja principal característica é favorecer aprendizagem ou treinamento específico, indo muito além do mero entretenimento. Tais jogos simulam situações práticas do dia-a-dia com o objetivo de proporcionar novas aprendizagens (MACHADO; MORAIS; NUNES, 2009). Além de favorecer a absorção de novos conceitos, os jogos sérios também favorecem o desenvolvimento de habilidades psicomotoras. No âmbito da saúde, tais jogos são usados com diversos propósitos, dentre eles, educação em saúde. O jogo “Dieta Irada” se caracteriza como um *Serious Game*, cujo objetivo é mediar à aprendizagem de conceitos nutricionais. A atividade é compreendida como ações menores que fazem parte e compõem a ocupação (DICKIE, 2011; AOTA, 2008). É através da atividade com propósito que o terapeuta ocupacional busca melhorias no desempenho ocupacional do indivíduo. Para tanto é necessário que a análise da atividade aconteça e esteja sempre presente no plano de intervenção, uma vez que esse processo possibilita uma melhor compreensão da atividade como um todo e do seu poder terapêutico. A capacidade de analisar uma atividade é essencial para a identificação e estabelecimento de metas e objetivos da intervenção terapêutica.

A análise de atividade permite ao terapeuta ocupacional conhecer o potencial intrínseco da atividade, que habilidades são necessárias para desempenhá-las, quais etapas as constituem, quais equipamentos e recursos serão necessários, o tempo usado para executá-la, em que ambiente ela pode ser realizada, quais os efeitos desencadeados, para quem é recomendada, se é possível adaptá-la ou graduá-la, que benefícios são proporcionados, além de fornecer um histórico evolutivo do sujeito.

OBJETIVO

Descrever a análise de atividade do *game* “Dieta Irada”.

METODOLOGIA

O *game* “Dieta Irada” foi desenvolvido na tese intitulada “Terapia ocupacional em ação interdisciplinar: jogos educativo-nutricionais na prevenção da obesidade infantil” (MUNGUBA, 2008), sendo atualmente utilizado no projeto “Obesidade infantil – um desafio transdisciplinar”.

Mediante o *game* a criança é estimulada a fazer escolhas alimentares correspondentes a um dia de dieta. Logo no início do jogo, a criança insere seus dados antropométricos, como peso e altura, para que haja uma personalização do jogo. O *game* conta com um personagem chamado “Zé Irado”, é com ele que a criança vivencia todo o *game*. Cada fase do jogo corresponde a uma refeição do dia, à medida que a criança realiza suas escolhas alimentares uma pontuação vai sendo contabilizada, para cada fase há uma pontuação pré-definida a ser alcançada, um objetivo. Esse objetivo corresponde as calorias que devem ser ingeridas naquela refeição, o ideal é que as escolhas feitas pela criança não contabilizem uma pontuação nem muito a cima, nem muito abaixo do objetivo de cada fase. Caso contrário, a mesma estará fazendo com que o personagem “Zé Irado” fique em estado de sobrepeso/obesidade ou de desnutrição. Tal estratégia é empregada para favorecer o aprendizado da alimentação balanceada. Ressalta-se que durante o jogo a criança pode utilizar a opção “atividade física” para abater a pontuação correspondente as calorias.

Trata-se de um estudo descritivo, que para Gil (2010), têm como finalidade principal a descrição das características de determinada população ou fenômeno. A abordagem utilizada é qualitativa, que visa focar questões como a intencionalidade e o significado como próprias das relações sociais e estruturas sociais (MINAYO, 2010).

A coleta de informações ocorreu mediante *checklist* de análise de atividade desenvolvido pelas autoras. A análise de atividade é focada na tarefa, e como propõe Crepeau (2011), para esse nível de análise o *checklist* teve com base modelo proposto pela AOTA (2008). O *checklist* abrangeu, além de aspectos referentes à descrição da atividade, os principais componentes envolvidos no desempenho ocupacional: sensorio-motor, cognitivo e psicossocial.

O período de análise corresponde de abril a julho de 2015. A análise das informações se deu mediante Análise Temática, que para Minayo (2010) trata-se de

descobrir os núcleos de sentido que compõem uma comunicação, cuja frequência ou presença signifiquem alguma coisa para o objetivo analítico visado.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O desenvolvimento do *game* baseou-se na afirmação de Brougère (2003) ao enfatizar que imaginário, associado ao envolvimento, regras, tomada de decisão, incerteza dos resultados e prazer, se caracteriza como os principais aspectos da atividade lúdica. O advento das novas tecnologias, a cultura lúdica e, conseqüentemente, o imaginário do lúdico da criança tem nova conotação (BROUGÈRE, 2004; MUNGUBA, 2003; MUNGUBA, 2002), mas a criança do Século XXI continua vivenciando o faz-de-conta. As brincadeiras continuam atrativas mediadas por objetos diversificados, inclusive o *videogame* (KISHIMOTO, 2005). Boury e Mustaro (2013), apontam que ao utilizar o *game* ocorre a imersão em jogos digitais que podem favorecer uma fuga da realidade, o que possibilita vivenciar fantasias, que às vezes são impossíveis de acontecer no mundo real. A análise de atividade do *game* abrangeu os principais componentes envolvidos no desempenho ocupacional. Para melhor compreensão dos resultados, estes serão divididos em três secções que correspondem aos três componentes do desempenho ocupacional analisados.

Sensório Motor

Os aspectos do componente sensório motor que foram favorecidos por meio do *game* são: melhora na coordenação motora fina, destreza, percepção visuoespacial, lateralidade, reconhecimento de formas e objetos, praxia e noção de direita e esquerda. Estes aspectos são desenvolvidos pela própria jogabilidade do *game*, que ao ter o *mouse* como meio de interação da criança com o *game*, possibilita o desenvolvimento de tais habilidades psicomotoras.

Cognitivo

Quanto ao componente cognitivo o *game* estimula a atenção, memória, raciocínio lógico, noção de tempo e funções executivas. O desenvolvimento desses aspectos também está relacionado com a jogabilidade do *game*, pois, a criança ao ver os alimentos aparecerem na tela, terá de escolher dentro de um minuto, aqueles que são

adequados para aquela refeição. Tal escolha surge como um meio de estimular as habilidades acima citadas.

Barbosa e Murarolli (2013) ressaltam que jogar estimula o desenvolvimento psicológico, social e cognitivo porque o jogo pode gerar motivação intrínseca, estimulando nos jogadores o desejo de aprender um conteúdo com autonomia, o que motiva para continuar a aprender. A construção de conhecimento mediada, de acordo com Boscaroli e Baqueta (2014), se dá por meio de três processos: a informação é recebida por órgãos sensoriais; ocorre um processamento da informação captada; emissão do comportamento resulta em alguma resposta executada pelo corpo.

Psicossocial

Ao permitir que a criança faça suas próprias escolhas alimentares e que perceba o quanto essas escolhas terão relação com aspectos da própria saúde, o componente psicossocial possibilita o desenvolvimento de aspectos como autonomia, autogestão, determinação e formação de conceitos.

O *game* “Dieta Irada”, caracterizado como um *Serious Game*, oportuniza o desenvolvimento dos componentes de desempenho ocupacional. O jogo favorece ações biopsicossociais e é uma preparação para as habilidades da vida (BROUGÈRE, 2004). Através da observação e análise desses componentes, é possibilitado ao terapeuta ocupacional compreender as interligações entre fatores do cliente, contexto e ambiente, ou seja, o próprio desempenho ocupacional (AOTA, 2008), no caso desse trabalho, o brincar, e este relacionado à aprendizagem nutricional.

Considerando o propósito do *game*, a aprendizagem de conceitos nutricionais e de benefícios da atividade física, uma proposta de educação em saúde, identificou-se que o desenvolvimento dos componentes cognitivo e psicossocial, proporcionado pela utilização do *game*, favorece atingir o objetivo dessa ferramenta. Apesar da importância do desenvolvimento do componente sensorio motor, este não está diretamente associado ao que almeja o *game*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise de atividade é uma ferramenta que proporciona ao terapeuta ocupacional subsídios para uma ação terapêutica eficaz. Para a Terapia Ocupacional a análise de atividade é o instrumento que proporciona o conhecimento detalhado da atividade, permitindo ir e ver além o que pode ser mais adequado para o que se almeja.

Se tratando do *game* “Dieta Irada” a análise evidenciou aspectos favorecidos pelo *game* que o caracteriza como um recurso potente na mediação da aprendizagem de conceitos nutricionais.

REFERÊNCIAS

AOTA. Occupational therapy practice. Framework: domain & process. 2nd. **The American Journal Occupational Therapy**. v. 63, n. 6. 625-683, nov/dec, 2008.

BARBOSA, P.; MURAROLLI P. Jogos e novas tecnologias na educação. **Perspectivas em Ciências Tecnológicas**, v. 2, n. 2, p. 39-48, mar., 2013.

BENETTON, J. Desembaraçando ocupação e atividade. **CETO**, São Paulo, n. 8, p. 13-26, 2003.

BOSCARIOLI, C.; BAQUETA, J. J. Design and evaluation of games oriented to the learning of deaf children. **International Journal of Advanced Computer Science**, v. 4, n. 6, p. 286-290, Jun., 2014.

BOURY, E. S.; MUSTARO, P. N. **Um estudo sobre áudio como elemento imersivo em jogos eletrônicos**. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/41-dt-paper.pdf>. Acesso em: 17 dez. 2013.

BROUGÈRE, G. **Brinquedos e companhia**. São Paulo: Cortez, 2004.

CREPEAU, E. B. Análise de atividade: uma forma de refletir sobre desempenho ocupacional. In: NEISTADT, M. E.; CREPEAU, E. B. **Willard & Spackman: terapia ocupacional**. 9. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2011. p. 110-123.
DICKIE, V. O que é ocupação?. In: CREPEAU, E. B.; COHN, E. S.; SCHELL, B. A. **Willard & Spackman: Terapia Ocupacional**. 11. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2011. p. 15-20.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.
MACHADO, L. S.; MORAES, R. M.; NUNES, F. Serious games para saúde e treinamento imersivo. In: NUNES F. L. S.; MACHADO L. S.; PINHO M. S.; KIRNER C. (Org.). **Abordagens práticas de realidade virtual e aumentada**. Porto Alegre: SBC, 2009. p. 31- 60.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 12. ed. São Paulo: Hucitec, 2010.

MORAIS, W. R.; ASSIS, R. L. A. **Os jogos eletrônicos:** artefatos culturais, tecnológicos e virtuais na sociedade da era digital, 2008. Disponível em: http://www.senept.cefetmg.br/galerias/_Arquivossenept/anais/tercatema5/TerxaTema5Artigo12.pdf. Acesso em: jun. 2015.

MUNGUBA, M. C. **Terapia ocupacional em ação interdisciplinar:** jogos educativo-nutricionais na prevenção da obesidade infantil, 2008. 96f. Tese (Doutorado em Ciências da Saúde) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2008.
MOYLES, J. R. **A excelência do brincar.** Porto Alegre: Artmed, 2006.

REIS, N. M. D. M.; REZENDE, M. B. Adaptações para o brincar. In: CAVALCANTI, A; GALVÃO, C. **Terapia Ocupacional:** fundamentação & prática. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2007. p. 338-344.

PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DA DISCIPLINA DE RECURSOS TERAPÊUTICOS EM TERAPIA OCUPACIONAL

ANDREZA DOS SANTOS MUNARETTI, MARIANA VIANNA ZAQUIEU DA FONSECA, MELISSA RIBEIRO TEIXEIRA

Universidade Federal do Rio de Janeiro, RJ

INTRODUÇÃO

Esse trabalho surgiu a partir da experiência de reformulação da disciplina Recursos Terapêuticos em Terapia Ocupacional (RTO), do curso de Terapia Ocupacional da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), oferecida para o terceiro período do curso. A disciplina tem como ementa o estudo e análise das propriedades dos recursos, técnicas e materiais e as intervenções em terapia ocupacional.

Ao compararmos o programa e plano de aula com outras Instituições de Ensino Superior (IES), identificamos que apresentam currículos diferenciados entre si. *“Em alguns casos privilegiam determinadas técnicas e conteúdos em detrimento de outros, direcionando forma, conteúdo e aprendizagem”* (SILVA & POLLNITZ, 2015, p. 78). Estas autoras afirmam, ainda, que estas diferenças são fortemente marcadas pela influência do corpo docente, *“que direciona métodos e conteúdos de forma singular”* (SILVA & POLLNITZ, 2015, p. 78).

Estruturalmente, no curso da UFRJ, a disciplina está organizada em 45 horas, sendo 15 horas teóricas e 30 horas práticas. É uma disciplina obrigatória, não tem nenhum pré-requisito e compõe a grade de disciplinas fundamentais da graduação. O objetivo da disciplina é de estudar e analisar diferentes materiais e ferramentas e de introduzir o aluno às discussões sobre a atividade humana e suas diferentes concepções para a Terapia Ocupacional.

Considerando a trajetória recente do curso - iniciado em 2009-, a metodologia de ensino-aprendizado da disciplina, atrelada as necessidades do currículo e, também, à construção de um programa com compromisso crítico de formação do terapeuta ocupacional, vem sendo elaborada envolvendo os diversos atores: docentes, discentes e monitores. A partir de 2013 a atual docente responsável pela disciplina iniciou um processo de reorganização e planejamento, no intuito de adequar a proposta da disciplina as necessidades do curso. Esse processo contou não somente com a

participação da docente, envolvendo também os monitores da disciplina, alunos e ex-alunos, bem como demais docentes do curso. Foram discutidas reformulações que favorecessem o processo de ensino-aprendizado dos alunos, buscando estabelecer um diálogo com outras disciplinas de modo que não houvesse a repetição ou defasagem de conteúdo, proporcionando uma conexão maior entre esta e as demais disciplinas.

A disciplina, até então, não focava no estudo e análise de materiais e ferramentas específicos, como estabelecido na ementa. O enfoque era de elaboração da atividade para diferentes públicos, *setting*, materiais empregados, objetivos estabelecidos, visando a construção do raciocínio clínico e observação das diversas possibilidades de uso dos materiais e atividades. Entretanto, considerando a ementa da disciplina, assim como, a relação desta com as demais disciplinas de fundamentos da Terapia Ocupacional, compreendemos a necessidade de reformulação para clara definição do escopo da mesma.

OBJETIVOS

Este trabalho visa descrever e analisar o processo de organização e planejamento da disciplina de Recursos Terapêuticos em Terapia Ocupacional, que compõe a grade de disciplinas de fundamentos da Terapia Ocupacional do curso da UFRJ.

METODOLOGIA

O processo de reformulação da disciplina foi iniciado no primeiro semestre de 2015, a partir de reuniões semanais entre a docente responsável e as monitoras da disciplina. Nestas reuniões, a docente e as monitoras puderam descrever suas experiências e expectativas em relação à disciplina. O passo seguinte, estabelecido pelo reconhecimento da importância do relato de experiências dos diferentes atores envolvidos neste processo, foi conversar com alunos e professores de outras disciplinas para ampliarmos nossa compreensão sobre esta disciplina e observar como estaria impactando os alunos e outras disciplinas.

Com os docentes, a troca entre conteúdos, conhecimento sobre o uso de materiais e de técnicas de atividade diversas, poderiam se constituir como sugestões e críticas a serem reconhecidas e aplicadas para melhoria da disciplina. Entre os alunos, os relatos advindos de diferentes experiências da disciplina poderia se configurar num analisador dos efeitos da mesma durante a formação.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em geral, os relatos foram relacionados ao fato de que a disciplina RTO é importante por poder proporcionar a experimentação de diversas atividades, técnicas e exploração de materiais, juntamente a elaboração de atividades e estimulação da criatividade dos alunos.

Os relatos dos docentes de diversas disciplinas de Terapia Ocupacional sobre a disciplina de RTO baseou-se na percepção deles principalmente sobre a necessidade dos alunos experimentarem, construírem, conhecerem, diversas atividades e técnicas; desenvolver a criatividade, explorar e estudar melhor diversos materiais e ferramentas, conhecendo várias formas de utilizá-los. Entretanto, os docentes relatam a necessidade de ampliação de repertório de atividades, uso de técnicas específicas, e, também, relatam a expectativa de que o discente possa elaborar um planejamento terapêutico a partir da experimentação das atividades, muitas vezes relacionados às populações específicas.

Quanto aos discentes, antes de cursar a disciplina eles têm como expectativa aprender sobre recursos, materiais, ferramentas e abordagens para serem utilizadas em atividades com pacientes específicos, no formato de receitas pré-definidas. De forma geral, os alunos que já haviam cursado a disciplina relataram que o aprendizado se deu em torno da adequação dos materiais às técnicas empregadas e o uso de diferentes técnicas para alcançar o objetivo terapêutico. Um relato de um aluno afirmava que a disciplina se restringiu ao ensino de técnicas artesanais, sem correlações com a teoria.

Ao serem questionados quanto a possibilidade de cursar novamente, e qual expectativa teriam sobre a disciplina, foi citada a necessidade de aprender mais sobre os materiais, experimentar mais recursos, técnicas e atividades de diversas áreas e com diferentes abordagens, correlacionando com o raciocínio clínico e a elaborar planos de tratamento.

Os discentes que não cursaram a disciplina até o momento do relato têm a expectativa que ela trará o conhecimento de instrumentos terapêuticos para melhorar a evolução do paciente e também os recursos que utilizamos como função terapêutica. Assim eles esperam aprender no momento de cursar, maneiras de utilizar recursos e meios para mudar a vida de alguém e conhecer a diversidade de como utilizar os recursos no cotidiano.

Reconhecemos que, ainda que haja a valorização deste espaço da formação para o estudo de materiais e ferramentas e experimentação de diferentes atividades, estabelecendo um diálogo com o que mobiliza nesta realização e correlacionado com as diferentes concepções de atividade para a Terapia Ocupacional, os docentes esperam da disciplina o estudo de técnicas específicas e, os discentes esperam aprender técnicas formatadas para populações/ patologias específicas.

A partir desta análise, foi elaborado o cronograma com aulas teóricas e práticas, as aulas teóricas foram selecionadas pela sua relevância e de forma que pudesse se dialogar com a prática. Compreendemos a necessidade de promover, na disciplina, um espaço para conhecimento de materiais e ferramentas e experimentação destes em diferentes técnicas. Lançamos mão de experiências como de Almeida et al (2002), ao optamos por organizar a disciplina a partir da seleção de diferentes materiais, como: fios, tecidos, papéis, tintas, materiais moldáveis (gesso, parafina...) e materiais modeláveis (argila, massa de modelar, biscuit, massa de farinha de trigo...) e, a partir desta organização mais concreta, promovíamos reflexões estimulando a criação e a criatividade.

Entretanto, nos pareceu que esta experimentação só produziria efeito se pudéssemos promover, de forma concomitante, uma reflexão sobre atividade humana à luz das diferentes concepções de atividade para Terapia Ocupacional, que nos remete a concepção crítica proposta por FRANCISCO (2001). A teoria foi abordada de forma que contribuísse com o debate e o questionamento dos estudantes, promovendo uma aula dinâmica. A atividade prática, refletida sobre as teorias adotadas, permitia aos alunos a articulação com os diferentes modelos que estão se aproximando na graduação. Neste sentido, concordamos com Silva & Pollnitz (2015), que afirmam a necessidade da atividade *“consolidar-se como campo próprio de construção de saber, pois sua fundamentação é basilar para as práticas do terapeuta ocupacional”* (p. 81).

A turma pode refletir e discutir sobre algumas questões como as diferentes concepções de atividade e sua influência na formação, sobre o chamado olhar do terapeuta ocupacional (LIMA, 2004) e sobre as características, o objetivo, os componentes e as questões técnicas. É interessante destacar que a maioria dos alunos respondeu bem à proposta das aulas teóricas, pois participaram da discussão e levantaram questionamentos importantes que estão sempre presentes na vida acadêmica.

A leitura prévia de alguns textos em disciplinas anteriores fomentou a discussão e auxiliou na construção de um olhar mais amplo para atividades e terapia ocupacional. As aulas práticas possibilitaram que os alunos pudessem conhecer, experimentar e vivenciar diferentes materiais e técnicas, analisando quais as demandas que a atividade trazia, como, por exemplo, organização prévia dos materiais, do espaço e do tempo. Ficaram evidente as habilidades de alguns em uma determinada atividade e as dificuldades em outras, demonstrando a importância da singularidade e da busca por outras estratégias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A disciplina foi repleta de experimentações de materiais e atividade, se encaixando em expectativas relatadas nas entrevistas. Na percepção das monitoras, o estudo dos materiais e ferramentas a partir do contato com os mesmos e com a estimulação da criatividade para aplicação de técnicas para o uso dos materiais, favoreceu a cooperação entre os alunos e o envolvimento nas práticas propostas. A metodologia permitiu que os alunos se engajassem no desenvolvimento da disciplina, uma vez que não assistiam a tudo como simples expectadores. Sempre que era possível, eles tinham autonomia de decidir como turma quais os rumos que a disciplina tomaria. A aceitação da proposta e a participação efetiva da turma nas discussões e na realização das atividades permitiu que se chegasse à conclusão que os atributos da metodologia utilizada foram positivos.

Ainda assim, requer do curso uma reflexão aprofundada sobre o escopo das disciplinas de fundamentos e sua articulação com as disciplinas específicas para redefinição de seus objetivos, refletindo no processo de formação do terapeuta ocupacional.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, I. S. et al. Dialogando sobre o processo de ensino e aprendizagem de atividades e recursos terapêuticos. **Cadernos de Terapia Ocupacional da UFSCAR**, v. 10, n. 2, p.129-135, 2002.
- FRANCISCO, B.R. **Terapia Ocupacional**. São Paulo: Papyrus, 2001.
- LIMA, E.M.F.A. A análise de atividade e a construção do olhar do terapeuta ocupacional. **Rev Ter Ocup Univ São Paulo**, v, 15, n. 2, p.42-48, 2004.

SILVA, C.R.; POELLNITZ, J.C.V. Atividades na formação do terapeuta ocupacional.
Rev Ter Ocup Univ São Paulo, v. 26, n. 1, p. 74-82, 2015.

TERAPIA OCUPACIONAL E CIBERCULTURA

SABRINA HELENA FERIGATO, CARLA REGINA SILVA

Universidade Federal de São Carlos, SP

INTRODUÇÃO

Chamamos de cibercultura a *cultura* que emerge com o uso da internet, da rede de computadores e demais dispositivos eletrônicos. Entre outros aspectos, destacamos como efeitos desse processo o fenômeno da *world wide web* (www), o advento do ciberespaço, o desenvolvimento escalonar da comunicação virtual, o desenvolvimento do comércio e do trabalho eletrônico, e especialmente a *virtualização da vida cotidiana*.

Não temos a perspectiva de abordar a temática em sua totalidade, mas pretendemos nos aprofundar em um aspecto específico que se refere as perspectivas da Terapia Ocupacional no contexto da cibercultura.

Considerando que as redes virtuais e a vida em conectividade alteraram consideravelmente o modo como às pessoas se relacionam entre si e seu cotidiano, pretendemos nos debruçar sobre as implicações dessas mudanças para a vida ocupacional de sujeitos individuais e coletivos, com ênfase na potência que esse advento pode produzir para o universo teórico-prático da terapia ocupacional.

O desejo em investir em uma reflexão dessa natureza parte do pressuposto de que os saberes e práticas de uma profissão que tem como objetos a atividade humana e a vida cotidiana se constituem essencialmente em um campo cultural e são por ele produzidos. Ou seja, ao intervir na vida ocupacional de pessoas ou grupos através da realização de atividades, estamos sempre inseridos num processo cultural que produziu uma forma de fazer, de saber-fazer, uma tecnologia (LIMA, 1997).

As mudanças culturais produzidas pelo advento da internet e da cultura eletrônica são inegáveis para todos nós. Mais diferentes dimensões da vida humana hoje se atualizam em um duplo virtual: relações de trabalho, de comunicação e expressão, atividades de lazer, relações afetivas, transações comerciais, mobilização, entre outros, configuram o que chamamos de virtualização da vida cotidiana.

Nos interessa saber que desafios essa virtualização produz para a terapia ocupacional? Quais são as novas demandas e possibilidades que se apresentam para essa profissão nesse contexto?

OBJETIVOS

Como *objetivo geral* pretendemos explorar as perspectivas e desafios da terapia ocupacional no contexto da cibercultura. Já como *objetivos específicos* temos: i) Desenvolver aspectos conceituais sobre a cibercultura e o ciberespaço na perspectiva filosófica; ii) Identificar e problematizar as principais transformações que a cibercultura tem produzido na esfera da vida cotidiana de sujeitos individuais e coletivos, bem como na construção de novos paradigmas socioculturais; e iii) Explorar os desafios epistemológicos e técnicos que se atualizam para a Terapia Ocupacional na era da cibercultura.

METODOLOGIA

Para realizar o estudo da interface entre a *Terapia Ocupacional* e a *Cibercultura* optamos pela construção de uma reflexão teórica, uma exposição formal que objetiva sistematizar alguns conhecimentos já construídos em torno desses dois temas, buscando construir articulações entre eles e produzir análises que contribuam para a atualização e transformação das práticas em Terapia Ocupacional.

Utilizaremos como referencial a abordagem conceitual de Pierre Lévy e da Filosofia da Diferença em diálogo com referenciais terapêuticos ocupacionais.

RESULTADOS

Nossas reflexões e análises se consolidaram em três eixos: *Cibercultura e inflexões para as atividades humanas e a participação social*

- A partir desta contextualização vimos a produção de uma nova categoria de excluídos: os desconectados (LEVY, 2009). Ainda que o acesso à internet tenha crescimento global em escala exponencial, temos que, o acesso não será o único limitante para a conexão, pois serão necessárias outras condições relacionadas a produção, divulgação e ao acesso a determinadas informações; a interpretação e compreensão das informações e dos mecanismos como elas são e serão produzidas, administradas, assim como outros usos; ou ainda, a forma como a informação será selecionada e muitas vezes manipulada, que define qual o percurso de acesso de forma individualizada, tal como vivenciamos o ‘filtro bolha’ da internet (PARISIER, 2012).

- A humanidade “reconecta-se consigo mesma” (LÉVY, 2000, p. 195), através do uso das novas tecnologias, intensificando-se os contatos virtuais e as conexões em uma

escala nunca antes experimentada, além disso, a ampliação da produção de material informativo que pode ser gerado por qualquer indivíduo invertendo a lógica comunicacional até então vivenciada.

- As atividades de trabalho se imaterializam sem fronteiras temporais e espaciais antes bem delimitadas, ou seja a lógica da flexibilização colocada pelo modelo neoliberal tem capacidade ampliada e incalculável com a perspectiva do atemporalidade e do espaço virtual.

- A comunicação em rede produz novos modos de subjetivação, de cognição e de participação social, regidos essencialmente pela efemeridade, pela velocidade e pela necessidade de conexão

Novas demandas que se apresentam para a Terapia Ocupacional no contexto da cibercultura:

- a identificação de novos regimes de inclusão e de exclusão (CRONENBERG; ALGADO; POLLARD, 2005).

- a necessidade de auxiliar sujeitos e grupos a superar barreiras tecnológicas, de acesso à internet e aos dispositivos digitais e especialmente de participação social em rede e o acesso ativo às formas comunitárias e interativas de comunicação e/ou contratualidade (LEVY, 2009).

- a produção de uma reconfiguração nos modos de se produzir de redes sociais, cognitivas, afetivas e culturais.

- a produção da *virtualização da vida cotidiana* que interfere em todas as esferas das atividades humanas, de forma nunca vivenciada e com poucas análises em relação ao seu efeito, para além das visões otimistas e outras mais críticas e pessimistas com os avanços tecnológicos.

Novas possibilidades de intervenção para a Terapia Ocupacional

- Desenvolvimento de estratégias de inclusão digital (RAYMUNDO; SANTANA, 2015).

- Desenvolvimento de recursos de tecnologia assistivas para ampliar a acessibilidade de populações vulneráveis (tal como o uso já otimizado na terapia ocupacional com pessoas com deficiências sensoriais e físicas).

- O desenvolvimento de novos recursos e novas tecnologias de informação e comunicação (NTICs), para a promoção da inclusão escolar, no trabalho e social

(ROSA; ROCHA, 2006; WENNBORG; KJELLBERG, 2010; PLOTTEGHER; EMMEL; CRUZ, 2013).

- Uso das NTICs para valorizar a cultura, as potencialidades locais, a participação em coletivos, para criar redes de ajuda mútua, fortalecendo a inteligência coletiva e a ampliação de ações cooperativas (SILVA; CARDINALLI; LOPES, 2015).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O está em jogo na cibercultura, no que se refere Terapia ocupacional e ao modo como as pessoas interagem entre si, com o ambiente e com suas atividades, aparentemente seria a passagem do contexto “presencial” para a “distância” do “aqui-agora” para o virtual. No entanto, compreendemos que não é disso que se trata. Nos referimos essencialmente a uma paradigmática transição entre vidas ocupacionais institucionalizadas (com sujeitos e papéis ocupacionais determinados fortemente pela intervenção das instituições) para uma situação de virtualização e intercâmbio generalizado das atividades humanas, que se reconfiguram pela conectividade e pelas redes. Essas mudanças produzem alterações profundas na vida ocupacional de sujeitos individuais e coletivos e pedem novas estratégias de intervenção de terapeutas ocupacionais, que passam ter à sua disposição novas ferramentas para a produção daquela que tem sido historicamente sua principal missão em diferentes áreas de atuação: promover a emancipação e a inserção social de sujeitos a partir de seu compromisso ético e político.

REFERÊNCIAS

CRONENBERG, F.; ALGADO, S. S.; POLLARD, N. *Occupational Therapy Without Borders: Learning from the Spirit of Survivors*. Volume 1. Elsevier/Churchill Livingstone, 2005, p. 461.

CRUZ, D. M. C. ; EMMEL, M. L. G. . **Associations among occupational roles, independence, assistive technology, and purchasing power of individuals with physical disabilities**. Revista Latino-Americana de Enfermagem (USP. Ribeirão Preto. Impresso), v. 21, p. 484-491, 2013.

LÉVY, P. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 1998.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. (Trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 2009.

LIMA, E. M. F. A. **Clínica e criação: a utilização de atividades em instituições de saúde mental**, 1997.

LIMA, E. M. F. A. et al. **As Atividades no Campo da TO**. *Rev. Ter. Ocup. Univ. São Paulo*, v. 22, n. 1, p. 68-75, jan./abr. 2011.

PARISIER, E. **O filtro invisível: o que a internet está escondendo de você**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

RAYMUNDO, T. M.; SANTANA, C. S. **Elderly perception about the new technologies**. *Inteligencia Artificial*, v. 18, p. 12-25, 2015.

ROSA, V. C.; ROCHA, E. F. **Terapia ocupacional e a inclusão digital de pessoas com deficiência**. *Rev. Ter. Ocup. Univ. São Paulo*, v. 17, n. 3, p. 99-107, set./dez., 2006.

SILVA, C. R.; CARDINALI, I.; LOPES, R. E. **A utilização do blog e de recursos midiáticos na ampliação das formas de comunicação e participação social**. *Cad. Ter. Ocup. UFSCar*, São Carlos, v. 23, n. 1. P. 131-142, 2015.

WENNBERG, B.; KJELLBERG, A. **Participation When Using Cognitive Assistive Devices – from the Perspective of People with Intellectual Disabilities**. *Occup. Ther. Int.* v. 17, p. 168–176, 2010.