

## GABARITO COMENTADO DO SIMULADO SOBRE PROCESSOS PSICOLÓGICOS BÁSICOS

**Confira suas respostas com calma, em um lugar tranquilo. Tente incorporar os comentários abaixo da melhor forma possível. Marque suas dúvidas e discuta com os colegas ou em sala de aula.**

**1A-** Embora a forma, o tamanho e a luminosidade dos objetos no mundo externo estejam constantemente mudando, a percepção **desses objetos permanece inalterada**. Esse processo de inferência é denominado de constância perceptiva. Embora as pessoas façam essa inferência de forma automática, o fenômeno da constância perceptiva depende de aprendizagem.

**2E-** Embora a forma, o tamanho e a luminosidade dos **objetos no mundo externo** estejam constantemente mudando, **a percepção desses objetos permanece inalterada**. Esse processo de **inferência perceptiva é denominado de constância perceptiva**. Por exemplo, objetos distantes parecem bem menores do que eles realmente são, mas somos capazes de inferir o tamanho real desse objeto. Embora as pessoas façam essa inferência de forma automática, o fenômeno da constância perceptiva depende de aprendizagem. Dessa forma, como a pessoa sempre viveu em uma selva fechada e nunca teve a chance de aprender que objetos

**3C-** Percepção é o processo de atribuir significado a uma determinada sensação. Sensação é a consciência da ocorrência de um estímulo.

**4A-** Embora os **objetos no mundo externo estejam constantemente mudando**, **a percepção desses objetos permanece inalterada**. Esse processo de inferência perceptiva é denominado de **constância perceptiva**. Por exemplo, objetos distantes parecem bem menores do que eles realmente são, mas somos capazes de inferir o tamanho real desse objeto. Embora as pessoas façam essa inferência de forma automática, o fenômeno da constância perceptiva depende de aprendizagem.

**5E-** Condicionamento operante é um processo de aprendizagem onde a resposta é modelada e mantida graças às conseqüências que essa resposta produz. Para a demonstração desse tipo de aprendizagem, Skinner desenvolveu uma caixa onde ratos privados de comida tinham que pressionar uma barra para para ganhar um pouco de alimento. O que se observa é que o animal é capaz de aprender essa resposta desde que ela seja capaz de produzir um pouco de comida. Ou seja, a **conseqüência da resposta** é a principal característica da aprendizagem operante.

**6B-** Na aprendizagem associativa, um estímulo originalmente neutro (CS) fica associado com um estímulo incondicionado (US). Após a aquisição da resposta condicionada (CR) frente a um CS, estímulos parecidos ao CS podem eliciar a CR com menos intensidade. Quanto maior for a **semelhança entre o CS e o outro estímulo** maior a **generalização**. Por outro lado, se o sujeito é capaz de **diferenciar** o CS associado com o US de outros **estímulos semelhantes** ao CS então o processo de generalização tende a desaparecer dando lugar ao fenômeno de **discriminação**. **Discriminação e generalização mantêm relação inversamente proporcional**. Quanto maior a discriminação menor a generalização. No caso da questão, cada tipo de sirene (CS) está associada a um determinado veículo. O fato de Flávia acreditar que **todos os homens são iguais a seu pai** indica um fenômeno de **generalização**. Nesse caso cabe um processo de **discriminação** para que se possa **diferenciar os outros homens**.

**7E-** A extinção de uma resposta condicionada classicamente ocorre quando o estímulo condicionado é apresentado na ausência do estímulo incondicionado. A magnitude da resposta condicionada eliciada pelo estímulo condicionado tende a desaparecer gradualmente conforme o estímulo condicionado vai sendo apresentando na ausência do estímulo incondicionado. Após a extinção, pode-se ainda observar uma eventual ocorrência da resposta condicionada frente ao estímulo condicionado através do processo de recuperação espontânea.

**8D-** De acordo com Lorenz e Tinbergen, o conceito de comportamento inato não inclui comportamentos que dependam de um processo de aprendizagem.

**9C-** Aprendizagem vicariante, também conhecida por aprendizagem observacional, modelação ou imitação está relacionada com a observação de um modelo.

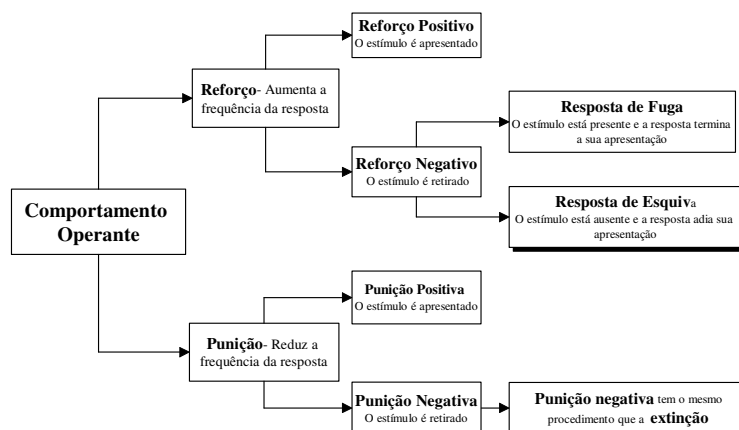
**10E-** Aprendizagem ou condicionamento respondente, também chamada de condicionamento clássico, pavloviano ou associativo, caracteriza-se pelo fato de um estímulo originalmente neutro ficar associado com um estímulo incondicionado. O estímulo incondicionado é capaz de produzir naturalmente uma série de respostas. No caso da música, o estímulo condicionado é a pessoa por quem o autor da letra está apaixonado. A resposta condicionada é o aumento do batimento cardíaco.

**11B-** Um estímulo aversivo, cuja resposta leva ao seu término (resposta de fuga) ou ao adiamento (resposta de esquiva), é chamado de reforço negativo. Reforço negativo leva a um aumento da resposta (tanto de fuga como de esquiva). Não se deve confundir reforço negativo com punição. Punição é um estímulo, cuja apresentação leva a uma redução da frequência da resposta.

**12B-** Aprendizagem ou condicionamento respondente, também chamado de condicionamento clássico, pavloviano ou associativo, caracteriza-se pelo fato de um estímulo originalmente neutro ficar associado com um estímulo incondicionado. O estímulo incondicionado é capaz de produzir naturalmente uma série de respostas. Após a ocorrência dessa forma de aprendizagem, o estímulo neutro fica associado ao estímulo incondicionado, transformando-se assim em um estímulo condicionado. O estímulo condicionado é capaz de produzir respostas condicionadas. No caso dessa questão, a coleira (estímulo condicionado) ficou associada com o passeio (estímulo incondicionado). A resposta condicionada de abanar o rabo é produzida pelo estímulo condicionado (visão da coleira).

**13C-** Qualquer comportamento, por mais forte que seja a sua determinação genética, pode sofrer influência do meio externo.

**14D-** Reforço é todo o estímulo que aumenta a frequência de uma determinada resposta operante. O reforço pode ser positivo ou negativo. Reforço positivo é um estímulo que, quando apresentado contingente a uma determinada resposta, produz um aumento da frequência dessa resposta. Por outro lado, reforço negativo é um estímulo que, quando retirado contingente a uma determinada resposta, produz um aumento da frequência dessa resposta. Respostas controladas por reforço negativo podem ser divididas em respostas de fuga ou respostas de esquiva. A resposta de fuga faz com que o reforço negativo seja **RETIRADO**, ou seja, o sujeito está sofrendo a ação do estímulo e a resposta faz com que esse estímulo seja retirado. A resposta de esquiva faz com que o reforço negativo seja **EVITADO**, ou seja, o sujeito não está sofrendo a ação do estímulo e a resposta faz com que a ocorrência do estímulo seja adiada. No caso da questão, o fato de uma pessoa parar no sinal faz com que o reforço negativo (batida) seja evitado. Finalmente, não se deve confundir **REFORÇO NEGATIVO** com **PUNIÇÃO**. Punição é um estímulo que tem a capacidade de reduzir a frequência de uma determinada resposta operante através da sua apresentação (punição positiva ou do tipo I) ou da sua retirada (punição negativa, ou do tipo II). Note que a punição do tipo II é exatamente igual ao processo de extinção. **Dessa forma, REFORÇO (positivo ou negativo) AUMENTA a frequência da resposta, enquanto PUNIÇÃO (positiva ou negativa) REDUZ a frequência da resposta.**



**15C- Pavlov** destacou-se pelo início do estudo da aprendizagem associativa (condicionamento clássico, pavloviano ou respondente). Nessa forma de aprendizagem, um estímulo originalmente neutro fica associado a um estímulo incondicionado. O estímulo incondicionado é capaz de produzir naturalmente uma série de respostas. Após a ocorrência dessa forma de aprendizagem, o estímulo neutro fica associado ao estímulo incondicionado, transformando-se assim em um estímulo condicionado. O estímulo condicionado é capaz de produzir respostas condicionadas. **Skinner** destacou-se pelos seus estudos em aprendizagem operante (condicionamento instrumental). Essa forma de aprendizagem leva em consideração a consequência do comportamento. O comportamento aumenta de frequência se for reforçado (positivamente ou negativamente). Por outro lado, o comportamento reduz de frequência se for punido (positivamente ou negativamente). O comportamento é regulado pelas suas consequências ou contingências.

**16D-** A lei do efeito afirma que, se uma resposta é seguida por um evento agradável ou prazeroso, então ela tende a aumentar de frequência, enquanto respostas seguidas por um evento desagradável tendem a cair de frequência. A lei do efeito foi formulada por Thorndike. No entanto, essa lei foi reformulada por Skinner que suprimiu os termos agradáveis e desagradáveis criando os conceitos de reforço (positivo e negativo) e punição (positiva e negativa).

**17E-** Aprendizagem ou condicionamento respondente, também chamada de condicionamento clássico, pavloviano ou associativo, caracteriza-se pelo fato de um estímulo originalmente neutro ficar associado com um estímulo incondicionado. O estímulo incondicionado é capaz de produzir naturalmente uma série de respostas. Após a ocorrência dessa forma de aprendizagem, o estímulo neutro fica associado ao estímulo incondicionado, transformando-se assim em um estímulo condicionado. O estímulo condicionado é capaz de produzir respostas condicionadas. No caso da questão, a bala é um estímulo incondicionado capaz de produzir uma resposta de salivação quando entra em contato com a boca da criança. O sorriso (estímulo neutro) se torna um estímulo condicionado após ficar associado com a bala e adquire a capacidade de eliciar uma resposta condicionada (salivação).

**18D-** A aprendizagem operante, também chamada de instrumental leva em consideração a consequência do comportamento. O comportamento aumenta de frequência se for reforçado (positivamente ou negativamente). Por outro lado, o comportamento reduz de frequência se for punido (positivamente ou negativamente). O comportamento é regulado pelas suas consequências ou contingências.

**19A** – Insight é um tipo de aprendizagem em que o sujeito adquire uma nova percepção de relações entre objetos ou idéias, capaz de levar a uma solução de um determinado problema. Esse tipo de aprendizagem ocorre de forma súbita ou repentina. Kohler, um dos pioneiros do movimento da gestalt, descobriu esse tipo de aprendizagem através de seus trabalhos com chimpanzés.

**20A** – Extinção é um termo utilizado tanto em condicionamento clássico (aprendizagem associativa) como em condicionamento operante. No condicionamento clássico, refere-se ao fato da redução gradual da resposta condicionada graças à apresentação do estímulo condicionado na ausência do estímulo incondicionado. Após a extinção, a resposta condicionada desaparece por completo. No entanto, depois de um período de descanso, é possível que essa resposta condicionada reapareça na presença do estímulo condicionado mesmo que o condicionamento já tenha sido extinto. Esse fenômeno recebe o nome de recuperação espontânea. No condicionamento operante, extinção refere-se ao fato da redução da resposta aprendida quando ela já não produz mais qualquer tipo de reforçamento

**21B-** Reforço é todo o estímulo que aumenta a frequência de uma determinada resposta operante. O reforço pode ser positivo ou negativo. Reforço positivo é um estímulo que, quando apresentado contingente a uma determinada resposta, produz um aumento da frequência dessa resposta. Por outro lado, reforço negativo é um estímulo que, quando retirado contingente a uma determinada resposta, produz um aumento da frequência dessa resposta. Finalmente, não se deve confundir REFORÇO NEGATIVO com PUNIÇÃO. Punição é um estímulo que tem a capacidade de reduzir a frequência de uma determinada resposta operante através da sua apresentação (punição positiva ou do tipo I) ou da sua retirada (punição negativa, ou do tipo II). Note que a punição do tipo II é exatamente igual ao processo de extinção. **Dessa forma, REFORÇO (positivo ou negativo) AUMENTA a frequência da resposta enquanto PUNIÇÃO (positiva ou negativa) REDUZ a frequência da resposta.**

**22D-** Processos relacionados com **encadeamento não estão associados com o conceito aprendizagem vicariante**, também conhecida por aprendizagem observacional, modelação ou imitação. De acordo com

Bandura, motivação, atenção, retenção e evocação são importantes para esse tipo de aprendizagem. O sujeito deve prestar atenção ao comportamento que está sendo observado e reter as informações necessárias para a execução desse comportamento. O sujeito deve também utilizar processos relacionados com a memória para evocar o comportamento previamente observado. Finalmente, devem sempre existir processos relacionados com motivação capazes de fazerem com que o sujeito possa evocar apropriadamente esse comportamento.

**23B-** A voz da mãe se torna um estímulo condicionado, uma vez que a criança associou esse estímulo à presença de alimento (estímulo incondicionado).

**24D-** Na aprendizagem associativa, um estímulo originalmente neutro (CS) fica associado com um estímulo incondicionado (US). Após a aquisição da resposta condicionada (CR) frente a um CS, estímulos parecidos ao CS podem eliciar a CR com menos intensidade. Quanto maior for a semelhança entre o CS e o outro estímulo, maior a **generalização**. Por outro lado, se o sujeito é capaz de diferenciar o CS associado com o US de outros estímulos semelhantes ao CS, então o processo de generalização tende a desaparecer dando lugar ao fenômeno de **discriminação**. Discriminação e generalização mantêm relação inversamente proporcional. Quanto maior a discriminação, menor a generalização. No caso da questão, cada tipo de sirene (CS) está associado a um determinado veículo. O fato de a pessoa não ter a capacidade de discriminar os diferentes tipos de sirenes indica um fenômeno de generalização.

**25A-** Maturação e inato são termos que fazem referência a comportamentos com forte componente genético.

**26A-** Um dos fenômenos mais bem estabelecidos da etologia é o da estampagem. Lorenz descobriu que assim que nascem, patos têm um instinto de seguir o primeiro objeto em movimento. Após a ocorrência da estampagem, os animais ficam fortemente apegados a esse objeto e tendem a segui-lo. Esse instinto tem um determinado período para poder se expressar (período crítico). Caso não exista um objeto em movimento durante as primeiras horas após o nascimento, os patos deixam de demonstrar o fenômeno de estampagem.

**27D-** Através da tabela, pode-se observar que com o passar das tentativas, o reflexo psicogalvânico na presença da luz vermelha vai aumentando enquanto esse reflexo na presença da luz verde vai diminuindo, indicando assim uma forte correlação negativa ou inversamente proporcional.

**28D-** O estímulo condicionado é aquele que fica associado ao estímulo incondicionado. Como a luz vermelha ficou associada com o som aversivo, a luz vermelha é o estímulo condicionado.

**29C-** A discriminação entre as luzes verde e vermelha é evidente uma vez que o reflexo psicogalvânico na presença da luz vermelha aumenta enquanto esse reflexo tende a diminuir na presença da luz verde.

**30A-** Não se lembrar de informações que foram adquiridas ANTES da queda diz respeito à amnésia retrógrada. Amnésia anterógrada refere-se ao fato de não se lembrar de coisa que ocorreram APÓS a queda.

**31A-** A interferência de uma informação antiga (francês) na aquisição de uma nova informação (inglês) é denominada de interferência proativa.

**32A- Memória semântica** está relacionada com o **sentido da informação** que foi memorizada. Por via de regra, a pessoa que memorizou essa informação não se lembra quando ela foi memorizada. Por outro lado, a **memória episódica** está relacionada com eventos particulares e **informações específicas do sujeito**. Lembrar o nome do pai da aviação (Santos Dumond) está relacionado com informações armazenadas na memória semântica enquanto lembrar do nome do seu pai está relacionado com informações armazenadas na memória episódica.

**33D-** Andar, nadar, dirigir carro e localizar sua casa são todas **tarefas motoras** ou **espaciais** que uma vez adquiridas podem **ser facilmente evocadas** de forma **implícita (sem consciência)**. Por outro lado, **recitar um poema** envolve **memória explícita** e sua evocação depende de **processos conscientes**.

**34E- Amnésia anterógrada** caracteriza-se pelo fato de a pessoa **não** ter mais a **capacidade de adquirir novas informações** a partir de um determinado evento traumático como, por exemplo, um acidente automobilístico.

**35E-** A amnésia anterógrada caracteriza-se pelo fato da pessoa não ter mais a capacidade de adquirir novas informações a partir de um determinado evento traumático como, por exemplo, um acidente automobilístico.

**36D-** A teoria da memória dependente do estado propõe uma interação entre o estado de consciência de uma pessoa no momento em que ela adquiriu um determinada informação e o momento em que ela evocou essa mesma informação. A melhor performance ocorre quando o estado de consciência no momento da aquisição da informação é igual ao estado de consciência no momento da evocação. Se houver uma alteração nos estados de consciência entre esses dois momentos então o desempenho deve sofrer um prejuízo

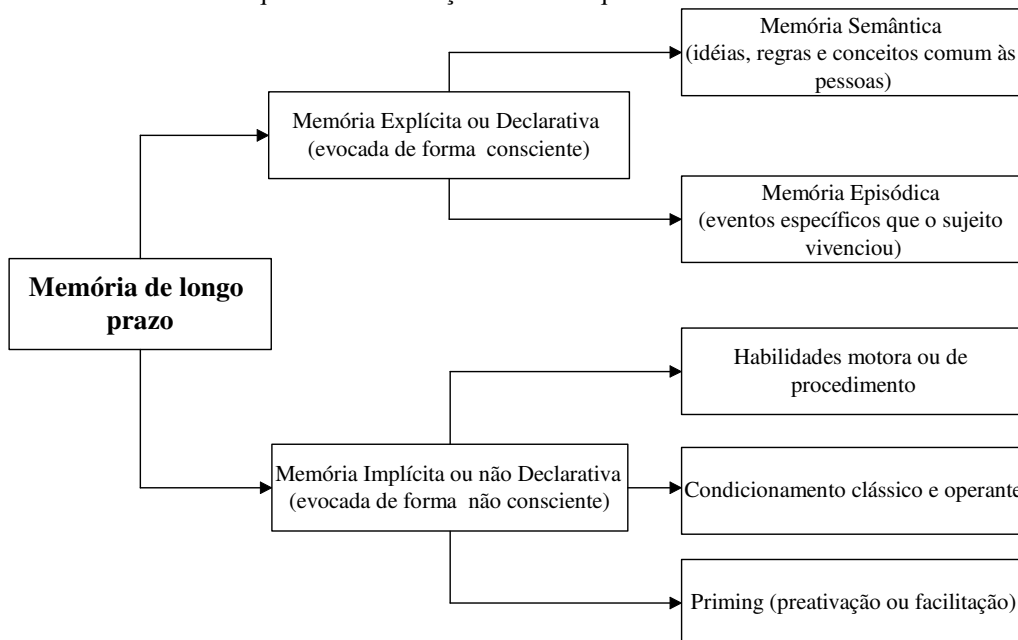
**37C -** Memória episódica está relacionada a fatos específicos que o sujeito vivenciou, tais como datas, nomes ou eventos. Por outro lado, memória semântica está relacionada com idéias, regras comuns a um grande número de pessoas. Dificilmente a pessoa pode indicar quando, onde, como ou quando ela adquiriu essa informação.

**38A-** Inibição ou interferência proativa refere-se ao fato de uma aprendizagem, já bem estabelecida, interferir com a aquisição de uma nova aprendizagem.

**39C-** A memória de longo prazo é extremamente complexa e possui praticamente capacidade ilimitada. Contém todas as informações que foram armazenadas ao longo da vida do sujeito. Essas informações se mantêm inconscientes (ou pré-conscientes na terminologia psicanalítica) e podem ser evocadas para a memória de curto prazo (ou memória de trabalho) de acordo com a necessidade do sujeito.

**41D -** A forma como a informação é evocada pode ser utilizada como critério de classificação da memória. Nesse sentido, a memória pode ser classificada em explícita (declarativa) ou implícita (não declarativa). A memória explícita é aquela em que as informações são evocadas de forma consciente. Por outro lado, a memória implícita é aquela em que as informações são evocadas de forma não consciente. A memória explícita pode ser dividida em memória semântica e episódica enquanto a memória implícita pode ser dividida em memória de procedimento (por exemplo: andar, falar, tocar piano), associativa e priming (pré-ativação ou facilitação). **Veja o quadro abaixo.**

Embora possamos ter consciência do ato de andar, falar ou tocar piano (no caso de já saber tocar), essas tarefas são realizadas, na maior parte das vezes, sem qualquer uso da consciência. Mais ainda, pessoas que sofrem de transtornos de memória (amnésia) podem adquirir essas funções sem que tenham consciência de que essas informações foram adquiridas.



**42E-** Memória **episódica** está relacionada com eventos específicos que o sujeito vivenciou, tais como datas, nomes ou eventos. Por outro lado, memória **semântica** está relacionada com idéias, regras comuns

a um grande número de pessoas. Dificilmente a pessoa pode indicar quando e onde, como ou quando, ela adquiriu essa informação

**43B-** A fim de evitar eventuais vieses que seus sujeitos experimentais pudessem apresentar em relação às palavras a serem memorizadas, **Ebbinghaus** necessitou criar palavras com as quais os sujeitos nunca tivessem tido contato. Para resolver esse problema, Ebbinghaus inventou as **palavras sem sentido**, formadas por duas consoantes separadas por uma vogal (por exemplo “dit”).

**44C-** **Ebbinghaus** descobriu que grande parte das informações memorizadas em um dado momento tende a ser esquecidas rapidamente nas primeiras horas após a aprendizagem. Após esse abrupto declínio na retenção das informações memorizadas, seque-se uma certa estabilidade, onde o esquecimento ocorre de forma mais suave e gradual.

**45C-** A teoria de James e Lange postulam que primeiro ocorrem às reações comportamentais e fisiológicas e só depois temos a consciência de uma emoção. Essa visão é exatamente o oposto daquela em que o senso comum acredita.

**46E- Schachter e Singer** , assim como James e Lange, propuseram uma teoria em que a **consciência de uma emoção** ocorre graças à **consciência de reações emocionais**. No entanto, somente a consciência dessas reações emocionais **não é suficiente** para discriminar o tipo da emoção. Além dessa ativação fisiológica, o indivíduo adquire informações do seu meio social para **rotular essas reações fisiológicas**. Esse **rótulo cognitivo** é o que diferencia a teoria de James e Lange da teoria Schachter e Singer. Finalmente, Cannon e Bard propõem que a consciência da emoção bem como as reações fisiológicas ocorrem ao mesmo tempo sem qualquer relação causal

**47E-** William **James** e Carl **Lange** propuseram que **PRIMEIRO** reagimos de forma fisiológica e comportamental ao estímulo emocional. O **sentimento da emoção** se dá porque tomamos **consciência dessas respostas emocionais**. Assim, a consciência de uma **emoção** ocorre **APÓS** as **reações emocionais**. Em oposição à Teoria de James e Lange, surge a Teoria de Cannon e Bard que propõem que a consciência da emoção bem como as reações emocionais ocorrem **AO MESMO TEMPO**. Schachter e Singer concordavam com James e Lange: a consciência de uma emoção ocorre graças à consciência de reações emocionais. No entanto, somente a consciência dessas reações emocionais não é suficiente para discriminar o tipo da emoção. A consciência dessas reações são muito parecidas sendo praticamente impossível o sujeito discriminar o tipo de emoção que foi ativada pelo estímulo emocional. Schachter e Singer propuseram que o indivíduo adquire informações do seu meio social e para rotular essas reações emocionais. Esse rótulo cognitivo é o que diferencia a Teoria de James e Lange da Teoria Schachter e Singer

**48C-** O **reflexo psicogalvânico da pele** consiste em uma **mudança na resistência da pele** que pode ser detectada através de um psicogalvanômetro. Esse **reflexo é controlado pelo sistema nervoso autônomo** e geralmente **ocorre quando a pessoa está emocionada**.

**49B-** Diferentemente de uma emoção, o humor é menos intenso mas tem uma duração mais longa. Os transtornos de humor estão relacionados com um distúrbio do humor (exacerbação, na mania ou ausência, na depressão) por um longo período de tempo. No transtorno de humor bipolar, a ciclagem entre a mania e a depressão ocorre duas ou três vezes ao ano. Por outro lado, a alteração de um estado emocional pode ocorrer em menos questão de horas.

**50C-** William James e Carl Lange propuseram que **PRIMEIRO** reagimos de forma fisiológica e/ou comportamental ao estímulo emocional. O sentimento da emoção se dá porque tomamos consciência dessas respostas emocionais. Assim, a consciência de uma emoção ocorre **APÓS** as reações emocionais. Em oposição à teoria de James e Lange, surge a teoria de Cannon e Bard que propõe que a consciência da emoção bem como as reações emocionais ocorrem **AO MESMO TEMPO**. Uma terceira teoria foi desenvolvida por Schachter e Singer. Esses autores concordavam com James e Lange: a consciência de uma emoção ocorre graças à consciência de reações emocionais. No entanto, somente a consciência dessas reações emocionais não é suficiente para discriminar o tipo da emoção. As consciências dessas reações são muito parecidas sendo praticamente impossível o sujeito discriminar o tipo de emoção que foi ativada pelo estímulo emocional. Schachter e Singer propuseram que o indivíduo adquire informações do seu meio social e para rotular essas reações emocionais. Esse rótulo cognitivo é o que diferencia a teoria de James e Lange da teoria de Schachter e Singer.

**51C-** O termo estresse foi criado por Selye em 1936 para designar um conjunto de reações fisiológicas que um organismo apresenta quando defrontado com uma situação de perigo que exige grande gasto de energia. O curso dessas reações frente à situações de perigo tende ser sempre a mesma, condição que Selye denominou de Síndrome Geral de Adaptação. A síndrome apresenta três grandes componentes: alarme, resistência e exaustão ou esgotamento. Na fase de alarme, ocorre um desequilíbrio homeostático, dando origem a reações fisiológicas agudas a estímulos de perigo. Essas respostas fisiológicas permitem com reações comportamentais possam ser emitidas com objetivo de se livrar do estímulo de perigo. Uma vez removido, as reações fisiológicas retornam ao seu estado. Por outro lado, se o estímulo de perigo permanecer, tem início o segundo estágio, denominado de adaptação. Esta caracteriza-se por reações fisiológicas a longo prazo. São secretados hormônios adicionais que aumentam os níveis de açúcar do sangue para sustentar a energia e levantar a pressão de sangue. O córtex adrenal produz os hormônios chamados corticosteróides para esta reação da resistência. A ativação constate desses sistemas fisiológicos pode levar a doenças bem como estados de irritabilidade e problemas de concentração. O terceiro estágio da síndrome geral de adaptação é chamado de fase de exaustão. Neste estágio, o corpo funcionou fora de sua reserva da energia e do sistema imunológico do corpo. Os recursos mentais, físicos e emocionais sofrem pesadamente. O corpo experimenta “a exaustão adrenal”. Os níveis de açúcar de sangue diminuem enquanto os adrenérgicos se tornam esgotados, conduzindo à tolerância diminuída do estresse, exaustão progressiva, doenças e colapsos mentais e físicos.

**52B-** Um protótipo é um exemplo ideal de um conceito. Ele representa todas as características presentes em um conceito. Protótipos são importantes para processos relacionados com memória e reconhecimentos de padrões. Crenças sobre traços da personalidade, como, por exemplo, extroversão, podem ser organizadas através do protótipo de uma pessoa com características de sociabilidade.

**53A-** Heurística é uma regra que permite ao sujeito resolver problemas de forma rápida e com grande economia cognitiva. As pessoas cometem erros de julgamento porque, ao invés de buscarem informações em fontes confiáveis, preferem confiar em suas memórias específicas e generalizá-las para novas situações. Como a memória pode estar sujeita a erros e vieses, é natural que ocorram erros de julgamento. Existem vários tipos de heurística. Por exemplo, a heurística da disponibilidade consiste em estimar a ocorrência de um determinado evento baseado nas informações armazenadas em nossa memória. Como acidentes de aviões tendem a ficar registrados em nossa memória com mais intensidade do que acidentes automobilísticos, então é possível que pessoas acreditem, incorretamente, que acidentes com aviões produzam mais mortes que acidentes automobilísticos.

**54A-** Problemas com mais de uma resposta correta requerem uma forma de pensamento denominado de **pensamento divergente**. Esse tipo de pensamento envolve flexibilidade, originalidade e fluência de idéias. O pensamento divergente é a base da **criatividade**.

**55B-** O pensamento dedutivo parte de princípios gerais para chegar a determinadas conclusões específicas (do geral para o particular). Por outro lado, o pensamento indutivo parte de observações específicas para atingir princípios gerais (do particular para o geral).

**56B-** Protótipo é o objeto, evento ou pessoa que melhor representa um conceito. Conceito é um agrupamento mental de pessoas, eventos ou objetos que apresentam características em comum. Por exemplo, poetas, escritores, professores de literatura e músicos podem formar um conceito de “interesse por poesia”. Embora motorista de táxi possa também fazer parte desse conceito, professor de literatura grega é o melhor exemplo (protótipo) desse conceito.

**57B-** Um **algoritmo** é um procedimento utilizado para **resolver problemas que garante uma resposta correta**. A noção de algoritmo não deve ser confundida com a de heurística. **Heurística** é uma regra que permite a pessoa **resolver problemas de forma rápida** e com grande **economia cognitiva**. No entanto essas regras **podem levar a erros**. Algoritmos sempre levam a uma solução correta.

**58B-** Um **algoritmo** é um procedimento utilizado para resolver problemas que garante uma resposta correta. A noção de algoritmo não deve ser confundida com a de heurística. **Heurística** é uma regra que permite a pessoa resolver problemas de forma rápida e com grande economia cognitiva. No entanto essas regras podem levar a erros. Algoritmos sempre levam a uma solução correta.

**59B-** O **pensamento divergente** é aquele que produz uma variedade de possibilidades para a resolução de um problema. Dada a riqueza de idéias, algumas podem ser totalmente novas e assim produzir soluções criativas. Em oposição ao pensamento divergente está o **pensamento convergente** que visa encontrar uma única resposta “certa” para um determinado problema.

**60A-** Conceito é a forma mais elementar de pensamento. Consiste em um agrupamento mental de pessoas, eventos ou objetos que apresentam certas características em comum. Por exemplo, canário, pingüim e urubu formam um conceito de pássaro. Protótipo é o objeto que melhor representa um conceito. É o melhor exemplo de um conceito. As pessoas concordam mais rapidamente que “um canário é um pássaro” do que “um pingüim é um pássaro”. Para a maioria das pessoas, um canário parece mais com o protótipo de pássaro do que um pingüim.

**61B-** Heurística é uma regra que permite ao sujeito resolver problemas de forma rápida e com grande economia cognitiva. Existem vários tipos de heurística. A heurística da representatividade faz com que julgemos o problema através da representação do protótipo que a situação sugere. Essa representação é tão forte que faz com que não vejamos a situação como um todo (o julgamento gira em torno da representação do protótipo). Embora essa estratégia (heurística) possa ser útil em muitas situações (economiza tempo e trabalho mental - heurística é um atalho mental), ela faz com que desconsideremos informações importantes para a resolução efetiva do problema.

**62B- Heurística** é uma regra que permite a pessoa resolver problemas de forma rápida e com grande economia cognitiva. No entanto essas regras podem levar a erros. Por outro lado, um **algoritmo** é uma regra ou procedimento que sempre leva a uma solução correta de um problema. No entanto um algoritmo pode ser altamente demorado e tedioso.

**63A-** A abordagem de **Chomsky** em relação à linguagem é denominada de **nativista** porque ela propõe que a habilidade de aprender a linguagem se deve aos **fatores inatos** relacionados às determinadas áreas cerebrais.

**64C-** O conceito de **período crítico**, concebido por Binet no início do século, está relacionado com um determinado **período da infância** em que o **sujeito está susceptível a aprender determinadas habilidades**. Após a passagem desse período, o sujeito perde, ou dificilmente terá a capacidade de adquirir tal habilidade.

**65E-** Semântica está relacionada com o sentido da linguagem. Ela estuda o significado das palavras, signos ou sinais. Sintaxe constitui a gramática de uma língua. Consiste nas regras que governam a organização das palavras para a formação de sentenças.

**66B-** Morfema é a menor unidade de uma língua capaz de transmitir algum sentido. Os morfemas podem ser toda uma palavra, ou parte dela, como sufixos ou prefixos

**67C-** O fonema é a menor unidade distintiva de som de uma língua. Exemplos de fonemas são: /p/, /x/, /t/.

**68A-** Noam **Chomsky** propôs que **crianças nascem** com uma **predisposição genética** para a aprendizagem da **linguagem** de forma natural. Chomsky chamou essa predisposição de **Dispositivo de Aquisição de Linguagem** (DAL). Chomsky utilizou esse conceito para explicar a relativa **facilidade** com que as **crianças aprendem** e desenvolvem suas **habilidades lingüísticas**.

**69B-** De acordo com a **gramática gerativa** proposta por **Chomsky**, a **linguagem** é aprendida através de **regras gerais** que permitem uma grande variação e originalidade na produção dessa língua. Acredita-se que a gramática gerativa é **automaticamente incorporada** na estrutura cognitiva da criança durante o seu desenvolvimento. Quando essas regras são incorporadas a criança passa a gerar frases totalmente novas sem que essas frases tenham sido previamente escutadas ou aprendidas.

**70A-** Uma das grandes controvérsias sobre o uso de linguagem por chimpanzés, gorilas e golfinhos está calcada na **lingüística gerativa**. Seres humanos são capazes de gerar um número infinito de sentenças gramaticalmente corretas (competência lingüística). Por outro lado, não está totalmente claro se outras espécies podem também gerar novas expressões que não tenham sido previamente ensinadas. Algumas

evidências indicam que alguns animais podem gerar algumas novas expressões, mas não com a mesma riqueza observada entre seres humanos.

**71D-** De acordo com a gramática gerativa proposta por **Chomsky**, a linguagem é aprendida através de regras gerais que permitem uma grande variação e originalidade na produção dessa língua. Dessa forma, qualquer pessoa tem a capacidade de produzir e compreender uma infinidade de frases gramaticalmente corretas. Essa capacidade implícita da língua recebe o nome de **competência lingüística**. Chomsky separa competência lingüística de performance lingüística. Competência lingüística é a capacidade inata que um sujeito tem de expressar-se pela língua, pela palavra. Por outro lado, **performance lingüística** é o uso efetivo da língua com todas as suas limitações, tais como memória, atenção, motivação, etc..

**72C-** As duas frases diferem em relação às suas estruturas superficiais, mas são idênticas em relação às suas estruturas profundas em relação à teoria da gramática transformacional de Chomsky.