

Psicologia na área dos vídeo games

Como a psicologia usa a tecnologia para tratamento:

Com a invenção do google maps (google mapas) em uma tecnologia em 3D para localizar cidades, países, museus, entre outros. As pessoas com deficiência, seja elas, mentais, físicas, auditivas, etc, com isso elas podem sem precisar sair de casa viajar pelos lugares que mais desejam visitar. E também os jogos que são desenvolvidos nas áreas de console ou na computação para tratamentos cognitivos para a ansiedade. Tais tratamentos ajudavam o paciente a ignorar ameaças, como por exemplo um rosto zangado, fazendo surgir no lugar um sorriso.

A pesquisa desenvolvida pela revista Clinical Psychology Science (Ciência da Psicologia Clínica), mostrou que as pessoas que jogavam pelo menos vinte e cinco minutos estiveram menos inquietas, e se tornaram mais confiantes, relatando que se sentiram menos ansiosos e preocupados (LINETZKY, et al., 2015).



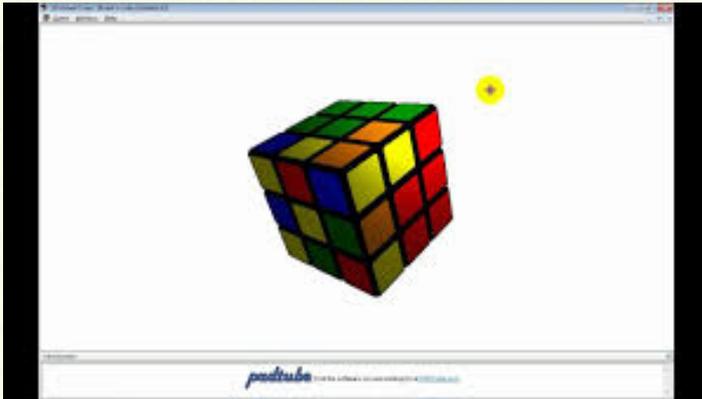
O desenvolvimento que a psicologia usa aliada aos jogos se chama “Attention-bias Modification Training” ou Tratamento de Modificação de Atenção, e nos dias atuais já vem sendo usado para a redução da ansiedade em seus pacientes. Uso da psicologia ajuda também na área da medicina em tratamentos específicos de atuação. Em tratamento fisioterapêutico, na qual o médico utiliza de forma lúdica (que visa o divertimento) para trabalhar os músculos que o paciente precisa exercitar.

Nos pacientes que sofrem AVC (derrame cerebral), a psicologia utiliza recursos como vídeo game como uma forma de o se paciente a exercitar, recuperando suas forças e destreza. Em alguns outros casos, ajudam na recuperação do equilíbrio e locomoção. A psicologia dos movimentos-liberdade: Não são apenas jogos que são utilizados para o tratamento. O aplicativo chamado GestureMaps (Mapas de gestos) foi desenvolvido por estudantes da Universidade de São Carlos (UFSCar), no interior de São Paulo, permite que por meio de gestos utilizando a mão, pode controlar ferramentas do Google Street View e está sendo aplicado em tratamento com idosos que sofrem a desorientação espacial (ilusões).Ferramenta do Google Street View

Pode conhecer lugares diferentes, museus, zoológicos, entre outras atrações turísticas, apenas com a interface do computador. Imagine fazer todas essas viagens com os toques das mãos e dos pés? Portanto, de forma prática o GestureMaps consegue empregar a psicologia nos tratamentos que necessita trabalhar os movimentos motores dos pacientes como sua coordenação motora. Também como sua movimentação. O usuário é livre para conhecer o que quiser, e aonde ele quer. Basta que a tecnologia mostre o caminho que ele precisa. Um outro recurso utilizado é o GenVirtual, um software com a finalidade de tratar os portadores de paralisia cerebral e distrofia muscular, trabalhando com uma realidade aumentada em tratamentos como a musicoterapia (uso da música em tratamentos).

Como funciona?

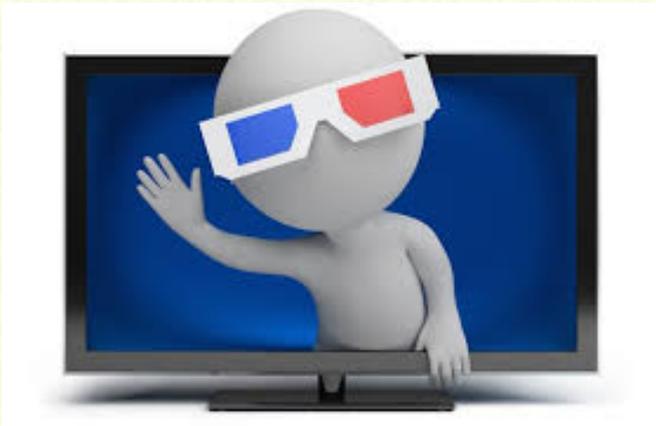
Quando os tratamentos tradicionais da musicoterapia utilizam o instrumento para tal, como a GenVirtual, pacientes interpretam notas musicais pelos cartões manipulados com símbolos musicais. Utilizando um webcam, esse sistema de software identifica e decodificar os cartões, gerando um cubo em 3D colorido. O programa faz uma ilustração do cubo para fora da tela do computador- conforme a visão do paciente, aumentando a realidade para o usuário.



Da mesma maneira, ao passar a mão ou utilizar os pés por cima dos cartões, o paciente vai dedilhando as notas musicais. Com a manipulação dos cartões, o profissional pode aumentar ou baixar a dificuldade do tratamento, na busca de melhores resultados. Ou seja, através da psicologia, GenVirtual pode motivar qualquer pessoa portadora de paralisia a fazer uma rotina de movimentos, a maneira que cria objetos que elas não conseguiriam tocar fisicamente, e apresenta eles de forma virtual em forma geométrica musical (cubo), para que o paciente consiga fazer o tratamento do mesmo modo de uma pessoa sem suas necessidades especiais. O motivo é fazer sem o processo mais atrativo possível.

A psicologia na plataforma digitais contra a fobia

Desenvolvido por uma psicóloga Cristiane Gebara, no Instituto de Psiquiatria dos Hospitais das Clínicas, Programa Brasileiro de Realidade Virtual para o Tratamento de Fobia Social forma-se na apresentação de seis cenas com alguns personagens reais, encontrado em lugares virtuais. Os pacientes usam fones de ouvido, uma televisão 3D e óculos que lhe permitam enxergar as imagens em uma terceira dimensão.



O terapeuta especificara, nesse tratamento, todas as situações desconfortáveis que o paciente tem medo, conforme com o nível de medo que ele sente em cada uma, trabalha com cada fobia de uma forma progressivamente, até que o seu medo não venha mais para sua vida. A psicologia auxilia nesse tratamento, sem ter o mínimo de conhecimento que o psicólogo que controla todo o processo que será realizado.



A tecnologia de gestão a serviço da psicologia

O Projeto Transformador é outra iniciativa que alia a psicologia à tecnologia com bons resultados. O trabalho consiste no atendimento às crianças que, por diversos motivos, estão cada vez mais fazendo terapia. Os pequenos geralmente sempre brincam com os celulares dos pais, entretidos em alguma atividade, e ficam chateados de terem que largar o aparelho para desempenhar qualquer outra atividade.



Todas estas possibilidades já estão disponíveis aos profissionais da psicologia, de forma a agilizar os tratamentos e ainda oferecer o melhor custo-benefício, sem que comprometa a saúde financeira de sua clínica. Hoje, a tecnologia e sua psicologia por trás dos recursos é essencial a qualquer profissional da saúde e principalmente aos profissionais da própria área da psicologia. É muito importante entender que, atualmente, a tecnologia é uma aliada fundamental para o bom desempenho do psicólogo.

Ser médico, seja de qual área for, é sentir os problemas dos pacientes e oferecer a eles o que melhor lhes ajudar a superar os seus males.

referência:

<https://blog.imedicina.com.br/psicologia-e-tecnologia-artigo-st/>