



FILOSOFIA CLÍNICA E TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO: O CUIDADO NO TRATAMENTO DE DADOS EM CLÍNICA NA INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR

CLINICAL PHILOSOPHY AND INFORMATION TECHNOLOGIES: CARE IN CLINICAL DATA PROCESSING IN HUMAN-COMPUTER INTERACTION

Maurício Sant Ana do Nascimento*

RESUMO

A Filosofia Clínica (FC) sistematizada por Lúcio Packter realiza a colheita da Historicidade da pessoa mediante suas questões existenciais e singulares ao jeito ou ao modo ser de cada sujeito. Com o foco em discutir novas possibilidades tecnológicas para a terapia filosófica packteriana, desde a colheita da Historicidade, passando pelo Exame das Categorias, pela montagem da Estrutura de Pensamento (EP), até a determinação dos Submodos, este ensaio apresenta destaques da constituição neurofisiológica cerebral e da relação histórica ‘homem-ferramenta-máquina’ (Interação Humano-Computador – IHC), em vista de aprofundar a discussão sobre a área de IHC em novos estudos, na busca de soluções práticas com foco no usuário, via criação de *software* específico para os (as) terapeutas em FC. Como resultados, almejamos ampliar o debate e a busca de novos elementos e instrumentos de apoio à atividade profissional de terapeutas formados e em formação na metodologia filosófico-clínica sistematizada por Packter, por meio da inter-relação epistemológica da FC e de Ciências da Computação. Nossas primeiras considerações ao início desses estudos que inter-relacionam IHC e FC apontam para a possibilidade de um mapeamento da EP do sujeito partilhante pelo filósofo clínico com o uso da tecnologia, permitindo que o (a) terapeuta possa tanto atender as pessoas que já estiverem em processo de partilha, na dinâmica, na eficiência e na segurança adequada a cada partilhante, quanto no acompanhamento dos estudantes de FC na fase de estágio prático.

Palavras-chave: Filosofia Clínica; Ciências da Computação; IHC; historicidade; EP.

ABSTRACT

Clinical Philosophy (CF) systematized by Lúcio Packter collects the Historicity of the person through their existential and singular questions regarding the way or being of each subject. With the focus on discussing new technological possibilities for Packterian philosophical therapy, from the harvest from Historicity, through the Examination of the Categories, through the assembly of the Thought Structure (TS), to the determination of the Submodes, this essay presents highlights of the cerebral neurophysiological constitution and the historical relationship 'man-tool-machine' (Human-Computer Interaction – HCI), with a view to deepening the discussion on the area of HCI in new studies, searching for practical solutions focused on the user, via the creation of specific software for CF therapists. As results, we aim to expand the debate and the search for new elements and instruments to support the professional activity of therapists trained and in training in the philosophical-clinical methodology systematized by Packter, through the epistemological interrelationship of CF and Computer Sciences. Our first considerations at the beginning of these studies that interrelate IHC and CF point to the possibility of mapping the TS of the sharing subject by the clinical philosopher with the use of technology, allowing the therapist to assist people who are already in the process of sharing, in the dynamics, efficiency and security appropriate to each sharer, as well as in monitoring CF students in the practical internship phase.

Keywords: *Clinical Philosophy; Computer Science; HCI; historicity; TS.*

1 INTRODUÇÃO

A Filosofia Clínica (FC) é uma metodologia terapêutica sistematizada por Lúcio Packter cuja aplicação perpassa pela colheita da Historicidade (Dados Divisórios e Enraizamentos) da pessoa que busca o (a) terapeuta (filósofo/a clínico/a) e passa a relatar



suas questões existenciais e queixas, inicialmente em vista de possíveis soluções, dentre outros objetivos singulares ao jeito, ou seja, ao modo ser de cada sujeito, pelo que o método vai sendo desenvolvido com o Exame das Categorias (Assunto, Circunstâncias, Lugar, Tempo e Relação).

Após a localização existencial da pessoa, torna-se possível ser realizado um mapeamento de elementos constitutivos e mobilizadores da malha intelectual da pessoa que estão em inter-relação, ou seja, interseções dos Tópicos da Estrutura de Pensamento (EP) e dos Submodos, procedimentos clínicos personalizados a partir dos conteúdos existenciais coletados desde a Historicidade.

Trazemos a esta reflexão o advento da Pandemia do Novo Coronavírus no recente período de 2019-2021, em que alguns hábitos no tocante às formas tradicionais de atendimento em consultório de questões emocionais, comportamentais, de convívio, dentre outras, no âmbito das psicoterapias para a saúde mental de indivíduos, tiveram maior procura no formato remoto, ou seja, digital, a distância, por meio de novas tecnologias de apoio, se considerarmos o longo período de isolamento e distanciamento físico e social.

Dentre as novas experiências tecnológicas de atendimento on-line por meio da telemedicina, ou ainda, de teleterapias diversas, no modelo de videochamadas por meio de aplicativos (*softwares*) instalados em máquinas inteligentes ou com acesso on-line direto e uso instantâneo, via aparelhos telefônicos celulares (*smart phones*), *tablets*, *notebooks* e/ou computadores de mesa.

Com o foco da montagem da EP, refletimos sobre a necessidade de novas possibilidades na área de tecnologias da informação que possam ser pensadas e desenvolvidas, de início como protótipos, e mais adiante como ferramentas de fato, para auxiliar os (as) filósofos (as) clínicos (as) e estudantes de FC na aplicação desta metodologia psicoterapêutica, alta e profundamente personalizada.

Destacando a constituição neurofisiológica cerebral do ser humano e a relação histórica ‘homem-ferramenta-máquina’ (Interação Humano-Computador – IHC), abordamos uma discussão introdutória sobre a área de IHC, em vista de soluções existenciais com foco no usuário.

A ampliação do debate e da busca por novos elementos e instrumentos de apoio à atividade profissional de terapeutas em FC, por meio da inter-relação epistemológica da FC com tecnologias da informação e ciências da computação, trata-se de algo que está



despontando hodiernamente, quando consideramos também o advento e recente evolução das tecnologias de *softwares* ou aplicativos e inteligência artificial (IA).

Diante da problemática filosófica e terapêutica instaurada pela necessidade de dispositivos tecnológicos capazes de contribuir nos métodos e técnicas intrínsecos à FC, perguntamos como que a inter-relação IHC-FC pode contribuir para a colheita da Historicidade, o Exame das Categorias, ou para o mapeamento da EP do sujeito partilhante, e ainda para o delineamento dos Submodos mais relevantes de cada pessoa em clínica?

Podemos ainda perguntar de que forma um tal dispositivo, ou aplicativo (*APP*) poderá auxiliar no trabalho de análise das possíveis interações categórico-tópicas ou tópico-submodais de partilhantes?

Além dessas indagações, investigamos em que medida um *software* seria capaz de proporcionar efetivamente melhores condições de trabalho aos (às) filósofos (as) clínicos (as) e estudantes de FC nas atividades práticas de atendimento às em processo de partilha existencial?

Por essas perguntas abrem-se novas possibilidades de como aplicar a metodologia toda própria da FC sistematizada por Lúcio Packter, sempre com a preocupação de manutenção dos princípios e fundamentos da proposta inicial, sem deixar de admitir inovações que possibilitem melhor qualidade de vida a terapeutas formados, em formação e às pessoas atendidas na clínica filosófica.

Nesse sentido se apresenta a relevância do tema que reúne situações epistemológicas e metodológicas da FC e das Ciências da Computação, com potencializações nos âmbitos social, acadêmico-científico, tecnológico, profissional e pessoal do público envolvido.

2 TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO: ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DO PROCESSO COMUNICATIVO¹

Quando a palavra ‘tecnologia’ é citada neste trabalho, ela se refere às possibilidades de resolvermos problemas. As tecnologias permitem que as pessoas resolvam um problema, se a possibilidade de solução de fato existir.

¹ Para maior aprofundamento nas questões discutidas neste ensaio, recomendamos a leitura de nossa dissertação de mestrado intitulada ‘**Inter-relações de saberes com foco centrado na pessoa**: o uso da computação como ferramenta de pesquisa clínica e compreensão do ser humano’ (Nascimento. 2024), sob cura do Instituto Sendtko de Ensino Superior, Chapecó/SC.



Independentemente se houver ou não o saber de como determinada tecnologia funcione, ou se ela não funciona direito, ou então não possua esteticamente uma aparência boa para funcionar, ou ainda possuindo rejeições de uso e falta de conhecimento para operar com ela, se houver uma possibilidade para fazer algo que ajude a resolver problemas, a tecnologia irá promover alguma solução para que isso aconteça.

A tecnologia não é ciência e não está consolidada em preceitos fixos. Esta potencialidade do ato intelectual e experimental humano não está preocupada em lidar com a verdade; ademais, ela não está interessada em desenvolver teorias, em entender o mundo, ou mesmo em sistematizar de alguma forma o entendimento do mundo, de como as pessoas agem, ou de como funciona o universo.

Diante disso, não se encontra na tecnologia nenhum preceito, modelo, fundamento ou argumento que direcione seus processos para equacionar os problemas, ou mesmo para procurar a verdade. Se assim não o fosse, grandes problemas humanos já teriam sido equacionados de vez, o que ainda não ocorreu.

Nesse contexto tecnológico, a informação é o insumo para a tecnologia. É por intermédio de um conjunto de dados informativos que são geradas as mais diferentes possibilidades comunicativas de acesso às tecnologias mais antigas e mais recentes.

A informação é o motor da tecnologia, onde são engendradas as inovações, onde se processam os caminhos para a construção de novos fluxos em busca de satisfazer as necessidades e condições de uma pessoa, de um grupo, de uma empresa, bem como de espécies da natureza, como animais, plantas, dentre outros, em busca de uma resolução de um problema.

Quando pensamos à História dos processos informativos, para compreendê-los é necessário que comecemos pelo princípio da vida, isto é, o cientificamente ‘código DNA’ (ácido desoxirribonucleico). Sob a ótica da tecnologia da informação, este código representa um complexo de informações voltadas para à reprodução, ao amadurecimento, à vida e à morte dos seres; o DNA também representa a escrita principal, o conjunto de dados informáticos fundamentais responsável por armazenar todas as características de um indivíduo, ou seja, que guarda as informações químicas mais importantes consolidadas em uma molécula surgida lá muito tempo atrás na evolução do ser humano.

Juntamente desta tematização analógica que utiliza o código DNA, para comparar à dinâmica e função da Tecnologia da Informação, apresentamos ‘o cérebro’, que é a parte mais sofisticada do corpo do ser humano, funcionando como um processador de



informações coletadas pelo corpo, cuja sofisticação é surpreendente, sendo formado por cerca de 86 bilhões de neurônios.

O cérebro, enquanto constituição neurofisiológica, possibilita ao ser humano captar, processar e transmitir informações baseadas em dados de semiose verbais e não verbais. É por meio deste elemento essencial da estrutura humana que é possibilitado criar e promover significados, expressões, buscas, interseções, sentimentos, crenças, termos e uma infinidade de outras coisas que, em Filosofia Clínica, chamamos de Estrutura de Pensamento, ao modo de uma malha intelectual.

Além do código DNA e do cérebro, destacamos mais um elemento fundamental para a história da informação, ou seja, ‘a criação de ferramentas’, uma capacidade que muito auxilia o ser humano na resolução de problemas e na transformação do mundo que o cerca. Além de possuírem grande potencial em gerar possibilidades para atingir um objetivo, as ferramentas também podem recriar o homem. Segundo Culkin, J. M., S.J., (1967, p. 70), “A vida imita a arte. Nós moldamos nossas ferramentas e depois elas nos moldam.”². Trazendo essa metáfora ou comparação analógica entre arte e vida, o pesquisador desenvolve uma relevante reflexão sobre o papel das ferramentas para as pessoas.

Relacionando tais ferramentas como extensões dos sentidos para ampliação sensorial nos diferentes meios de comunicação humana no mundo, Culkin nos ajuda a repensar o processo comunicativo das tecnologias digitais deste século XXI no âmbito de uma corporeidade extensiva de mão dupla, na qual existem trocas recíprocas entre realidades abstratas e sensoriais da existência humana ao agir no mundo, o que é singular para cada pessoa.

Segundo Packter (2020, p. 27):

[...] a partir das experiências, a pessoa vai elaborando ideias (conceitos, imagens ou verbos mentais). Ao sentir o aroma que se desprende dos cabelos de minha mulher (um dado sensorial³), eu o arquivo em meu organismo em forma de conceito. Esse conceito passa a interagir com outros e outros e outros. Deste modo, formo ideias complexas!

² Original em Inglês: “*Life imitates art. We shape our tools and thereafter they shape us*”. O pensamento está na revista *Saturday Review*, que segue em tradução livre a partir do texto encontrado em artigo de Ghise (2013), disponível em: <https://www.viniciusghise.com.br/blog/homens-criam-ferramentas-ferramentas-recriam-homens/>.

³ Com base nos estudos de fisiologia de Shenington sobre certas percepções internas, Packter utiliza o termo sensorial para designar tudo o que a pessoa vivencia que está diretamente associado aos sentidos e às vivências proprioceptivas. (Packter, 2020, p. 56).



Reportando à elaboração de ideias a partir do experienciar coisas do mundo, como no exemplo de aromas que são acompanhados de imagens que ficam arquivadas na memória e no organismo pessoal de cada um na forma de conceitos, e que tais conceitos não estão sós, mas sim em inter-relações com uma diversidade de outros conceitos, nesse processo singular aparentemente simples, na verdade há uma complexidade conceitual que vai ter seus sentidos e significados todos próprios aos termos da Estrutura de Pensamento (EP) de cada pessoa.

A EP é um dos pilares da Filosofia Clínica. Seu estudo ocorre didaticamente por meio do aprendizado de trinta (30) tópicos ou formas existenciais e de suas interseções na malha intelectual humana, sendo o Tópico Sensorial & Abstrato o que nos possibilita tratar dessas questões abordadas no pensamento de Culkin.

Pela exposição designativa de Packter em específico ao sensorial, no contexto das ideias do empirismo Inglês, a existência humana encerra, portanto, uma diversidade de elementos comunicativos, de conceitos, imagens e verbos mentais que habitam a EP.

A EP, no conjunto de seus tópicos em interação, é, em cada pessoa, à sua forma toda própria e jeito de ser, o “[...] modo como a pessoa está existencialmente no ambiente. Note que a pessoa é anterior à Estrutura de Pensamento, pois é somente através dela que tal Estrutura tem possibilidade de existir” (Packter, 2020, p. 31).

A partir da ‘sistematização da escrita’ que ocorreu por volta de 5.000 anos atrás, destacamos um quarto elemento fundante da história da informação. Nessa sistematização, o ser humano passa a criar meios para expressar conhecimento, guardar informações e registrar fatos a partir de uso de ferramentas. Então, a partir da escrita sistematizada, surge o quinto elemento importante para a história da informação, por volta de 50 anos atrás, o chamado *software*, cuja capacidade de simulação de elementos reais em um mundo virtual abre inúmeros meios de expressar a vida além de engendrar um número infinito de possibilidades de virtualização.

A escrita em *software* se fez existir por causa de condições anteriores que favoreceram o surgimento deste modelo inovador de armazenamento do conhecimento em código, que possibilita vincular textos (*links*), criar páginas dinâmicas e estáticas armazenado em servidores, associar mídias diversas (música, filme, gráficos, imagens em movimentos e etc.), compartilhar a escrita em rede, permitir a evolução em conjunto, além de todas as ações que poderão ser realizada no texto, tais como: extrair, juntar, segmentar, derivar, sintetizar, detalhar, compor, agrupar, ordenar, subtrair, associar, pesquisar, etc.



Além dessas há uma infinidade de outras ações mais complexas que poderão ser aplicadas no texto para produção de informações, tais como o aprendizado de máquina (*Machine Learning*) que permite a criação de visões estatísticas, *chat-bots*⁴, modelos preditivos, modelos antifraude, mapeamentos diversos (processos de trabalho, trânsito, cidade, doenças, DNA, temperatura, vacina, natalidade, violência, urbanização, favelização, fome, suicídio, transtornos, dentre outros, para apoio à tomada de decisão.

O *software* nunca irá tomar uma decisão qualquer, sempre será uma ferramenta de apoio para as decisões humanas. Pois é a partir de uma escrita específica elaborada pelo humano que o *software* surge.

A partir dessa noção do processo constitutivo e do desenvolvimento de formas diferentes de comunicação por meio de ferramentas e tecnologias ao longo da evolução da vida humana na terra, este breve ensaio finaliza com uma projeção em vista da continuidade dos estudos sobre a inter-relação ‘FC-Ciências da Computação’, a partir da possibilidade da escrita ou da linguagem no meio *software*, bem como da necessidade da criação de um *software* específico para a atividade dos (das) terapeutas que se utilizam da metodologia da Filosofia Clínica (FC) para colaborar na solução ou andamento de processos existenciais das pessoas.

Da passagem de terapeuta, terapeuta em formação e pessoa em terapia, no modelo tradicional, para o modelo ‘terapeuta-usuário’, ‘terapeuta em formação-usuário’ e ‘pessoa em terapia-usuário’ por meio de atividades realizadas via um aplicativo/*software*, vai surgindo uma nova significação, de quem vivencia situações complexas e que precisa de tecnologias para ampliar suas possibilidades de resolver questões e assim, tornar a vida mais leve e produtiva, surgindo aí uma área toda própria nas Ciências da Computação denominada IHC, isto é, Interação Humano-Computador, com o objetivo de se aproximar do usuário a partir de um conhecimento multidisciplinar.

3 FILOSOFIA CLÍNICA (FC) E INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR (IHC)

O intercâmbio de saberes e a colaboração entre diferentes campos do conhecimento, como a FC e a IHC, possibilitam a construção de soluções mais integradas e holísticas, contribuindo para o avanço científico, tecnológico e social.

⁴ Robôs virtuais que respondem automaticamente a conversas, em interação com pessoas reais que se utilizam desse tipo de linguagem.



A integração desses valores de sensibilidade ao contexto e valorização da singularidade em diferentes áreas do conhecimento revela a importância de um olhar humano e personalizado na busca por soluções que atendam às necessidades específicas dos indivíduos e das comunidades, promovendo uma sociedade mais inclusiva, criativa e inovadora.

Com destaque para a linguagem IHC (Interação Humano-Computador) e sua relevância no contexto da Tecnologia da Informação (TI), ou *Information Technology (IT)*, voltada à potencialização da qualidade de vida e bem-estar de cada pessoa/usuário, em suas vivências interativas produzidas por meio de ferramentas tecnológicas, em apoio à prática da FC, ao se introduzir métodos e técnicas que auxiliem na promoção de outras visões sobre marcadores utilizados pelo método filosófico-clínico, podem ser abertas novas possibilidades aos filósofos clínicos professores e/ou especialistas conduzirem a prática docente e acompanhamento orientativo dos estudantes nos estudos e estágios, além do acompanhamento do estudante de FC no sentido de realizarem seus estudos de formação e estágios, como também no acompanhamento dos processos terapêuticos de pessoas partilhantes.

A IHC é uma área de estudo e desenvolvimento multidisciplinar que estuda a relação entre seres humanos e computadores, visando melhorar a experiência do usuário e tornar os sistemas computacionais mais eficientes, intuitivos e personalizados (Carroll, 2003).

O objetivo principal da IHC é “fornecer aos pesquisadores e desenvolvedores de sistemas explicações e previsões para fenômenos de interação usuário-sistema e resultados práticos para o design da interface de usuário” (Preece, J.; Rogers, Y.; Sharp, H., 2015, p. 7).

A IHC se preocupa em entender e respeitar as características, habilidades e limitações individuais dos usuários, bem como seus contextos culturais, sociais e emocionais, a fim de desenvolver soluções tecnológicas que sejam acessíveis, inclusivas e personalizadas (Rogers, Y.; Sharp, H.; Preece, J., 2011).

Dessa forma, a IHC busca atender às necessidades e expectativas específicas de cada usuário, considerando sua singularidade e promovendo uma interação mais satisfatória e eficaz com os sistemas computacionais.

A escolha da área de Interação Humano-Computador (IHC) como elemento de aproximação ao pensamento do sistematizador Lúcio Packter se deve à fluência do autor



desta pesquisa no assunto, além da própria situação de novas tecnologias de pesquisa que têm surgido cada vez mais rápido e tomando vários espaços da existência humana, promovendo diversas transformações nas inter-relações/interseções, sejam consigo mesmas em sua singularidade, seja com os outros, ou ainda com a natureza e os objetos.

A valorização da singularidade e a fluência das pessoas em viver suas histórias de vida, suas especializações, quando compartilhadas em um ambiente social, tornam-se poderosas promotoras de novas descobertas, inovações e criatividade que beneficiam todas as áreas.

A IHC, assim como a Filosofia Clínica (FC), possui metodologia, ética e processos funcionais que seguem a mesma direção: a valorização da singularidade (Rogers, Y.; Sharp, H.; Preece, J., 2011; Packter, 2001). A pesquisa sobre a construção de novos procedimentos clínicos para a Filosofia Clínica só foi possível devido a esses princípios de verdade.

Além disso, constata-se que os atributos identificados previamente por meio da aproximação da epistemologia de Packter também são evidenciados diante da experiência de fluência na área de Tecnologia da Informação (Packter, 2001). Embora os termos utilizados pelas áreas de FC e IHC apresentem certo distanciamento, é possível verificar a aproximação de ambas pelo significado que possuem. Exemplos de termos similares incluem partilhante e usuário, base categorial e contexto em uso, tópicos e módulos, submodos e funcionalidades, dados divisórios e marcações, entre outros (Nascimento, 2022c; Rogers, Y.; Sharp, H.; Preece, J., 2011; Packter, 2001).

Dessa forma, a análise conjunta da Filosofia Clínica e da Interação Humano-Computador revela uma interessante convergência em termos de abordagens e preocupações, ressaltando a importância da singularidade e da sensibilidade ao contexto em ambas as áreas.

A Filosofia Clínica (FC) e a Interação Humano-Computador (IHC) compartilham uma semelhança notável em sua abordagem centrada no indivíduo. Ambas reconhecem a importância de considerar a singularidade do usuário ou paciente, buscando trabalhar com as questões específicas. Na FC, essa abordagem personalizada é fundamental para tratar as questões existenciais dos indivíduos, levando em conta seus contextos e experiências únicas.

Por sua vez, a IHC se concentra em desenvolver sistemas interativos que sejam eficazes e intuitivos para os usuários, com base em suas habilidades, conhecimentos e



expectativas. A integração dessas duas disciplinas pode resultar em benefícios significativos para a prática da FC, uma vez que a IHC pode oferecer métodos e ferramentas valiosas para melhorar a comunicação, a análise e a reflexão filosófica, levando a um tratamento mais eficaz e uma experiência mais enriquecedora para os com os envolvidos.

A Interação Humano-Computador (IHC) tem enorme potencial de apoio à prática da Filosofia Clínica (FC) ao introduzir métodos e técnicas que auxiliam na promoção de visões inovadoras dos marcadores utilizados pelo método da Filosofia Clínica frente ao mapeamento da EP.

Essa abordagem inovadora buscou desenvolver aplicativo que atenda às necessidades dos atores envolvidos, incluindo alunos, professores e filósofos clínicos, em um instituto que oferece especialização em Filosofia Clínica.

A criação de uma ferramenta⁵ de apoio utiliza linguagens de programação como PHP, *JavaScript*, *jQuery*, HTML, CSS e demais infra estrutura, como protocolos, segurança, banco de dados entre outras, para transformar as demandas dos atores em soluções tecnológicas eficazes e acessíveis. As linguagens e os módulos de infraestrutura para o IHC, são equivalentes às estruturas vazias da FC. São elemento que recebem o conteúdo que fora levantado em uma especificação funcional (nos termos da FC seria a historicidade).

A Interação Humano-Computador (IHC) tem como objetivo aprimorar a interação entre usuários e sistemas computacionais por meio da criação de interfaces amigáveis, eficientes e personalizadas (PREECE, ROGERS & SHARP, 2015). Diversas ferramentas e técnicas são utilizadas para tratar informações coletadas dos usuários, gerando visões e estatísticas úteis. Algumas dessas ferramentas incluem:

⁵ A ferramenta (*software*) desenvolvida no estudo experimental para a criação do aplicativo **mapEP** utiliza diversas linguagens de programação e tecnologias para criar um aplicativo interativo e intuitivo, que atenda às necessidades dos atores envolvidos na prática da Filosofia Clínica. A aplicação das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs) permite transformar as demandas e expectativas dos usuários em soluções eficazes e acessíveis, proporcionando um ambiente propício para a aprendizagem, o desenvolvimento e apoio para a aplicação de procedimentos clínicos. Para destacar como se deu todo o processo de criação do **mapEP**, tendo em mente os devidos cuidados em relação à IHC, todo o relato da experiência realizada pode ser encontrado em nosso artigo ‘**Criação do *software* de mapeamento da Estrutura de Pensamento: *mapEP* – um relato de experiência**’ (2024), que está disponível pelo *link*: https://www.revistapartilhas.org/files/ugd/b3c8b3_b72da87a9124480d8fc2914554f5326d.pdf. E assim também indicamos Cf. o nosso trabalho completo, onde que no Capítulo III de nossa dissertação intitulada: **Inter-relações de saberes com foco centrado na pessoa: o uso da computação como ferramenta de pesquisa clínica e compreensão do ser humano** (2024), bem como no **Apêndice 1**, encontra-se disponível todo o relatório de desenvolvimento do aplicativo.



- *Google Analytics*: Esta ferramenta possibilita a coleta de dados de uso, como tempo de permanência, páginas visitadas e comportamento do usuário no site ou aplicativo. As informações coletadas podem ser usadas para melhorar a experiência do usuário e personalizar a interface;
- *Hotjar*: Permite a visualização de mapas de calor, gravações de sessões e análises de funil de conversão. Esses dados auxiliam na identificação de áreas problemáticas e oportunidades de melhoria na interface do usuário;
- *Crazy Egg*: Similar ao *Hotjar*, *Crazy Egg* oferece mapas de calor, gravações de sessões e análise de rolagem. Ele fornece insights sobre como os usuários interagem com diferentes elementos da interface;
- *UserTesting*: Esta plataforma possibilita testar interfaces com usuários reais, coletando feedback valioso sobre usabilidade, design e outras áreas de interesse. O feedback pode ser usado para refinar a interface e torná-la mais personalizada e eficiente;
- *Tableau*: Tableau é uma ferramenta de visualização de dados que permite criar painéis interativos para analisar e entender dados coletados dos usuários. Pode ajudar a identificar padrões e tendências no comportamento do usuário, que podem ser usados para melhorar a interface;
- *Microsoft Power BI*: Similar ao Tableau, Power BI é uma ferramenta de análise de dados e visualização que pode ser usada para criar relatórios e painéis interativos. Esses insights podem ser usados para personalizar a experiência do usuário e aprimorar a interface;
- *Adobe Experience Design (XD)*: Adobe XD é uma plataforma de design de experiência do usuário que permite criar protótipos interativos e testar a usabilidade da interface. Essa ferramenta facilita a identificação de problemas e o ajuste de acordo com as necessidades dos usuários;



- Sketch: Sketch é uma ferramenta de design para criar interfaces e protótipos. Ele permite importar dados reais do usuário, facilitando a criação de interfaces personalizadas com base em informações coletadas dos usuários.

Ao empregar essas ferramentas e técnicas similares, profissionais de IHC podem analisar e tratar informações coletadas dos usuários, com o objetivo de criar interfaces altamente personalizadas e eficientes que melhorem a experiência do usuário (Nielsen, 2012; Preece, Rogers & Sharp, 2015).

Essas tecnologias e abordagens contribuem para a criação de soluções mais adequadas às necessidades e preferências dos usuários, resultando em maior satisfação e melhor desempenho na realização de tarefas. Para a FC, essas ferramentas poderão proporcionar novas visões a partir de contagens, estatísticas, gráficos baseados nas marcações utilizadas pelo método.

4 DESENVOLVIMENTO METODOLÓGICO E ANALÍTICO DA PESQUISA

A pesquisa se fundamentou em documentos e materiais físicos e digitais, via motores de busca na *internet*, como plataformas *Google*, *Scholar Google*, com os descritores ‘ferramentas *and* IHC’, ‘tecnologias *and* IHC’, ‘sensorial *and* abstrato’, ‘filosofia *and* clínica’, ‘ciência da computação *and* IHC’, cujo recorte focou em abordagem de cinco passos/momentos de escrita/linguagem no entendimento da importância das tecnologias para aplicação da metodologia da FC sistematizada por Packter.

Caracterizada como uma pesquisa qualitativa, de método histórico, apoiado em proposições oriundas de textos escolhidos, este é um artigo de revisão dentro da estratégia da primeira fase de nossa investigação de mestrado, compondo o nosso primeiro capítulo, para que subsequentemente fôssemos desenvolvendo um possível *software* de apoio ao trabalho de terapeutas e estudantes de FC, que foi desenvolvido nas fases seguintes de nossa pesquisa, caracterizada como exploratória e experimental.

Depreendeu-se com este estudo que não há na literatura um estudo específico que relacione a linguagem da Filosofia Clínica, por meio dos conteúdos da Estrutura de Pensamento (EP), com a linguagem da Ciência da Computação, por meio da Interação Humano-Computador (área de IHC), bem como, ao tempo deste estudo, ainda não havia



à disposição de filósofos (as) clínicos (as) um *software* que agregasse as epistemologias de cada uma dessas áreas de saber em forma interativa e multidisciplinar.

Nesse sentido, a eminente possibilidade de iniciar um projeto de prototipagem de um aplicativo inovador que reunisse os conhecimentos de ambas as áreas em vista de soluções práticas com foco no usuário, via criação de *software* específico para os (as) terapeutas em FC, seria algo desafiador, mas plausível frente a uma necessidade real em tempos de mais e mais pessoas, de todas as idades, estarem necessitando, no contexto de um andamento de pós-Pandemia de COVID-19, de atendimento que possibilite experiências de saúde mental produtivas.

Como resultados, destacamos a ampliação do debate e da busca por novos elementos e instrumentos de apoio à atividade profissional de terapeutas formados e em formação na metodologia filosófico-clínica sistematizada por Packter, por meio da inter-relação epistemológica da FC e de Ciências da Computação.

5 INFERÊNCIAS E CONSIDERAÇÕES

Nossas primeiras considerações ao início desses estudos que inter-relacionam FC (EP) e Ciências da Computação (IHC) apontam para a possibilidade de um mapeamento da EP do sujeito partilhante com maior agilidade e segurança.

O que se adianta desse movimento de uso de novas ferramentas e tecnologias, de forma multidisciplinar, na interseção da linguagem da FC com a linguagem da IHC, podem ser descritas ao menos dez tipos de interação, em que um conceito daquela, está relacionado diretamente com esta, ou seja:

- 1) FC / IHC;
 - 2) Partilhante / usuário;
 - 3) Assunto imediato / HMW;
 - 4) Assunto último / protótipo (conjunto de interface);
 - 5) Historicidade / Cenários;
 - 6) Dados divisórios / jornadas;
 - 7) Enraizamentos / Pontos críticos;
 - 8) Base categorial / contexto em uso;
 - 9) Tópicos da EP / Esforço cognitivo;
- [semiótica, significado, articulação, direção, orientação, posição, ajuste, intenção]
- 10) Submodos / Funcionalidades.



Tal busca nos direcionou a experiências de atividade terapêuticas ainda não mensuradas nas formas sensorial e/ou abstrata de lidar com um *software* específico para a FC, mas a expectativa era que tal ferramenta/tecnologia permitisse que o (a) terapeuta pudesse tanto atender as pessoas que já estiverem em processo de partilha, na dinâmica, na eficiência e na segurança adequada a cada partilhante, quanto no acompanhamento dos estudantes de FC em fase de estágio prático.

Assim, dessa ideação e análise do processo histórico de desenvolvimento das tecnologias da informação, da Ciência da Computação a IA e, principalmente, mediante às demandas dos profissionais da FC, então surgiu a possibilidade real de desenvolvimento do *MapEP* na forma de um *software* protótipo capaz de oportunizar as primeiras experiências de aplicação da metodologia da FC com auxílio tecnológico.

Para a implementação desse *software*, foi seguido todo o cuidado para preservar as potencialidades clínicas dos filósofos clínicos que já atuam com vasta experiência em consultório, quanto para despertar naqueles e naquelas iniciantes a consciência acerca do uso da tecnologia e de suas inovações.

REFERÊNCIAS

CARROLL, J. M. (Ed.). *HCI Models, Theories, and Frameworks: Toward a Multidisciplinary Science*. San Francisco: Morgan Kaufmann, 2003. Disponível em: <http://ppdi.stmik-banjarbaru.ac.id/data.bc/14.%20Human%20Computer%20Interaction/2003%20HCI%20Models%2C%20Theories%2C%20and%20Frameworks.pdf>. Acesso em: 25 jun. 2022.

CHIZZOTTI, Antônio. **Pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais**. Petrópolis: Vozes, 2006. 143p. Disponível em: https://kupdf.net/download/chizzotti-antonio-pesquisa-qualitativa-em-ciencias-humanas-e-sociais_5c68ff84e2b6f52c7f165850_pdf. Acesso em: 25 jun. 2022.

CULKIN, John JC. *A schoolman's guide to Marshall McLuhan*. Saturday Review Journal, 18 de março de 1967, p. 50-53 e p. 70-72.

GUISE, Vinicius. Os homens criam as ferramentas, e as ferramentas recriam os homens. **Blog**, postado em 28/11/2013. Disponível em: <https://www.viniciusghise.com.br/blog/homens-criam-ferramentas-ferramentas-recriam-homens/>. Acesso em: 16 set. 2022.

NASCIMENTO, Maurício Sant Ana do. **Criação do *software* de mapeamento da Estrutura de Pensamento: *mapEP* – um relato de experiência. para saber mais acerca do desenvolvimento do *software*.. Disponível para acesso na Revista Partilhas, por meio do [link a seguir](#):**



https://www.revistapartilhas.org/_files/ugd/b3c8b3_dadeb1bdbea342189f48e8213be037fe.pdf.

NASCIMENTO, Maurício Sant Ana do. **Inter-relações de saberes com foco centrado na pessoa**: o uso da computação como ferramenta de pesquisa clínica e compreensão do ser humano. 2024. 130 f. Dissertação (Mestrado em Filosofia Clínica) – Instituto Sendtko de Ensino Superior, Chapecó/SC, 2024.

NASCIMENTO, Maurício Sant Ana do. Mapeamento da Estrutura de Pensamento – mapEP. **Site**, 2022a. Disponível em: <https://sites.google.com/view/mapep>. Acesso em: 03 out. 2022.

NASCIMENTO, Maurício Sant Ana do. **Protótipo de Software mapEP**. 2022b. Disponível em: <https://www.educacaoinovacao.com.br/mapep/>. Acesso em: 03 out. 2022.

NASCIMENTO, Maurício Sant Ana do. **Relatório Final de Implementação do Protótipo de Software mapEP para Mapeamento da Estrutura de Pensamento**. 2022c. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1Rv3i2kmOHVK3qK6IjMzIaRogNp9to8oj/view>. Acesso em: 03 out. 2022.

NIELSEN, J. *Usability 101: Introduction to Usability*. Nielsen Norman Group, 2012. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>. Acesso em: 20/01/2023.

PACKTER, Lúcio. **Caderno A — Filosofia Clínica**. Porto Alegre: Editora Mikelis, 2020. 67p.

PACKTER, Lúcio. **Filosofia Clínica: Propedêutica**. Florianópolis: Garapuvu, 2001.

POPE, Matt. Descobertas ferramentas de pedra mais antigas que os primeiros humanos – Artefatos datam de 3,3 milhões de anos atrás. **Galileu**, atualizado em 20 mai 2015 - 16h15. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Ciencia/noticia/2015/05/descobertas-ferramentas-de-pedra-mais-antigas-que-os-primeiros-humanos.html> & em <https://theconversation.com/discovered-stone-tools-that-go-back-beyond-earliest-humans-42133>. Acesso em: 16 set. 2022.

PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. Chichester: Wiley, 2015. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5814347/mod_folder/content/0/Interaction%20Design%20-%20ebook%20.pdf. Acesso em: 20/01/2023.

ROGERS, Y.; SHARP, H.; PREECE, J. *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. Chichester: Wiley, 2011. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5814347/mod_folder/content/0/Interaction%20Design%20-%20ebook%20.pdf. Acesso em: 20/01/2023.



* Mestrando do Curso de Pós-Graduação *Stricto Sensu* do Instituto Sendtko de Ensino Superior Chapecó-SC – Mestrado Livre e Institucional em Filosofia Clínica (PPG-MLI-FC). E-mail: maustn@gmail.com.