



Segredos dos Psicotécnicos

para quem não quer ser surpreendido

www.psicotecnicos.sucks.nl
www.psicotecnicos.135.it
www.psicotecnicos.ze.cx
www.psicotecnicos.xn.pl
www.psicotecnicos.5p.pl

www.psicotecnicos.learn.to
www.5x.to/psicotecnicos
www.psicotecnicos.cla.fr
www.psicotecnicos.5v.pl
www.psicotecnicos.8x.pl

por Psico Hood

neste volume:

**Testes de Personalidade
Rorschach
Zulliger**

livre reprodução e distribuição

P R E F Á C I O

Os testes psicotécnicos geralmente são compostos de testes de personalidade, testes de raciocínio e testes de habilidades específicas. Estude todos, pois é necessário um número mínimo de adequação em cada tipo deles e há uma pontuação mínima geral a ser atingida. Os índices de eliminações nas avaliações psicológicas em geral são de 15 a 40%, dependendo do concurso.

Não acredite em lendas do tipo “os psicólogos têm como saber se você está mentido”, “os psicólogos ficarão desconfiados com respostas muito perfeitas”, “os psicólogos irão confirmar ou desmentir o resultado do teste com entrevistas ou outros testes”, etc. Se isso fosse verdade, os psicólogos não fariam esse alerta, eles ficariam quietos para identificar facilmente os candidatos mal-intencionados. Realmente existem alguns poucos testes, do tipo questionário, que podem identificar algumas mentiras, mas a armadilha é facilmente contornável. Ela se baseia em perguntas sobre erros que todos os seres humanos cometem e cuja resposta não é agradável de dar. Exemplos: “Você já mentiu?”, “Você já pegou algo que não lhe pertencia?”, etc. Fora isso, não existe mais nenhum tipo de pega-mentiroso. Não fique imaginando que haja cruzamento de dados, levantamentos estatísticos, investigação pessoal, etc.

Também não acredite na lenda que: “não existem respostas certas ou erradas; seja autêntico; apenas queremos saber como você é.” Essa historinha serve para você não ficar com medo do bicho papão, relaxar, abrir seu coração e confessar todos os teus problemas (o único que irá valorizar essa tua sinceridade estúpida será Jesus Cristo). Tenha em mente que boas características servem para qualquer emprego; características ruins não servem para emprego algum. O perfil profissional apenas define qual é o mínimo aceitável de cada característica, sem jamais recusar uma característica boa e sem jamais aceitar uma característica ruim. Pessoas inteligentes, persistentes, altruístas, autoconfiantes, flexíveis e objetivas servem para qualquer vaga. Pessoas burras, sem persistência, egoístas, sem autoconfiança, inflexíveis e mentalmente complicadas não servem para vaga alguma.

Para saber como responder a um exame psicotécnico é necessário saber o que o teste quer avaliar e como ele avalia. É muito difícil saber isso para todos os testes. Porém, geralmente os testes aplicados são variações uns dos outros. Conhecer bem um dos testes de cada classe já fornece uma grande ajuda para os demais.

Calma é sempre necessária para um bom teste. Por isso, estude os testes psicotécnicos para ter maior confiança. Quando se entende a dinâmica do que está acontecendo, se tem maior tranquilidade. É bem diferente de participar de um teste onde parece que se está diante de algo “sobrenatural” ou de psicólogos que avaliam cada movimento seu na cadeira durante a prova.

Estude este material com a consciência que foi feito com a melhor das intenções. Porém, não se trata aqui da última palavra em termos de exames psicotécnicos. Adapte as dicas a seu estilo e faça a prova com confiança e tranquilidade, isso será meio caminho andado para a aprovação.

Por fim, faça-me o maior de todos os favores: não altere este material e distribua-o sem exigir qualquer coisa em troca.

A interpretação do teste Rorschach e seus derivados não se baseia exclusivamente nas respostas em si, é muito mais complexo que isso. Não existe uma lista de respostas para passar neste teste. Há várias páginas na internet que aconselham determinadas respostas a cada cartão, e todas dizem o mesmo. Posso assegurar que são conselhos péssimos, pois são todas respostas óbvias e, além disso, sugerem uma única resposta por cartão. Seguindo esses conselhos, o teste poderia ser descartado por carecer de uma quantidade mínima de respostas, ou se atingir o mínimo, o perfil resultante seria de uma pessoa totalmente carente de originalidade ou criatividade, sem capacidade de encontrar soluções próprias para os problemas.

Neste volume, forneceremos informações para que o teste garanta que o candidato seja considerado uma pessoa normal, com inteligência normal ou levemente superior, que revele o menos possível de nós mesmos, e de uma forma que não se contradiga com a personalidade visível de cada um. Com os padrões de resposta aqui apresentados, haverá adequação para qualquer cargo ou emprego. Apesar de este teste ser bastante antigo, ele ainda é muito utilizado em seleção de pessoal, inclusive pelo CESPE/UnB que o empregou no concurso para oficiais da PM/DF do ano 2007.

Há algumas respostas que não devem ser fornecidas para os cartões, como por exemplo: manchas de tinta, falta de partes ou apenas partes do corpo humano ou animal (braço, perna, dedos, cabeça, corpo sem cabeça, pata de cavalo, pinça de caranguejo, etc.), seres humanos ou animais irreais ou mitológicos (palhaços, fadas, anjos, bruxas, monstros, personagens de desenhos animados, siluetas humanas, todas as máscaras, unicórnio, dragão, etc. Indicam que a pessoa não possui uma percepção realista de si mesma e das demais pessoas). Respostas baseadas em detalhes brancos, pois representam oposicionismo (por exemplo, no cartão II ver um avião). Respostas sobre anatomia (ossos, coração, músculo, estômago, crânio, etc.) e radiografias, indicam sujeitos hipocondríacos. Respostas sobre órgãos sexuais, indicam pessoas que não possuem prudência e tato ao lidar com outras pessoas. Respostas que envolvam sangue, fogo ou explosão, indicam pessoas agressivas, que não conseguem controlar sua hostilidade. Respostas que envolvam comida, indicam pessoas dependentes, sem autonomia.

Deve-se evitar muitas respostas que envolvam botânica (arbustos, árvores, etc.), nuvens, geografia (mapas), paisagens (montanhas, colinas, pedras, rochas, deserto, etc.) e natureza (sol, lua, planeta, água, céu, oceano, rio, chuva, arco-íris, etc.). As respostas normais baseiam-se freqüentemente em referências a pessoas ou animais, portanto outros tipos de respostas são sempre em número reduzido. Um alto número de respostas que não envolvam pessoas ou animais, indica isolamento social. O número de respostas que se baseiam em animais deve ser de 35 a 50% do total, isso indica adaptação ao grupo e ao cotidiano. A quantidade de respostas que envolvam humanos deve ser de pelo menos 15% do total, pois menos que isso indica dificuldades de relacionamento.

Em todos os 10 cartões, o ideal é haver algo em torno de 25 respostas (o normal varia de no mínimo 15 a no máximo 30, com média de 2 a 3 respostas por cartão), das quais pelo menos uma por cartão deve ser popular (resposta popular é aquela que é apresentada ao menos por um terço dos examinados em determinado cartão, são as respostas óbvias. Poucas respostas deste tipo indica uma pessoa com dificuldade de adaptação ou de trabalho em grupo) e cerca de 15 respostas originais (poucas respostas originais indicam uma pessoa sem criatividade). Esse padrão de respostas indica uma pessoa com pensamento adaptado, que respeita as normas, valores e o pensamento coletivo.

Sobre a ordem das respostas em cada cartão, o correto é fornecer primeiro uma resposta baseada na imagem inteira, logo depois detalhes grandes e finalmente detalhes pequenos. Pode-se identificar conceitos em várias partes distintas do cartão, entretanto não deve ser fornecida mais que uma resposta para a mesma zona. Espera-se que haja 25 a 30% de respostas globais, 50 a 55% de detalhes grandes (As respostas de grande detalhe estão ligadas ao pensamento prático-concreto, pessoas que tem um pensamento mais adaptado ao cotidiano, pessoas que resolvem mais rapidamente questões do dia-a-dia), e 10 a 15% de detalhes pequenos (detalhes pequenos são aqueles detalhes pouco citados, muitas respostas deste tipo indicam uma pessoa excessivamente minuciosa, presa a detalhes sem importância). Não se deve fornecer mais que 10% de respostas baseadas em detalhes brancos. Na média, em cada cartão, espera-se que haja uma resposta global e seja identificado mais de um conceito em diferentes partes do cartão.

Há três pontos importantes ao analisar as respostas:

1 – A adequação da resposta à parte do cartão de onde foi visto. É dizer que realmente o que foi visto pelo candidato no cartão, parece com o que há no cartão segundo o sentido comum (ou segundo o que o psicólogo crê). Poderia não ser uma resposta coerente à primeira vista, mas após explicada adquire sentido. Não é conveniente dar muitas respostas que não possuem uma forma em particular, como nuvens ou mapas. Dizer que algo se parece com uma nuvem é o mesmo que dizer que se parece com uma mancha de tinta. Isso indica uma pessoa de baixa criatividade.

2 – A forma que se explica ou justifica a resposta. Se disser apenas que é o que vê, o psicólogo pedirá que explique onde a vê. Deve explicá-la de forma clara e sem fazer comentários que não ajudem nada ou que desvirtuem o conceito. Por exemplo: “isto aqui seriam as asas e aqui seriam as patas” é uma boa resposta. Não ajudaria em nada dizer “as asas são maiores do que deveriam” e arruinaria o conceito se fosse dito “é um morcego que lhe falta a

cabeça”. Tampouco se deve usar palavras complicadas ou ver conceitos estanhos para parecer mais inteligente. Um especialista em uma profissão poderia ver algo pouco freqüente, mas mesmo assim habitual para esta profissão. Por exemplo: no cartão VIII, um médico poderia ver uma seção do corpo obtida com um tomógrafo, entretanto não deveria dar mais que uma resposta deste tipo.

3 – A organização, ou seja, a qualidade com que uma pessoa integra várias partes do cartão (não necessariamente toda) para formar um só conceito (como no cartão III, dar uma resposta que integre as figuras principais com os detalhes em vermelho. Ou no cartão VIII, dizer que são tigres em uma montanha ou ratos subindo em uma árvore). A quantidade de respostas que integram todo o cartão em um só conceito, está diretamente relacionada com a inteligência da pessoa, entretanto não se deve preocupar por elaborar uma resposta deste tipo em todos os cartões, porque simplesmente não é fácil nem habitual. Uma grande quantidade deste tipo de respostas pode ser um indicativo de inteligência superior, e se o candidato não for realmente um gênio, não há sentido em dar essa impressão.

O que se analisa para chegar a um diagnóstico não são somente as respostas, mas também como o candidato chegou a ver o que viu. Entre outros critérios, as respostas podem ser determinadas pela forma ou cor, e esses determinantes são um ponto fundamental da análise. Revelam como nossos sentimentos e impulsos são afetados pelos estímulos do ambiente, e como mostramos ou ocultamos os demais sentimentos.

Uma resposta baseada na forma é uma que não são consideradas como determinantes principais as cores, nem o sombreado e nem a percepção de movimento. São esperadas entre 60 e 65% de respostas baseadas na forma. Destas baseadas na forma, são esperadas em um exame com 25 respostas no total, nem mais nem menos que 2 (duas) com forma imprecisa, como por exemplo nuvem, lago, mapa indefinido, mancha de vinho, pedaço de madeira, etc. Um número menor de respostas com forma imprecisa indica obsessividade e um número maior que 3 indica pensamento pouco claro, confuso. Se mais de 80% de todas as respostas forem principalmente baseadas na forma, indica um alto grau de bloqueio emocional. Se menos de 60% de todas as respostas forem baseadas principalmente na forma, indica impulsividade, dificuldade de manter o controle.

As respostas que implicam forma e cor, podem ser determinadas mais pela forma do que pela cor, pela cor mais que pela forma, ou pela forma e pela cor de forma igual. É esperado que sejam fornecidas 3 respostas que integrem cor com uma forma definida, e para que sejam consideradas como tal, devem cumprir três requisitos: 1) O objeto deve ter uma forma definida. 2) A cor deve ser usada no conceito. 3) A cor mencionada deve ser coerente com o objeto. Por exemplo: no cartão VIII “Parecem duas estátuas de ursos pintados de rosa”. A forma se parece com um urso, e apesar de que não exista urso cor rosa, por ser estátuas, podem ser perfeitamente de qualquer cor. Esse é apenas um exemplo, nesse detalhe é recomendável ver animais em movimento. Respostas que envolvam forma e cor, mas baseadas principalmente na forma, indicam maturidade afetiva. Se envolverem forma e cor, mas baseadas principalmente na cor, indicam instabilidade emocional (por exemplo, um coração vermelho no cartão II, ou mancha de fogo no cartão VIII). Se envolver apenas cor, indica impulsividade (exemplo “isto é sangue” que é diferente de mancha de sangue ou se disser “isto é fogo” que é diferente de chamas de fogo). Quando as respostas forem baseadas em cores (seja pela forma com cor ou apenas pela cor), deve-se evitar o branco, preto e cinza, pois estas cores indicam sentimentos depressivos.

Também devem ser fornecidas 2 respostas sobre objetos com alguma qualidade de textura, influenciados pelo sombreado do cartão. É como dizer que os tons de cinza passam a impressão de suave, áspero, rugoso, etc. Por exemplo: no cartão IV ou VI “parece a pele de um animal, muito peluda e suave”, “parece uma tábua de madeira, lustrosa e brilhante”, ou “parece uma arraia com a pele bastante rugosa”.

Deve-se evitar fornecer respostas baseadas unicamente na cor, por exemplo: “Isto não tem forma de nada, entretanto o verde me faz pensar que é uma maçã”, nem utilizar o fundo branco para formar os conceitos.

Outro aspecto principal da análise, são as respostas que envolvem movimento. Elas revelam nossa capacidade para entender os sentimentos dos outros, de como aceitamos e controlamos nossos sentimentos, e ao implicar uma habilidade imaginativa em deduzir um movimento partindo de uma imagem estática, também estão associadas à capacidade criativa e intelectual.

Espera-se que sejam fornecidas no mínimo 3 respostas de movimento humano, e não há muitas opções além dos cartões II, III, IV e VII. Não precisam ser necessariamente nesses cartões, no entanto é o mais habitual. O número de respostas que envolvam movimento humano deve ser semelhante ao número de respostas que envolvam cores e também ao número de respostas que envolvam texturas, pois isso seria indicativo de uma pessoa com equilíbrio entre a introversão e a extroversão. Excesso de respostas de movimento humano indica introversão e o baixo número de respostas que envolvam movimento humano em relação às que envolvam cores e texturas indica extroversão.

Também são esperadas respostas de movimento animal em uma quantidade menor que das respostas de movimento humano. O ideal seria duas. Um aumento nesta relação indicaria falta de controle dos impulsos, e a ausência de respostas de movimento animal indica uma repressão dos impulsos mais primitivos, provavelmente por considerá-los inaceitáveis. Há poucas possibilidades de onde identificar movimento animal, sendo mais comum esse tipo de resposta nos cartões VIII e X, no qual os detalhes verdes superiores poderiam ser coelhos saltando, ou os detalhes centrais inferiores em amarelo poderiam ser cachorros, leões, ou qualquer outro animal parado sobre as patas dianteiras e com as patas traseiras esticadas para trás. Para ser considerado como movimento animal,

deveriam estar esticando as patas, por exemplo. Lembre-se que estamos falando de movimento, não de animais em geral, que é comum ver vários em todo o teste.

Não deve haver nenhuma resposta de movimento de objetos inanimados.

Há três casos em que se espera uma determinada resposta: no cartão III o normal é ver pessoas em movimento, seja dançando, levantando o objeto do meio, ou qualquer atividade de trabalho. O cartão V é a mais fácil e sugestiva, pois não se espera uma resposta diferente de uma mariposa, morcego, ou com menor frequência, qualquer outro ser que possa voar, com o corpo ao centro e as asas ao lado das costas. Finalmente, no cartão VIII, deve-se notar os dois animais ao lado da figura. Eles devem estar em movimento, como subindo ou caminhando. Podem ser quaisquer animais de quatro patas, entretanto é melhor nomear um animal em particular, em vez de dizer simplesmente “animais”. Apesar de que seja preferível fornecer primeiro uma resposta global, neste caso específico do cartão VIII, os animais são figuras muito evidentes e devem ser nomeadas em primeiro lugar. Se em algum desses três cartões não foi citada a resposta esperada, ao final do teste o psicólogo voltará a mostrar o cartão e sugerirá a resposta mais comum, e lhe perguntará se consegue ver a figura que foi dita. Ademais, no cartão VII, apesar de não ser esperada uma resposta em particular, é melhor ver duas mulheres, justificando de qualquer forma, dando alguma informação sobre o que seriam as zonas alargadas que saem de cima, por exemplo. No cartão IV, não mencione nenhum conceito agressivo, como um monstro.

A quantidade de respostas fornecidas nos últimos três cartões deve estar entre 30 e 40% do total, já que são as que possuem cor e, portanto, são as mais sugestivas.

Não se deve mencionar partes separadas do corpo humano. Mesmo que veja uma mulher sem cabeça, ou uma cabeça de mulher, deve dizer que é uma mulher, além das características que queira mencionar sobre ela.

Os cartões são simétricos, portanto não deve haver uma tendência a formar os conceitos em um lado em particular dos diferentes cartões.

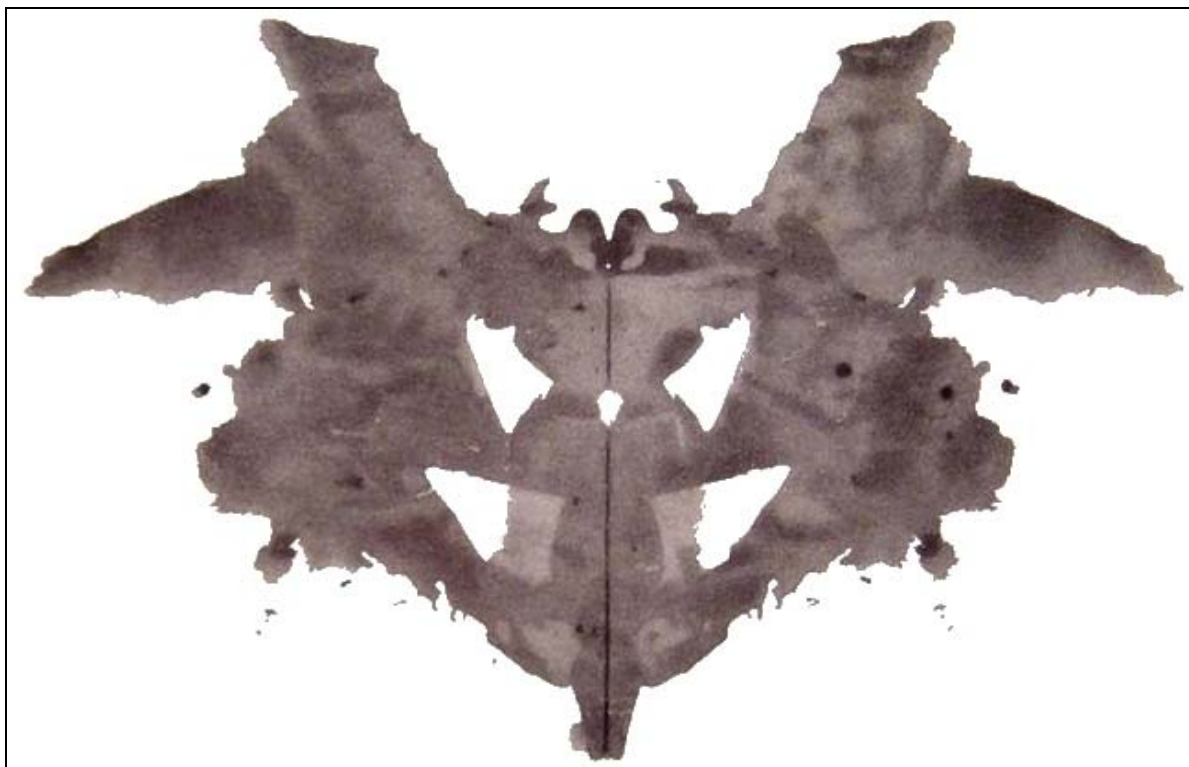
Em relação ao tempo para emitir uma resposta em cada cartão e a forma de justificá-las, deve-se agir do modo mais natural possível, não como se soubesse o que esperam que faça. O tempo considerado normal entre a entrega do cartão e a primeira resposta é de 10 a 25 segundos. O tempo considerado normal para fornecer todas as respostas de determinado cartão é de 25 a 40 segundos. Os cartões mais difíceis, como o IV, VI, VIII e especialmente o IX, não devem sugerir um conceito imediatamente. Também não se supõe que o candidato deva saber quantas respostas fornecer, ou se tem de explicar a resposta. Se responder imediatamente a todos os cartões ou se justificar imediatamente as respostas, sem que seja solicitado pelo psicólogo, poderia significar alguma patologia como esquizofrenia, entretanto o psicólogo seguramente poderá concluir que o examinado realizou o teste várias vezes ou tinha as respostas preparadas.

Considero muito mais útil seguir estes conselhos para preparar as respostas individualmente, do que indicar especificamente o que responder. Os erros que poderiam indicar ao psicólogo que o candidato já conhecia o teste, não estão nas respostas que fornece, mas sim na forma de reagir em geral.

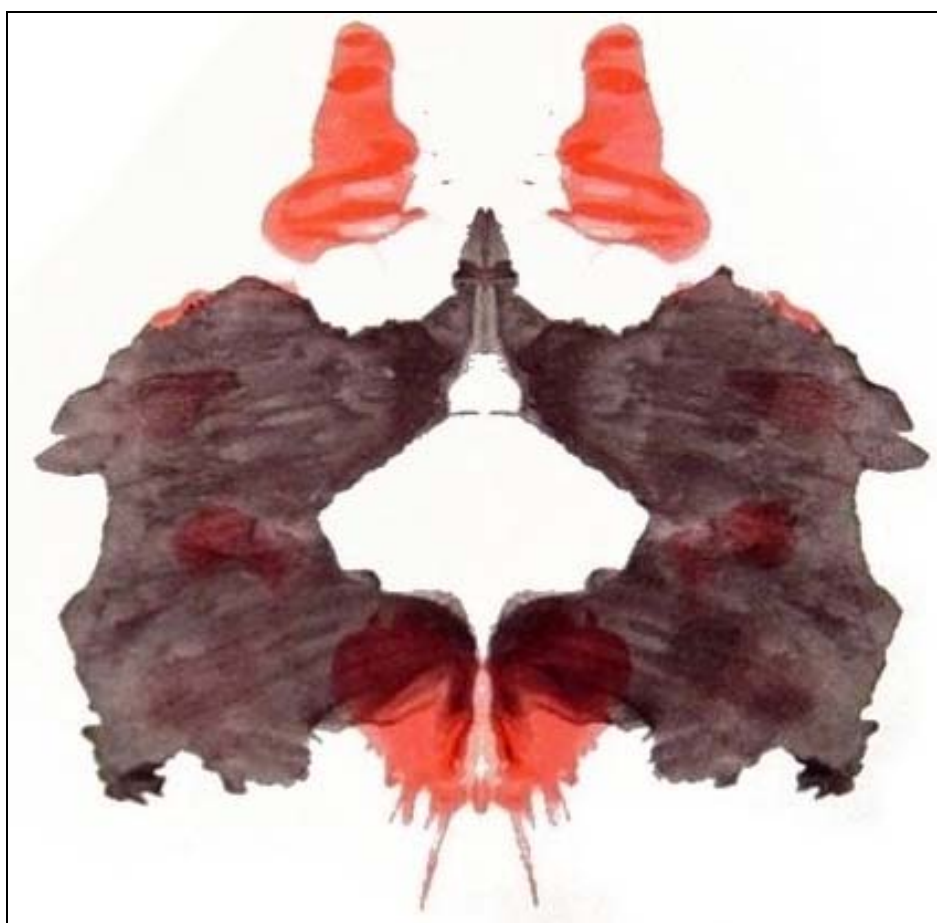
- N° respostas: 15 a 30 normal; >30: obsessividade; <10: paranóia, resistência à técnica
- Tempo de reação (tempo entre a entrega do cartão e a primeira resposta): 10 a 25s normal; < 10s ansiedade situacional elevada; >25s depressão situacional elevada
- Tempo médio por cartão: 25 a 40s normal; <25 ansiedade situacional elevada; >60 depressividade, bloqueamento

Cartões do teste Rorschach

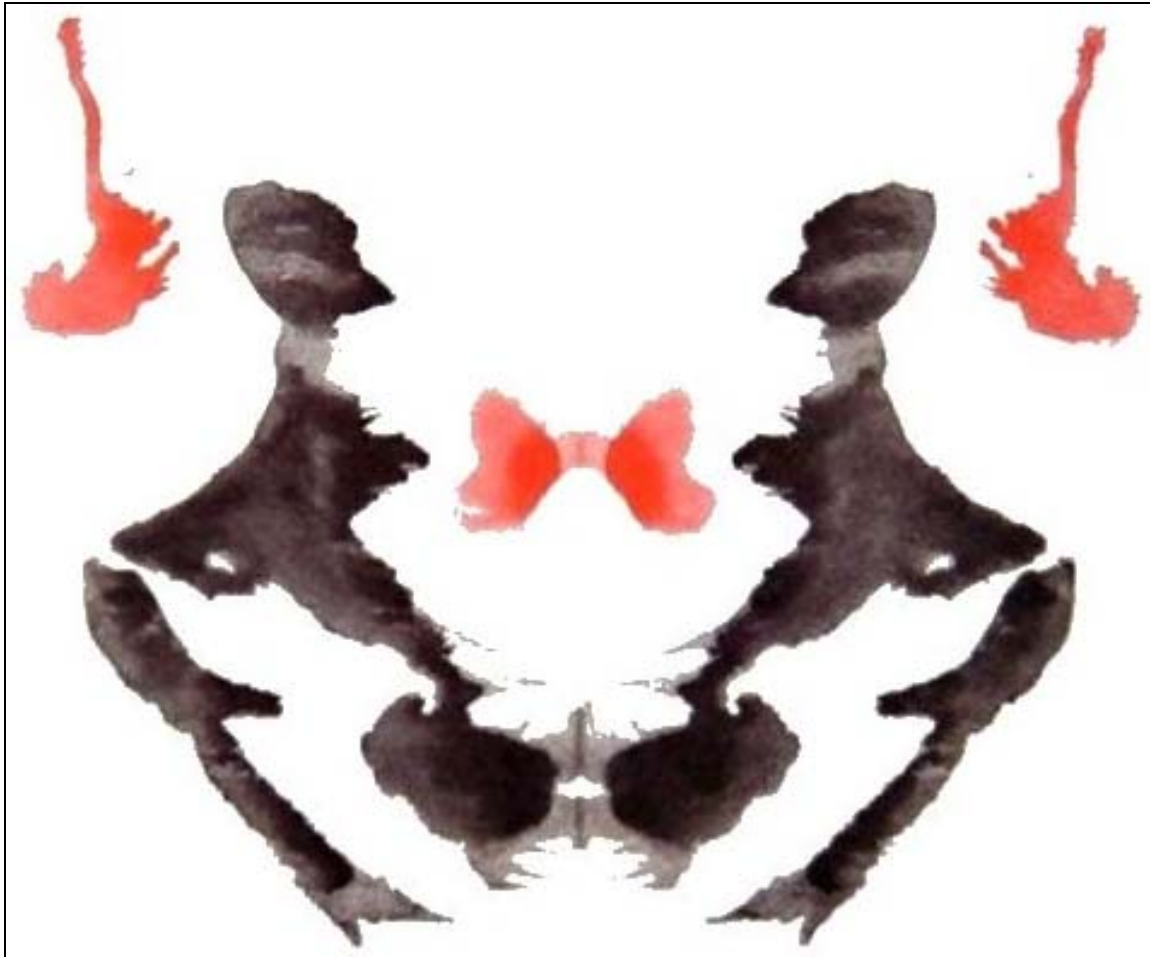
CARTÃO I



CARTÃO II



CARTÃO III



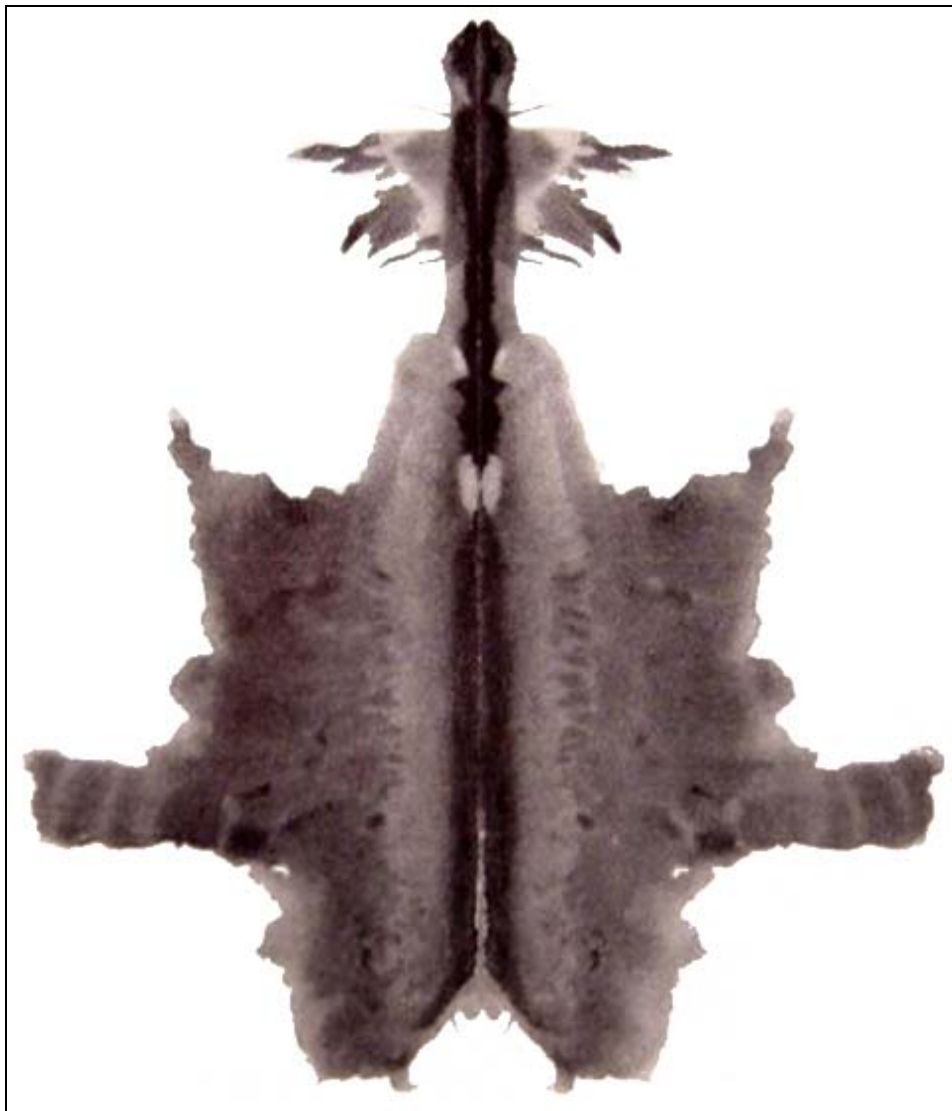
CARTÃO IV



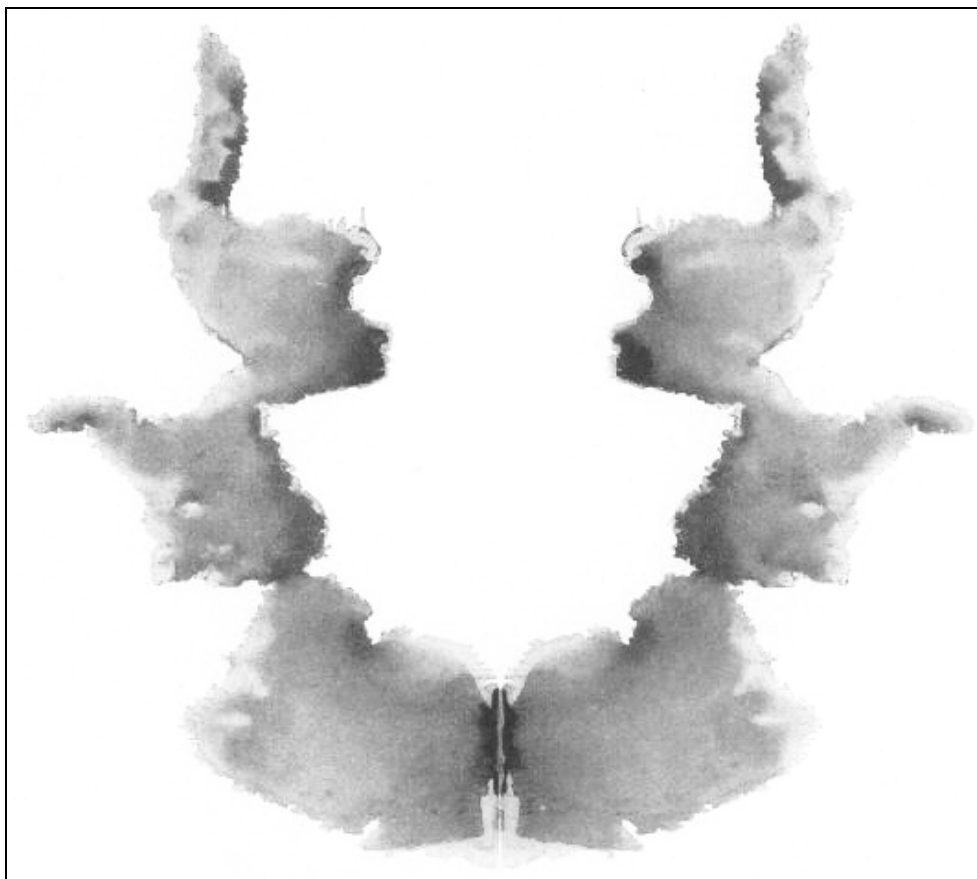
CARTÃO V



CARTÃO VI



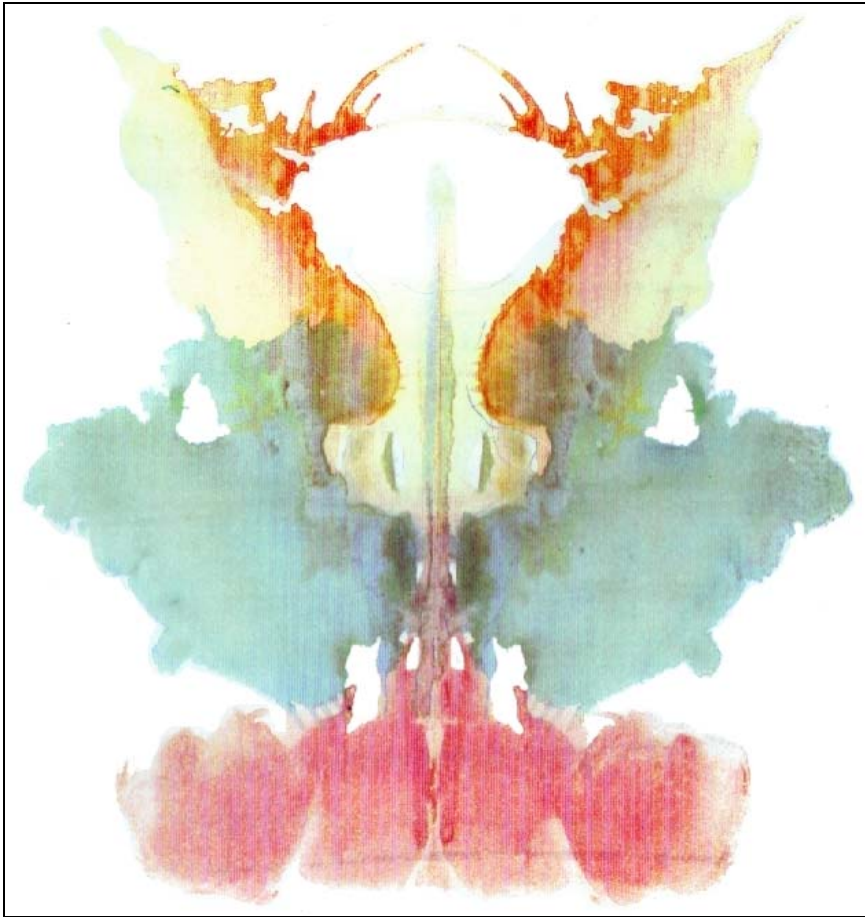
CARTÃO VII



CARTÃO VIII



CARTÃO IX

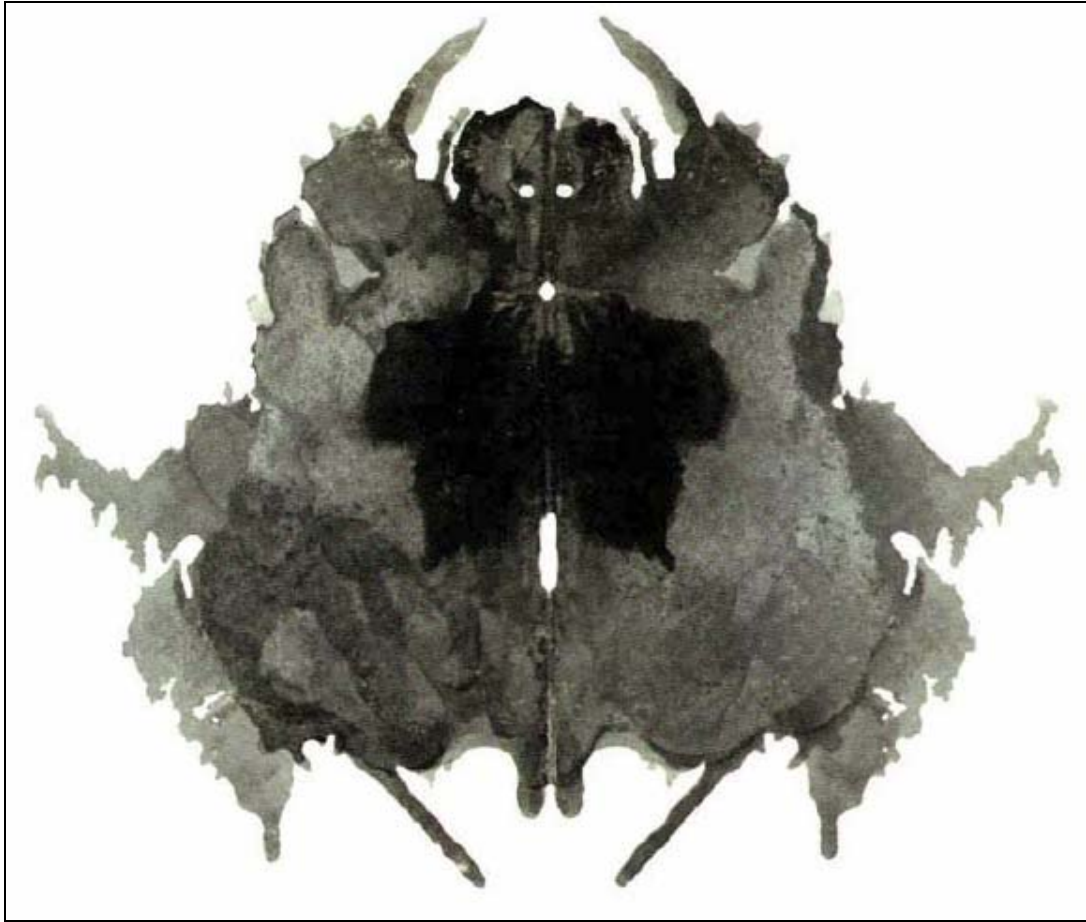


CARTÃO X

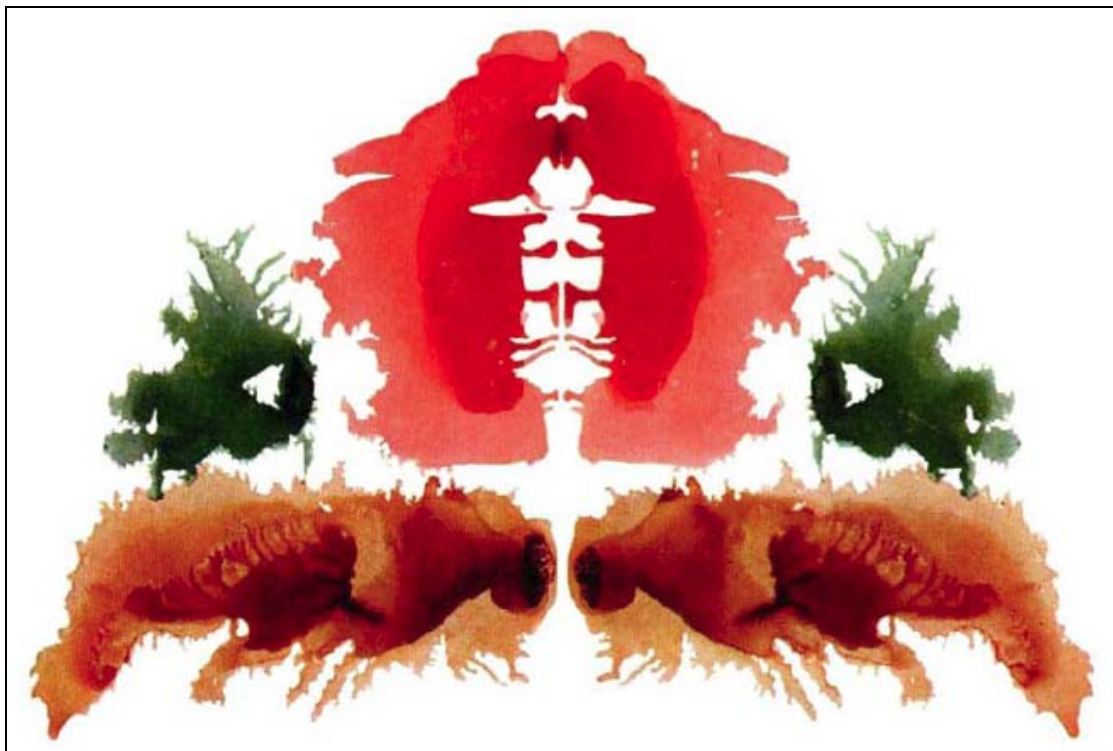


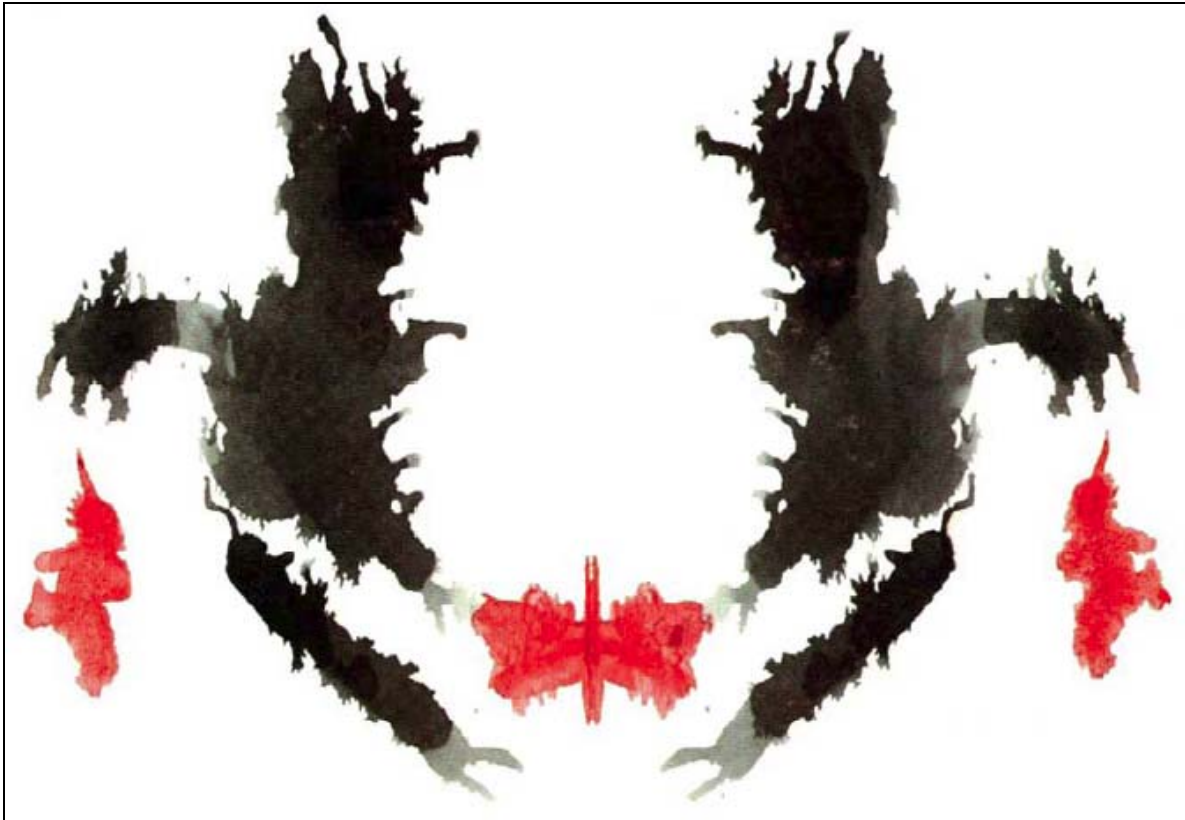
Cartões do teste Zulliger

CARTÃO 1



CARTÃO 2





1 CARACTERÍSTICAS COMUNS AO RORSCHACH E AO ZULLIGER

1.1 **Apresentação**

- Condições gerais do teste: Individual ou em grupo.
- Materiais: Cartões com manchas de tinta. Se o teste for em grupo, também haverá formulários individuais para preenchimento; se for individual, o psicólogo se encarregará do preenchimento.
- Histórico: O teste pioneiro nesse tipo é o Rorschach, sendo o Zulliger e outros uma variação simplificada dele. Esses testes foram criados há várias décadas e possuem grande credibilidade em qualquer parte do mundo. Eles são considerados os mais fidedignos testes de personalidade existentes. Uma das razões disso é que não há como o candidato imaginar quais são as respostas boas e quais são as más, ao contrário dos testes baseados em questionários, em que o candidato às vezes consegue identificar qual é a resposta socialmente mais correta. São testes difíceis de serem aplicados e interpretados, por isso, poucos psicólogos se atrevem a aplicá-los. Por tudo isso, os psicólogos não acreditam que seja possível preparar-se para eles.
- Descrição: São mostrados alguns cartões, uma a um (10 no Rorschach e 3 no Zulliger). O candidato deve descrever com o que manchas pintadas sobre cartões se parecem, apesar de ter que fazer uma força criativa considerável para enxergar algo nelas. É como ter que achar alguma coisa em nuvens (algumas realmente se parecem com algo, mas a maioria não se parece com nada).

1.2 **Etapas dos Testes**

- Relaxamento: O psicólogo distrai e relaxa o(s) candidato(s), tentando deixá-los à vontade.
- Instruções: O psicólogo explica o teste: "Serão mostradas algumas figuras. Elas não têm forma precisa; são manchas feitas ao acaso. Pergunte(m) a si mesmo o que a imagem lembra ou sugere. Pode ser no total da figura, no centro, nos lados, à vontade. Deixe a imaginação fluir naturalmente e preencha a ficha que foi lhe entregue."
- O cartão é exibido. No teste coletivo há um limite de tempo de 30 a 60 segundos para cada cartão. No teste individual, provavelmente não haverá imposição de tempo, mas é altamente conveniente respeitar o intervalo de 30 a 60 segundos.
- No teste coletivo, o candidato devem preencher a tabela abaixo conforme as imagens visualizadas; no teste individual, isso será feito pelo psicólogo.

O QUE SUGERE (nome do que está sendo sugerido)	COMENTÁRIO (comente e descreva o que está sendo lembrado. Isso ajudará ao psicólogo a entender bem o que você está querendo dizer)	USO EXCLUSIVO DO PSICÓLOGO			
...
...

- O processo se repete com os cartões seguintes até o último.
- Os cartões são apresentados novamente para que o candidato aponte e/ou contorne as imagens que ele alegou ter visto. Portanto, não se deve inventar imagens sem ter como mostrá-las depois.

1.3 Critérios de Avaliação

Toda resposta do candidato é avaliada sob 4 aspectos:

Aspecto	Descrição	Critérios
Localização	Posição da imagem visualizada (toda a mancha, no canto, em cima, na lateral)	Proporção entre eles e ordem de citação.
Determinantes	Característica do desenho que levou a ver a imagem (cor, forma, cor e forma, contraste, etc.)	Quantidade
Conteúdo	O que foi visto (pessoas, animais, plantas, objetos, abstrações)	Quantidade
Fenômenos especiais	Observações tiradas sobre o campo COMENTÁRIO ou no que o candidato fala ou faz durante o teste	Quantidade

1.3.1 Tipos de Respostas quanto à Localização

Grupo	Cód	Nome	Característica da imagem visualizada	Exemplos no Zulliger (e nº do cartão)
Formas puras	G	global	Ocupa toda a mancha (não precisa incluir as áreas brancas no meio ou ao redor da mancha)	Inseto (pulga, carrapato), caranguejo, aranha (C1) / Flor (com ou sem base), cena marinha (C2) / Pessoas levantando objeto (C3)
	D	detalhe comum	NÃO ocupa toda a mancha e é, estatisticamente, COMUM (>1/22 ≡ >4,55%)	Máscara (C1) / dois touros se encontrando (C2) / pessoas reais ou irreais (C3)
	Dd	detalhe incomum	NÃO ocupa toda a mancha e é, estatisticamente, RARA (>1/22 ≡ >4,55%)	Estrela [logo abaixo dos olhos], borboleta (C1) / Pessoas beijando-se, terra molhada (C2) / rato ou parte dele, garra mecânica (C3)
	S	espaço branco	É vista na área branca (em um furo ou em volta da mancha). Não é uma categoria isolada, mas sim, aparece combinada com uma das 3 formas anteriores (global ou detalhe com branco)	dois olhinhos (C1) / um rio (C2)
Formas híbridas e menos comuns	Gcort	global cortada	É vista em, pelo menos, 2/3 da mancha e é, estatisticamente, incomum (equivale a um detalhe incomum bem grande)	
	G _S , D _S , Dd _S	associada ao espaço branco	área branca mencionada, explicitamente ou não	um morcego <u>no céu</u>
	S _G , S _D , S _{Dd}	ênfase/preocupação no branco	área branca mencionada e enfatizada (com preocupação) com o branco	uma máscara, horrível por causa dos <u>furos/buracos</u> nos olhos
	DG	global elaborada	imagem global, cuja descrição começa em um detalhe e termina por abranger toda a mancha e é BEM argumentada	os olhinhos, a cabeça, o tronco, o abdômen e as patas

Grupo	Cód	Nome	Característica da imagem visualizada	Exemplos no Zulliger (e nº do cartão)
	DG	global confabulada	imagem global, cuja descrição começa em um detalhe e termina por abranger toda a mancha (=G) mas é MAL argumentada (conta uma estória)	tem 2 pessoas, chegam outras, estão conversando...
	DG	global contaminada	imagem global, cuja descrição começa em um detalhe e termina por abranger toda a mancha mas é absurda, incoerente, sem lógica.	2 touros, uma floresta, 2 toureiros brigando no céu,
	dd	detalhe diminuto	imagem ocupa uma área muito pequena, geralmente, extremidades ou pontas	um fiozinho de bigode
	de	detalhe externo	imagem ocupa somente a borda da mancha	uma encosta, raízes, rabinhos
	di	detalhe interno	imagem com descrição de coisas em seu interior; raro de ser encontrada	uma caixa com jóias dentro uma pessoa, vejo o aparelho digestivo
	DO	detalhe inibitório (oligofrênico)	o candidato vê somente uma parte da pessoa, enquanto que a maioria das pessoas consegue ver a pessoa inteira	cabeças de pessoas (enquanto que a maioria das pessoas vêem um casal)
	dr	detalhe raro	não se enquadra nos outros detalhes incomuns; é a mais comum	

1.3.2 Tipos de Respostas quanto aos Determinantes

G.	Código	Descrição	Características	Exemplos no Zulliger (e nº do cartão)	
Determinante Forma	Forma (F)	F+	forma de boa qualidade	imagem estatisticamente <u>comum</u> , com ou sem descrição detalhada, sem comentário sobre ação, cor ou sombra. imagem estatisticamente <u>incomum</u> mas <u>bem caracterizada</u> , sem comentário sobre ação, cor ou sombra.	dois touros (e nenhum comentário) / dois touros, vejo as cabeças, o corpo e as pernas perfeitamente esquilo: tem patas, cabeça e corpo perfeito
		F-	forma de má performance	forma confusa, vaga ou abstrata, sem comentário sobre ação, cor ou sombra. forma contaminada ou confabulada, sem comentário sobre ação, cor ou sombra.	felicidade / uma <u>coisa parecida</u> com ... duas bonecas, <u>igualzinhas às minhas</u> , elas não falam, <u>estão tristes</u>
		F±	forma duvidosa	forma que deixa dúvidas se é F+ ou F-	besouro <u>ou</u> inseto
Determinante Forma	Movimento Humano (M)	M+	movimento humano de boa qualidade	imagem humana por inteiro, em ação (movimento, postura ou preparação).	casal parado se <u>olhando</u> (postura) ave pronta para o bote (preparação)
		M-	movimento humano de má qualidade	imagem de uma parte humana em ação (movimento, postura ou preparação)	mãos se cumprimentando
				imagem humana, inteira ou em parte, em ação (movimento, postura ou preparação), mas descaracterizada (mitológica, caricaturada, ET, espiritual)	um fantasma andando
		M±	movimento humano duvidoso	imagem humana, inteira ou em parte, com fenômenos especiais (confabulação, etc.)	2 crianças se acariciando (OK) e falando <u>sobre o passeio de ontem</u>
			imagem humana por inteiro, com dúvidas sobre a ação e sobre fenômenos especiais	pessoa <u>ou bruxa</u> dançando	

G.	Código	Descrição	Características	Exemplos no Zulliger (e nº do cartão)	
	Mov. Animal (FM)		imagem de animal (inteiro ou em parte) em ação (movimento, postura ou preparação)	touros acabaram de parar (NÃO) duas águias prontas para voar (OK)	
	Mov. (m)	Inanimado			
		Fm	mov. inanimado e forma definida	objeto especificado com ação percebida	um avião subindo
		mF	mov. inanimado e forma indefinida	objeto mal especificado com ação percebida	<u>algo parecido</u> com um avião subindo
	m	mov. inanimado e sem forma	objetos abstratos, sem forma objeto sem forma definida (líquido ou gasoso)	são cores em guerra nuvens se encontrando	
Determinante Cor	Cor Cromática	FC	forma e cor precisa (+forma e -cor)	objeto bem definido e a cor integra o objeto visualizado (e não só à área onde ele está)	2 touros marrons (OK) 2 touros na área marrom (NÃO)
		CF	cor e forma imprecisa (+cor e -forma)	o observador é levado pela área da cor mas não consegue definir bem o objeto	duas <u>coisas</u> verdes
				objeto líquido ou gasoso	<u>nuvens</u> verdes
				objeto definido, mas associados a sangue	dois pulmões ensanguentados
	C	cor pura	objeto SEM forma, só cor	cores bonitas / cores do arco-íris / sangue / fogo (nem precisa dar nome às cores)	
	Cor arbitrária	F/C	forma clara e definida	o objeto é BEM definido e a coloração sofreu algum efeito (radiografia, negativo de foto)	radiografia colorida dos rins
		C/F	forma não clara e imprecisa	o objeto é MAL definido e a coloração (contraste) está alterada (negativo, etc.)	radiografia de algo parecido com peixes
	cor forçada	F-C	forma clara e definida	objeto BEM definido com cor inventada (mesmo que exista no objeto real, mas não no cartão)	uma folha verde (existe folhas verdes, mas a mancha é preta)
		C-F	forma não clara e imprecisa	objeto MAL definido com cor inventada (mesmo que exista no objeto real, mas não no cartão)	nuvem cinza (existe nuvens cinzas, mas mancha é verde)
		cor descrita (Cdesc)		sem objeto, somente descrição da cor	cor marrom / cor marrom mais claro que escurece na parte de cima
		cor simbólica (Csimb)		sem objeto, somente o significado simbólico da cor	o verde é sinal de esperança
		cor nomeada ou numerada (Cn)		apenas menciona a(s) cor(es) do cartão	muitas cores / 2 cores: vermelho e preto
		FC'	cor acromática	imagem BEM definida, sob uma área preta, com cor preta ou cinza associada à imagem	besouro <u>preto</u>
		C'F		imagem MAL definida, sob uma área preta, com cor preta ou cinza associada à imagem	gnomo ou bruxo vestido de <u>preto</u>
		C'		imagem SEM FORMA, sob uma área preta, com cor preta ou cinza associada à imagem	vejo só cores pretas
	Determinante Sombreado (ou. Claro-Escuro)	Fc	sombreado textura (é comum o candidato esfregar o dedo na área na hora de descrever o que está vendo)	objeto BEM definido, com textura	um sapo rugoso, pele de tigre malhada
		cF		objeto MAL definido, com textura	um pano macio e suave terreno arenoso
		c		objeto SEM forma, com textura	uma pelugem
		FK (Ps)	sombreado perspectiva	percepção tridimensional em objeto BEM definida	casa com árvores atrás
		KF (ps)		percepção tridimensional em objeto MAL definida	nuvens no céu em forma de pessoas

G.	Código	Descrição	Características	Exemplos no Zulliger (e nº do cartão)
	K (ps')		percepção tridimensional em objeto SEM forma	fáscas caindo, sensação de vazio
	Fk	sombreado radiológico	imagem tridimensional em superfície bidimensional em objeto BEM definido	radiografia (2D) de 2 pulmões (3D) mapa (2D) da cordilheira dos andes (3D)
	kF		imagem tridimensional em superfície bidimensional em objeto MAL definido	radiografia de algo semelhante à pulmões mapa uma ilha qualquer
	k		imagem tridimensional em superfície bidimensional em objeto SEM forma	uma simples radiografia

1.3.3 Tipos de Respostas quanto aos Conteúdos

Nome	Característica na descrição da imagem	Exemplo
H	humano, por inteiro, sem descaracterização	uma pessoa
(H)	humano, por inteiro, descaracterizado	ET, espírito, mitológico
Hd	parte externa do corpo humano, sem descaracterização	mão
(Hd)	parte externa do corpo humano, descaracterizado	asas de anjo
A	animal, inteiro	touro, besouro
(A)	animal, inteiro, descaracterizado ou fazendo coisas como se fosse pessoa)	ursinhos <u>lendo</u> , dinossauros
Ad	parte externa do corpo de animal, sem descaracterização	
(Ad)	parte externa do corpo de animal, descaracterizado	
Anat (Na)	parte interna do corpo humano ou de animal	
Sex	órgão de função sexual, interno ou externo	útero, pênis,
Obj	objeto de uso geral	
Hobj	objeto de uso pessoal	roupas, jóias
Aobj	objeto de uso animal	coleira
Objesp	objeto que voa	avião, satélite
Masc	máscara	
Al	alimento	
Pl	planta, flora	
Bio	biológico	
Nat	metais, minérios, astros	
Água	água	
Sangue	sangue	
Nuv	nuvem	
Abst	objeto abstrato	
Fogo	fogo	
Exp	explosão	
Arq	arquitetura	
Cena	humano ou animal em um cenário de fundo	

1.3.4 Tipos de Respostas quanto aos Fenômenos Especiais

Onde	Nome	Característica na descrição da imagem	Exemplo	Significado isolado
No comportamento do candidato	choque branco	ao preocupação com o branco <u>ao redor</u> da mancha		ansiedade situacional, insegurança, inferioridade
	choque vazio	ao dificuldade ou crítica em relação ao branco <u>dentro</u> da mancha		dificuldades psicossociais
	choque acromático	dificuldade, crítica, redução de respostas, repugnância ou espanto em relação às manchas escuras	(todo 1º cartão e parte do 3º)	
	choque cromático	dificuldade, crítica, redução de respostas, repugnância ou espanto em relação às manchas coloridas	(todo 2º cartão e parte do 3º)	

Onde	Nome	Característica na descrição da imagem	Exemplo	Significado isolado
	choque de exclamação	expressões faladas, mas sem forte emoção, ao ver um cartão	"Ih!"; "Bah!"; "Hum!"	ansiedade situacional
	linguajar requintado	uso de termos esnobes ou estrangeirismos		transtorno psicosssexual, epilepsia
	crítica à técnica	críticas às manchas, ao teste ou ao psicólogo	"Borrão mal feito!"; "É uma borboleta, mas faltam as antenas".	defesa paranóide
Nas imagens	confabulação	cria uma história (fábula) sobre a imagem que está vendo	2 pessoas, estão falando <u>sobre a festa de ontem</u>	transtorno neurótico, fuga fantasia comprometedora
	contaminação	cria um cenário, que une imagens que não possuem relação entre si	2 touros e, sobre eles, 2 anjos brigando	pensamento incoerente, desorganização
	idéia de auto-referência	a pessoa identifica na manchas objetos pessoais ou partes do próprio corpo	um casal (OK) eu e minha esposa (problema)	transtorno esquizofrênico
	idéia de referência	a pessoa identifica na manchas coisas de seu relacionamento		transtorno neurótico, confusa
	mutilação	membros de pessoas ou animais machucados ou amputados		conduta sádica
	resposta de posição (P)	a posição de um objeto é definida em relação a outro objeto, e a do outro objeto, em relação ao primeiro ou o candidato deduz a imagem baseando-se somente na localização da mancha	O pulmão esquerdo está oposto ao direito; e o direito, oposto ao esquerdo. Um coração, porque está no meio. E porque tem um cano em cima, que é a traquéia.	esquizofrênia, dissociação do pensamento; deficiência mental

1.4 Avaliação das Respostas

1.4.1 Características Gerais da Avaliação

Respostas	O que é avaliado
n° respostas (R)	Capacidade de produção, desempenho, facilidade de expressão. Excesso: obsessividade. Falta: depressão
quanto à localização	Proporção entre eles e ordem de citação.
quanto ao determinante	Avaliação em relação à quantidade (em valor absoluto)
quanto ao conteúdo	
espaços em branco	

1.4.2 Quanto à Localização

Critério	Resposta	Significado
Proporção	G	Percepção do conjunto e do essencial, capacidade de síntese e de organização, inteligência abstrata. Ocorre nos cartões 1 e 3. 20% a 30%: Normal / Excesso: fuga, fantasia, infantilidade / Falta: baixa inteligência, falta de visão da realidade Global elaborada ou de boa qualidade: inteligência criativa, visão do conjunto. Global contaminada: uma só já é sinal de pré-psicose. Global com S (GS ou SG): Tensão em relação ao meio-ambiente
	D	Percepção da realidade objetiva, inteligência prática. 40% a 55%: Normal / Excesso: preocupação excessiva com detalhes. / Falta: inaptidão, falta de senso de realidade.

Critério	Resposta	Significado
	Dd	Análise, senso de percepção. 10% a 15%: Normal / Excesso: preocupação excessiva com detalhes dr: Atenção aos detalhes, sensibilidade ao simples e cotidiano. dd: preocupação acentuada com meticulosidade e análise, obsessividade di: tendências introspectivas, autocrítica de: idealista, esquisofrênicos, neuróticos, obsessivos DO: tensão, ansiedade, inibição, oligofrenia (quase sempre)
	S	Atenção voltada aos obstáculos do ambiente, agressividade inibida, insegurança, ansiedade situacional, oposição à própria pessoa, introversão. Ausente (raro): rigidez, negação, paranóia; >3: críticas excessivas
	D alto e S alto	nível crítico de exigência
	G alto e D baixo	falta de bom senso, fantasia
Ordem de aparição	rígida (1°G, 2°D, 3°Dd)	pedantes (gostam de mostrar ou fingir que sabem), intelectuais
	ordenada (algumas mudanças)	normal, dedutivas
	relaxada (sem ordem)	nunca encontrada em normais; esquizofrênicos, epiléticos
	invertida (1°Dd, 2°D, 3°G)	ansiedade, cautela, depressiva, indutivas

1.4.3 Quanto aos Determinantes

Esfera		afetiva	contato emocional	conativa	intelectual
Tipo de Resposta		nível intensivo	cor, contraste	forma	movimento
Nível 1	percepção objetiva, contato com o ambiente	FC	FC'	F+	M
Nível 2	percepção menos objetiva, menor contato com o ambiente	CF	C'F	F-	FM
Nível 3	percepção subjetiva, ambiente interno	C	C'	F±	m

Uma pessoa normal (a grande maioria da população) apresenta uma quantidade maior de determinantes de nível 1 e poucos (ou nenhum) de nível 2. Determinantes de nível 3 despertam suspeitas quanto a problemas.

Grupo	Significado Grupo	Item	Significado Item
Forma (F)	capacidade de ver as coisas como são, racional, lógico, controle do comportamento e dos instintos 30% a 50%: normal +50%: rigidez, perda de criatividade -30%: individualidade, subjetividade	F+	tipo de contato com o meio externo, objetividade, estabilidade da atenção, construção mental adequada >80% e <100% de F: normal, objetividade, =100% de F: rigidez, tenacidade, perda de autonomia e criatividade. <70% de F: deficiência na atenção e no autocontrole, subjetivismo
		F-	alto: descontrole dos impulsos, subjetivismo

Grupo	Significado Grupo	Item	Significado Item
Movimento Humano (M)	= 3 ou 4: Normal (no Rorschach) = 1 ou 2: Normal (no Zulliger) Normal: criatividade e capacidade de integração, altruísmo, empatia Excesso: criatividade ou maníaco Ausente: ansiedade, esquisofrenia	M+	boas condições intelectuais, imaginação criadora
		M-	inibição ansiedade, relacionamento pessoal tenso e receoso
Mov. Animal (FM)	iniciativa, capacidade para competição Excesso: imaturidade, sugestionabilidade / Ausente ou poucos: falta de iniciativa, acomodação		
Mov. Inanim. (Fm, mF, m)	conflitos internos que a pessoa tem dificuldade para controlar	Fm>mF+m	reconhece os conflitos e convive ou resolve eles
		Fm<mF+m	não consegue superar os conflitos
Cor Cromática (FC, CF, C)	condições afetivas e emocionais ausência: indiferença, frio, depressão receptividade baixa	FC	relacionamento afetivo adequado, sabe dar e receber afeto, altruísmo, maturidade psíquica
		CF	excitabilidade, imaturidade, sugestionabilidade, escapes agressivos
		C	descontrole, imprevisibilidade, egocentrismo
		FC≥CF + C	normal: bom relacionamento pessoal, libera sentimentos
		FC<CF + C	dificuldade no relacionamento pessoal, impulsividade
		FC= vários, CF=1, C=0	simpatia, energia, capacidade de concentração
		FC=muito s, CF=1/0, C=0	falsidade no relacionamento interpessoal
Cor arbitrária (F/C, C/F)	receio em dar e receber afeto, anti-social, relacionamento superficial		
Cor forçada (F-C, C-F)	receio em dar e receber afeto, anti-social, relacionamento superficial		
Cor descrita (Cdesc)	Baixa inteligência		
Cor simbólica (Csimb)	Tentativa de sublimar suas pulsações agressivas (é a menos grave)		
Cor nomeada (Cn)	Psicose, deficiência mental		
Cor acromática (FC', C'F, C')	depressão (como traço da personalidade), pessoa evita estímulos que possam lhe mobilizar reações emocionais	FC'	pessoa mal adaptada afetivamente mas que sabe se comportar como bem adaptada, diplomata, prudência
		FC'≥C'F+C'	normal, se este e os demais determinantes na proporção esperada
		FC'<C'F+C'	depressão crônica, neurótico depressivo
Textura (Fc, cF, c)	contato humano e interação social, vontade de dar e/ou receber afeto	Fc ≥ cF + c	têm atitudes adequadas (sabe os limites) na procura por dar e/ou receber afeto
		Fc < cF + c	não têm atitudes adequadas (não sabe os limites) na procura por dar e/ou receber afeto
Sombreado radiológico (Fk, kF, k)	ansiedade, sentimentos desagradáveis diante de situações novas e desconhecidas (uma defesa frente à ansiedade menos	Fk	defende-se da ansiedade através da intelectualização
		kF	tenta controlar a ansiedade de modo precário
		k	não tem condições de suportar e controlar a ansiedade

Grupo	Significado Grupo	Item	Significado Item
	saudável que o sombreado em perspectiva)	$Fk \geq kF + k$	defende-se da ansiedade através da intelectualização
Sombreado Perspectiva (FK, KF, K)	ansiedade, a pessoa se mobiliza diante de situação de tensão mas tem condições de fazer autocrítica e elaborar o sofrimento	FK	diante da tensão, a pessoa elabora seu sofrimento
		KF	a pessoa tenta suportar a ansiedade, mas de forma precária
		K	incapacidade de suportar o mínimo de ansiedade
		$FK \geq KF + K$	normal

	F (F+, F-, F±)				M (M+, M-, M±)				FM				Fm, mF, m				FC			
	n°	%	% min	% max	n°	%	% min	% max	n°	%	% min	% max	n°	%	% min	% max	n°	%	% min	% max
média (autor 1)			35	58			12	25											3	11
média (autor 2)			50	60																
militar	2,8	47	42	52	0,7	14	11	17	0,7	14	11	17	0,1	2	1	3	0,2	4	2	6
26 a 35 anos	2,9	42			1,1	16			0,9	13			0,1	1			0,4	5		

1.4.4 Quanto aos Conteúdos

Nome	Característica na descrição da imagem	Significado isolado
H	humano, por inteiro, sem descaracterização	empatia, interesse por pessoas, adequada capacidade de relacionamento
Hd	parte externa do corpo humano, sem descaracterização	H + Hd = 15% a 25%: Normal / Excesso: compaixão, simpatia, senso humano / Falta: frieza, incapacidade de relacionamento
(H)	humano, por inteiro, descaracterizado	2H < 1Hd: angústia, prudência, detém-se em pormenores
(Hd)	parte externa do corpo humano, descaracterizada	relacionamento pessoal receoso, cauteloso e controlador
A	animal, inteiro	Inteligência sadia, sabe fazer e desfazer estereótipos. Comuns em crianças e em pessoas de baixo nível de instrução. Diminui conforme amadurecimento psicológico.
Ad	parte externa do corpo de animal, sem descaracterização	A+ Ad = 30% a 40%: Normal / Excesso: estereotipia, fantasia, inflexibilidade, inadaptação, evitam esforço / Falta: dispersão, apatia
Obj	objeto de uso geral	infantilidade, pensamento concreto, objetividade
Anat (An)	parte interna do corpo humano ou de animal	Complexo de inteligência, hipocondria. >40%: intelectualização para tolerar ansiedade
PI	planta, flora	Afeto Primário. Mais comum em pessoas que se criaram no interior.
Água	água	conflito
	sangue, fogo, explosão, cores	Descontrole emocional, incapacidade de adaptação afetiva e de relacionamento com pessoas
Sex	órgão de função sexual	>1: necessidades sexuais preponderante na vida, perseguição sexual. Desaparece na proporção do amadurecimento sexual
mapas	mapas geográficos	alunos que são ou que fingem que são exemplares, ambição escolar

	H, Hd				A, Ad				Anat				PI				Obj			
	n°	%	% min	% max	n°	%	% min	% max	n°	%	% min	% max	n°	%	% min	% max	n°	%	% min	% max
média (autor 1)			15	25			33	49			4	14			7	16			0	5
média (autor 2)			20	33																
militar	1	18	14	21	2,5	44	40	48	0,3	6	4	5	0,6	10	8	13	0,6	10	8	13
26 a 35 anos																				

1.4.5 Quanto as Relações entre Localização, Determinantes e Conteúdos

n° categorias dos conteúdos	>3: flexibilidade / <3: inflexibilidade, cria estereótipos
F alto e C=O	muita ansiedade
$\frac{G}{M} = \frac{2}{1}$	equilíbrio entre capacidade e aspirações Excesso de G: aspirações maiores do que o potencial / Falta de G: Não utilização de todo o potencial
A > Ad	
Hd > H	angústia, prudência, preocupação com pormenores
proporção entre FM e M	M > FM: subordinação dos instintos e impulsos ao sistema de valores da pessoa 2 FM para cada 1M: ideal; controle das emoções sem perda de espontaneidade. (livro Cícero Vaz). Insuficiente autocontrole e autoafirmação, imaturidade (livro Ana Mª).
$\frac{FC, CF, C}{M} = \frac{2}{1}$	Introversivo: Pensa e elabora mais do que age, criativo, afetividade mais intensa
$\frac{FC, CF, C}{M} = \frac{1}{2}$	Extratensivo: Facilidade de perder o controle diante de tensão
adaptação e relacionamento humano	FM : M e FC : CF + C
controle emocional	F%, M, FM, FC, CF+C
suportar conflitos	F%, Fk, kF, k, Fm, mF, m e conteúdos disfóricos
auto-crítica	%F, %F+, FK, FC, FC', M

2 **TESTE DE ZULLIGER – CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS**

2.1 **Significado das Respostas nos cartões**

Cartão	Significado geral das respostas	Tipo de resposta esperada
1	Capacidade de adaptação diante de situação nova.	De forma
2	Sistema afetivo e emocional; insegurança.	De cor
3	Relacionamento interpessoal, criatividade e empatia.	De movimento

2.2 **Sugestão para o Candidato**

2.2.1 **Respostas a dar**

Cartão	O que sugere (e ordem)	Comentário	Uso exclusivo do psicólogo (provável)			
			G	F+	A	(nada)
1	besouro (1°)	um besouro	G	F+	A	(nada)
	folha (2° ou 3°)	uma folha de videira	D	F+	PI	(nada)
	pessoa (2° ou 3°)	pessoa inteira, de frente, em pé, parada	Dd	F+	H	(nada)
2	touros (1°, 2° ou 3°)	2 touros	D	F+	A	(nada)
	flor (1°, 2° ou 3°)	flor vermelha	D	FC	PI	(nada)
	peixes (1°, 2° ou 3°)	2 peixinhos verdes	D	FC	A	(nada)
3	pele (1°)	2 pessoas brincando com fantoches	G	M+	H	(nada)
	beija-flores (2°)	2 beija-flores voando, com o bico voltado para cima	D	FM	A	(nada)

2.2.2 **Avaliação Provável**

Tipo	Cód	Nome	Qtd e	%	Avaliação do Item	Avaliação do Grupo
Quanto à Localização	G	global	2	25,0	na proporção	Muito boa. É o tipo mais comum. Inteligente prático, concreto, bom senso.
	D	detalhe comum	5	62,5	na proporção	
	Dd	detalhe raro	1	12,5	pouco acima da proporção	
	S	espaço em branco	0	0,0	pouco abaixo da proporção	
Quanto aos Determinantes	F	forma	4	50,0	na proporção	
	M	movimento humano	1	12,5	na proporção	
	FM	movimento animal	1	12,5	na proporção	
	FC	forma e cor	2	25,0	2x acima da proporção	
Quanto aos	A	animal	4	50,0	na proporção	PI deveria ser

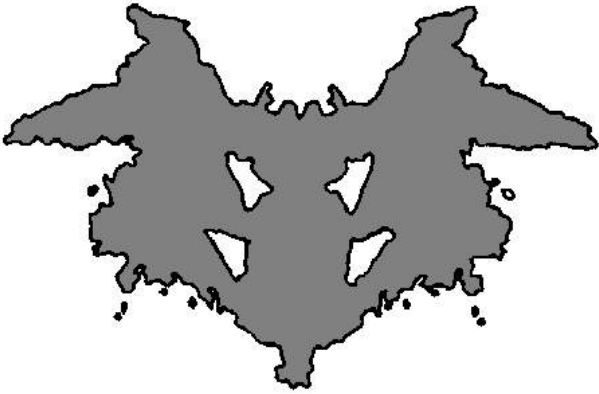
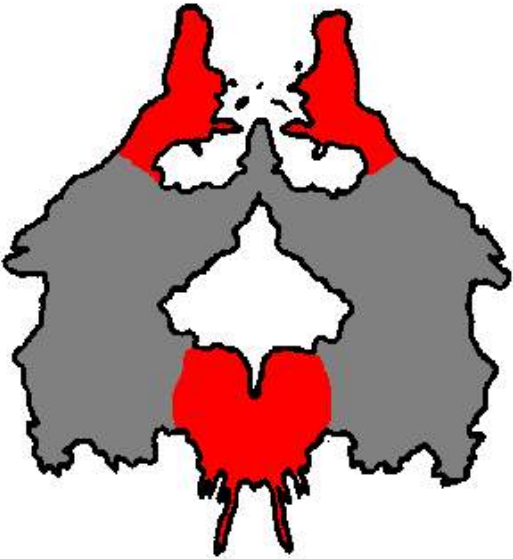
Conteúdos	H	humano	2	25,0	na proporção	substituído por Obj
	PI	botânica	2	25,0	2x acima da proporção	
Combinações	$\frac{G}{M}$			$\frac{2}{1}$	proporção ideal	

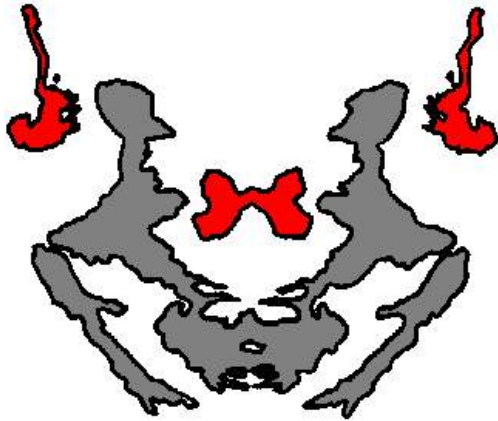
3

TESTE DE RORSCHACH – CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS

3.1

Os cartões

	<p>Cartão 1</p> <p>A figura como um todo sugere a face de uma raposa. A linha vertical do centro sugere uma mulher sem cabeça e com 2 seios bem visíveis.</p> <p>A rapidez em dar a primeira resposta indica a capacidade de se adaptar a novas situações. Portanto, de uma resposta estatisticamente comum imediatamente.</p> <p>Boas respostas são: morcego, borboleta, boca e uma mulher. Máscara, “jack-o'-lantern” e face de animal são respostas comuns também, mas algumas interpretações sugerem paranóia.</p> <p>Uma resposta ruim é comentar qualquer coisa sobre a mulher do centro (pode citá-la, mas não critique-a). O que for dito sobre ela será interpretado como uma projeção de si próprio. Não faça o óbvio comentário de que a mulher tem 2 seios mas não tem cabeça.</p> <p>Se você não der mais que uma resposta nesse cartão, alguns psicólogos poderão pedir para você olhar de mais perto.</p>
	<p>Cartão II</p> <p>Sugere duas pessoas dançando. As partes vermelhas sugerem pênis, e o centro em branco, vagina.</p> <p>É importante ver 2 figuras humanas (é comum ver palhaços ou do gênero feminino). Não vê-las, indica que você tem problemas de relacionamento interpessoal. Pode-se dar outras respostas, como entrada de uma caverna (espaço em branco no centro) e borboleta (vermelho embaixo);</p> <p>Todos cartões do Rorschach têm, pelo menos, uma óbvia representação de órgão sexual. Não se espera todos eles sejam mencionados. Em algumas interpretações, mencionar mais do que 4 imagens de conotação sexual é diagnóstico de esquizofrenia.</p> <p>Alguns psicólogos acreditam que imagens sexuais podem ocorrer mesmo quando não mencionadas. Por exemplo, não é necessário dizer que a parte vermelha embaixo parece uma vagina, isso será subentendido se for dito uma gíria como conotação sexual, como borboleta.</p>



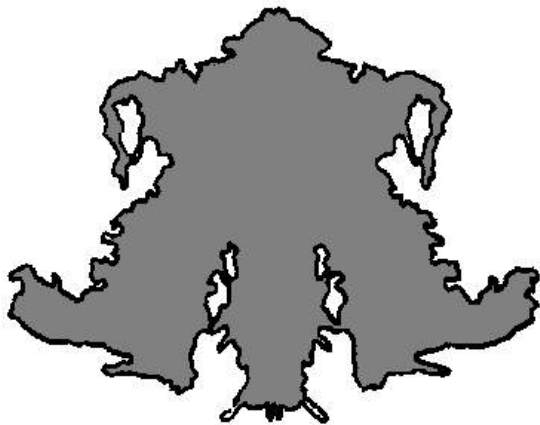
Cartão 3

Duas óbvias pessoas, uma de frente para a outra (na parte preta), borboleta no vermelho central e pênis e vaginas nas posições apropriadas de cada figura.

Esta lâmina serve para determinar sua preferência sexual. Muitas pessoas vêem 2 figuras humanas. Ambas figuras têm seios e pênis igualmente salientes. Se você, voluntariamente, não disser qual o sexo das pessoas, o psicólogo lhe pedirá para especificá-lo. Pela interpretação

tradicional, figuras definidas como masculinas, indicam heterossexualidade (independentemente do sexo do candidato). Figuras femininas ou andrógenas indicam homossexualidade. Isso funciona? Não necessariamente. Muitas pessoas hetero descrevem figuras femininas e nem todos os gays dão respostas femininas. Um estudo de 1971, no hospital Mount Sinai, em New York, mostrou que a tradicional resposta heterossexual (masculina) estava sofrendo redução de popularidade.

Respostas comuns são gravata-borboleta ou fita (vermelho no centro) e estômago ou esôfago (vermelhos nos cantos).



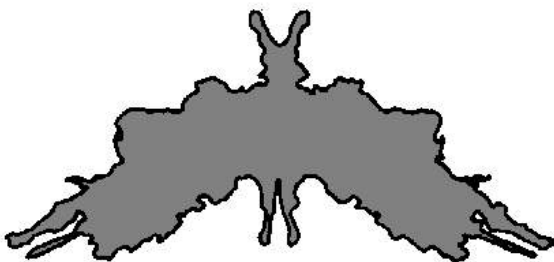
Cartão IV

Uma mancha triangular com os 2 cantos inferiores parecendo botas

Esse é o "cartão do pai".

A primeira vista é difícil ver uma imagem única na mancha. As botas são notáveis e, no meio delas, parece uma cabeça de cachorro ou de dragão chinês. Algumas pessoas vêem na mancha a pele de um animal.

Após alguns segundos, é possível ver uma pessoa de pé, vista de baixo para cima. As botas são desproporcionalmente grandes, e os braços e a cabeça desproporcionalmente pequenos devido à visão em perspectiva. Respostas comuns são gorila e homem com casaco. Respostas ruins são monstros ou um ataque de urso ou gorila. A descrição dessa figura irá indicar a percepção do candidato em relação ao seu pai ou a autoridades masculinas.

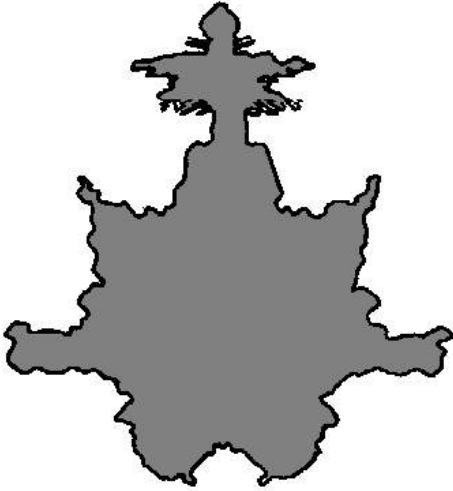
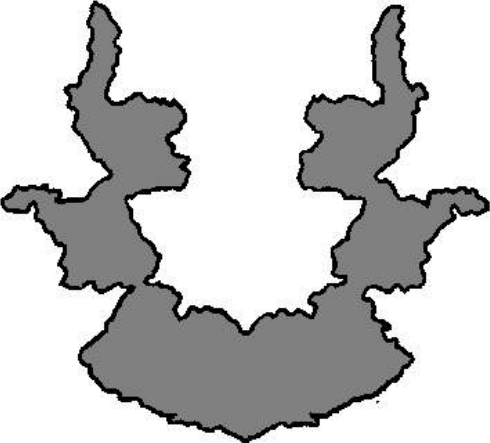
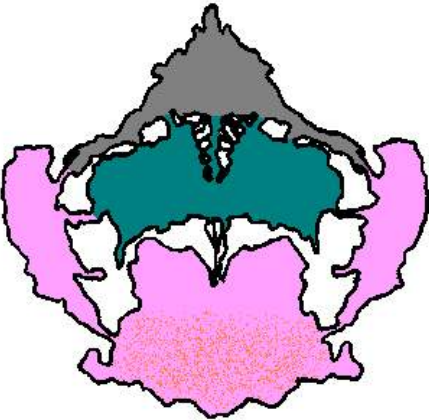


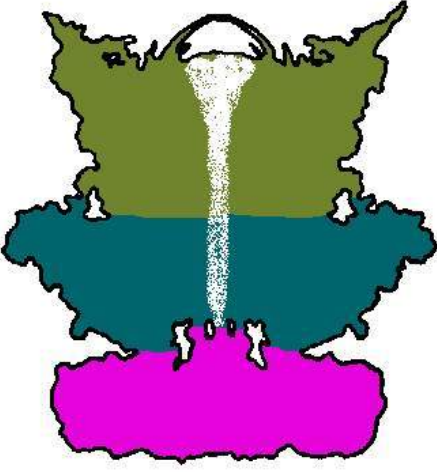
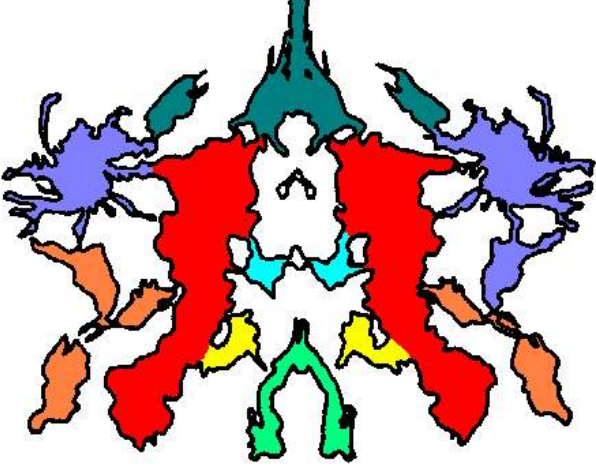
Cartão V

Um morcego. Talvez pênis nas antenas do morcego.

É o cartão mais fácil de interpretar. Uma única resposta nesse cartão (morcego ou borboleta) é suficiente.

Ver boca de jacarés na ponta das asas significa hostilidade. Ver um tesoura nas antenas ou nas patas significa complexo de castração. Esquisofrênicos comumente vêem pessoas se mexendo nessa mancha. Para alguns psicólogos, se o número de respostas desse cartão for maior do que o do cartão 4, há indícios de esquisofrenia.

	<p>Cartão 6 A figura como um todo sugere a pele esticada de algum animal e o topo, um pênis. Esta lâmina é a mais difícil. No topo da mancha está a melhor representação de um pênis de todo o teste, mas poucos candidatos o mencionam. O resto da mancha não se parece com qualquer coisa. Alguns teorias sustentam que esse cartão procura revelar atitudes subconscientes sobre a sexualidade. Uma boa resposta é dizer que parece o couro de um animal (provavelmente a única resposta possível olhando a figura nessa posição). Porém, girando a figura de lado, parece um barco ou um submarino submergindo, com reflexo sobre a água. De cabeça para baixo, parece uma nuvem cogumelo, um par de máscaras de teatro ou caricaturas de homens com nariz e queixo longos.</p>
	<p>Cartão 7 Cada lado da mancha sugere 2 figuras femininas usando um vestido de cintura fina. Essa mancha procura revelar o que o candidato pensa a respeito de sua mãe. Teoricamente, todo mundo vê 2 meninas ou mulheres. Uma resposta bastante comum são 2 meninas brincando em uma gangorra. Adjetivos depreciativos, como "bruxas," "tagarelado," "lutando," "solteironas" indicam problemas no relacionamento com a mãe. Ver nuvens trovejando ao invés de figuras femininas sugere ansiedade para alguns psicólogos. Ver semente de noz pode significar fixação vulvar. A mancha também pode ser vista sob outro ponto de vista: o espaço em branco entre as figuras femininas pode ser um abajur ou lustre. Mas somente esquisofrênicos vêem a lâmpada.</p>
	<p>Cartão 8 Dois animais nas laterais É importante que seja visto animais de 4 patas (leão, porco, urso, etc.) nas laterais. Essa é uma das respostas mais comuns de todo o teste e não vê-los sugere deficiência mental. Outras respostas boas são: árvore (triângulo cinza no topo), borboleta (na área rosa e laranja embaixo), vareta de uma jaula ou mapa humano (palitos entre os 2 retângulos). A mancha inteira pode ser vista como um árvore de natal ornamentada. Crianças tendem a gostar dessa mancha e dizer mais coisas sobre as cores brilhantes e os animais do que os pênis e vaginas dos cartões 2, 4 e 6.</p>

	<p>Cartão IX Não há muitas respostas boas aqui. Boas respostas são fogo com fumaça, explosão (mas paranóides tendem a ver a nuvem em forma de cogumelo no centro), um mapa, anatomia ou flor. Se o cartão for virado de lado, pode-se ver a cabeça de um homem na parte rosa (esse homem é parecido com Papai Noel ou Teddy Roosevelt.). Uma resposta ruim é descrever a área superior laranja como monstros ou homens lutando – sinal de desenvolvimento social precário. Tanto para este cartão, quanto para o cartão 5, deve-se dar menos respostas do que para os demais.</p>
	<p>Cartão 10 É o mais caótico dos cartões. O propósito dele é testar a habilidade organizacional. Há várias figuras fáceis de identificar: aranhas (área azul), caranguejo (cinza), bicho da seda (verde), etc. e é esperado que você cite-os. O psicólogo também espera uma resposta global, como, por exemplo, vida marinha ou uma visão através do microscópio. Ver 2 passaros (amarelo) comendo um galho (verde) ou dentro da árvore indica complexo de castração.</p>

3.2 Sugestão para o candidato

3.2.1 Características gerais

- N° respostas: 15 a 30 normal; >30: obsessividade; <10: paranóia, resistência à técnica
- Tempo de reação (tempo entre a entrega do cartão e a primeira resposta): 10 a 25s normal; < 10s ansiedade situacional elevada; >25s depressão situacional elevada
- Tempo médio por cartão: 25 a 40s normal; <25 ansiedade situacional elevada; >60 depressividade, bloqueamento

3.2.2 Respostas

Cartão	O que sugere (e ordem)	Comentário	Uso exclusivo do psicólogo (provável)			
			G	FM	A	P
1	borboleta	uma borboleta voando	G	FM	A	P
	mulher	mulher com os braços para cima	D	F+	H	P
2	duas pessoas	duas pessoas batendo palmas	G	M+	H	P
	tamanco	um tamanco	D	F+	Hobj	---
3	duas pessoas	duas pessoas (homens) levantando um cesto	D	M+	H	P
4	peessoa	peessoa deitada	D	F+	H	---
5	morcego	um morcego voando	G	FM	A	P
6	couro	couro de boi esticado	G	F+	Obj	---
	garrafa	garrafa	Dr	F+	Obj	---
7	abajur	abajur	DS	F+	Obj	---
	crianças	duas crianças brincando em uma gangorra	G	M+	H	---
8	pinheiro	pinheiro	D	F+	PI	---
	castores	dois castores correndo	D	FM	A	P
	caranguejo	um caranguejo	Dr	F+	A	---
9	borboleta	borboleta colorida	D	FC	A	---
	peessoa	uma peessoa sentada sob a mesa escrevendo	Dr	F+	H	---
10	algas	algas marinhas multicoloridas	G	FC	PI	---
	alicate	alicate	D	F+	Hobj	---

caranguejo	caranguejo correndo	D	FM	A	P
cavalos marinhos	dois cavalos marinhos se encontrando	Dr	FM	A	---

3.2.3

Avaliação Provável

Tipo	Classificação		Limites gerais para o Rorschach		Qtde. limite para 20 respostas		Qtde. encontrada	Avaliação do Item	Avaliação do Grupo
	Código	Descrição	min	máx	min	máx			
Localização	G	global	20%	30%	4	6	6	na proporção	na proporção
	D	detalhe comum	40%	55%	8	11	11	na proporção	
	Dd	detalhe raro	10%	15%	2	3	3	na proporção	
	S	espaço em branco	0	3	0	1	0	na proporção	
Determinantes	F+	forma			9	10	10		
	M+	movimento humano			3	4	3		
	FM	movimento animal			2	5	5		
	Fm,mF,m	mov. inanimado					0		
	FC	forma e cor					2		
	CF	cor e forma					0		
	C	cor					0		
	FC'	preto, cinza			0	1	0		
	Fc	textura					0		
Conteúdo	FK				0	1	0		
	H+Hd		15%	25%	3	5	6		
	A+Ad		30%	40%	6	8	7		
Combinações	Outros						7		
	G/M	(2/1 = 2 é ideal)					2		
	FM/M	(2/1 = 2 é ideal)					1,7		
	FC,CF,C/M								