

Errata

Na edição 38.4, no editorial “Algumas Reflexões sobre a Psicologia no Brasil”, na página 619 onde se lê “A aplicação de jogos e simulações constitui tecnologia exposta no artigo **Desenvolvimento de Competências na Gestão de Conflitos em um Hospital Geral**. A simulação por computador com fins educacionais para o discernimento e a elaboração de competências de gestão de conflitos e feedback foi descrita e analisada indicando potencial da ferramenta para avaliar e desenvolver estilos gerenciais. O estudo apresenta suas limitações e indica a necessidade de aprimoramento, além de exemplificar a variedade dos interesses e das ferramentas inovadoras no campo da intervenção psicológica.”, **o correto é:** “A aplicação de jogos e simulações constitui tecnologia exposta no artigo “**Criação de uma Simulação para o Desenvolvimento de Competências em um Hospital**”. A simulação por computador com fins educacionais para o discernimento e a elaboração de competências de gestão de conflitos e feedback foi descrita e analisada indicando potencial da ferramenta para avaliar e desenvolver estilos gerenciais. O estudo apresenta suas limitações e indica a necessidade de aprimoramento, além de exemplificar a variedade dos interesses e das ferramentas inovadoras no campo da intervenção psicológica.”” **O referido artigo, por um erro interno, não entrou na edição 38.4, mas sim no fluxo contínuo de 2019 da Revista Psicologia: Ciência e Profissão.**