

# II CONGRESSO DE COMUNICAÇÃO CIENTÍFICA EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO NA PÓS-GRADUAÇÃO



## ELABORAÇÃO DE TESTE COGNITIVO POR MEIO DO SOFTWARE E-PRIME 3.0 PARA AVALIAÇÃO DO CONTROLE INIBITÓRIO EM CRIANÇAS

Vinícius de Oliveira, Bruna Jubé Moraes, Isabela Almeida Ramos.

Grupo de Pesquisa Neuromov  
Universidade Católica de Brasília

### Introdução

- O controle inibitório é responsável pela atenção, comportamento, pensamentos e emoções de um indivíduo (Diamond, 2013)
- Testes computadorizados são alternativas aos métodos tradicionais de avaliação cognitiva. Ex: E-Prime 3.0 (ALSAWAIER, 2018)

### Objetivo

- Desenvolvimento de tarefa cognitiva computadorizada a fim de avaliar o controle inibitório em crianças por meio do software E-Prime® 3.0, com o dispositivo de entrada e saída Chronos.

### Métodos



Vamos jogar um jogo?  
Prepare sua atenção!

Excelente! Vamos para a fase 2?

Agora, aperte a tecla com a luz verde quando aparecer imagens de materiais de escritório.

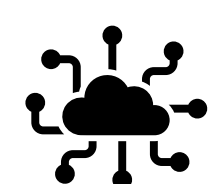


34 alunos – 12 a 13 anos (CEF 7 Ceilândia)



Tarefa Go/No-go

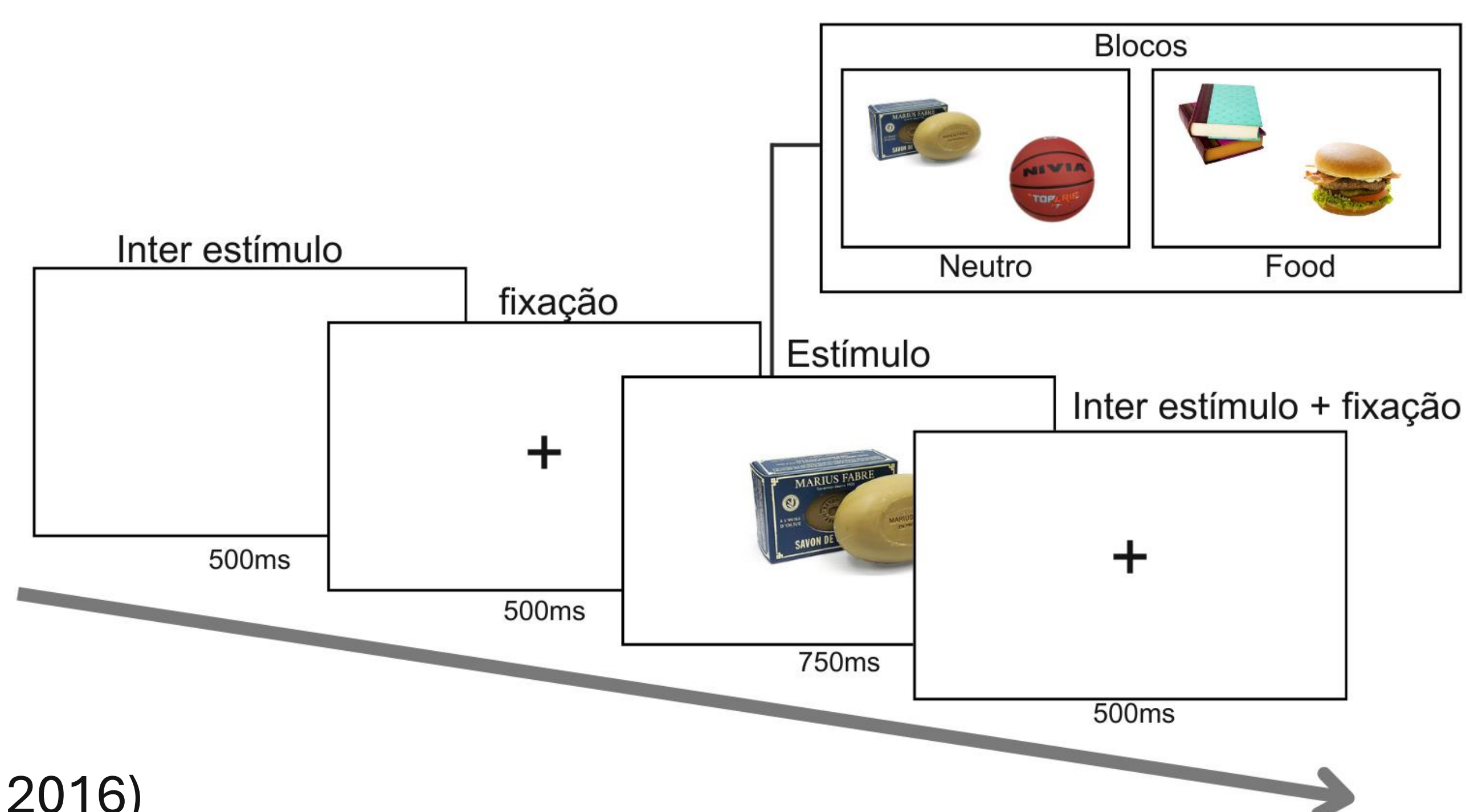
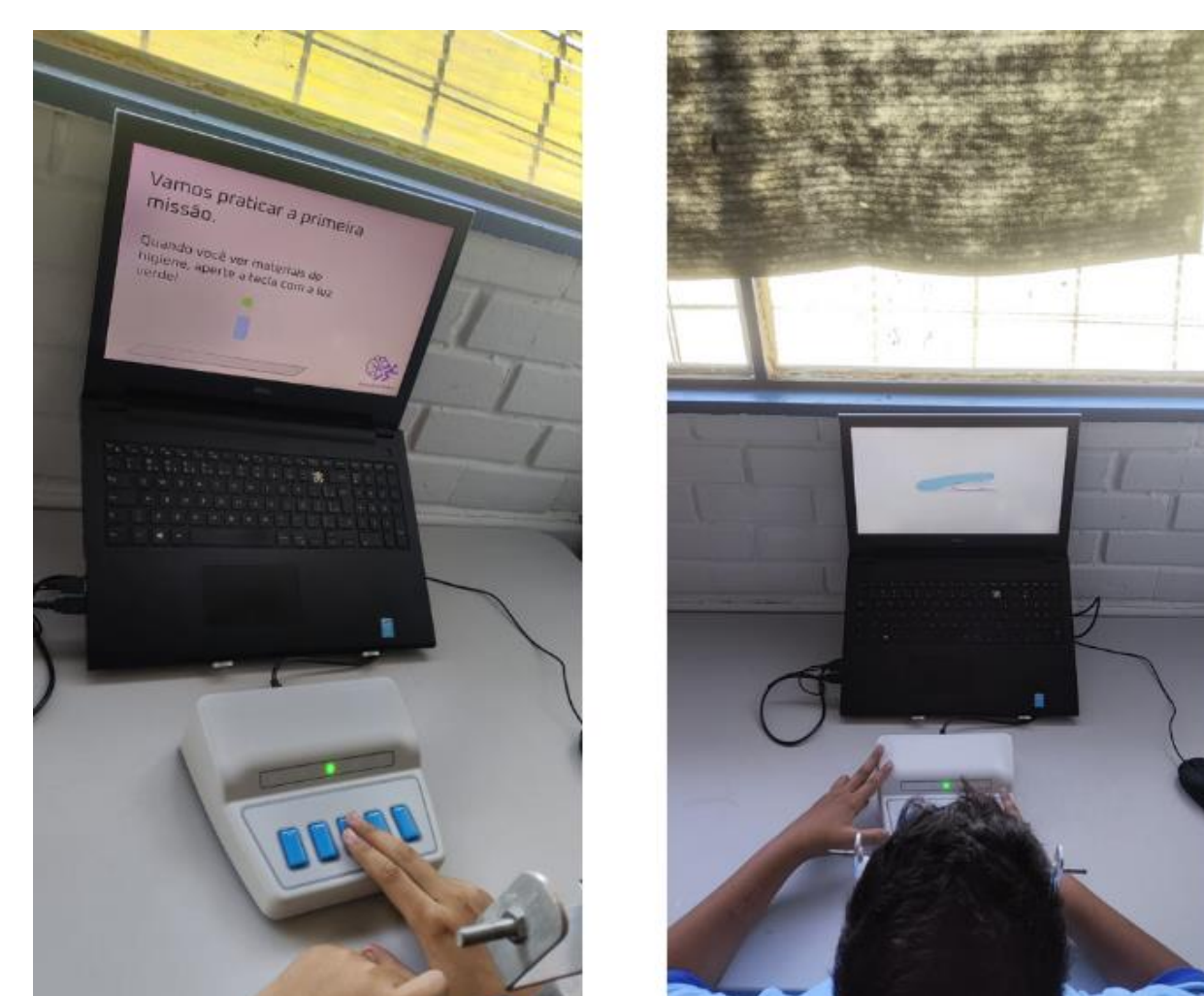
- Go – Aperte o botão!
- No-go – Não aperte, espere a próxima imagem.



Gamificação como fator de engajamento.

### E-BASIC Scripting

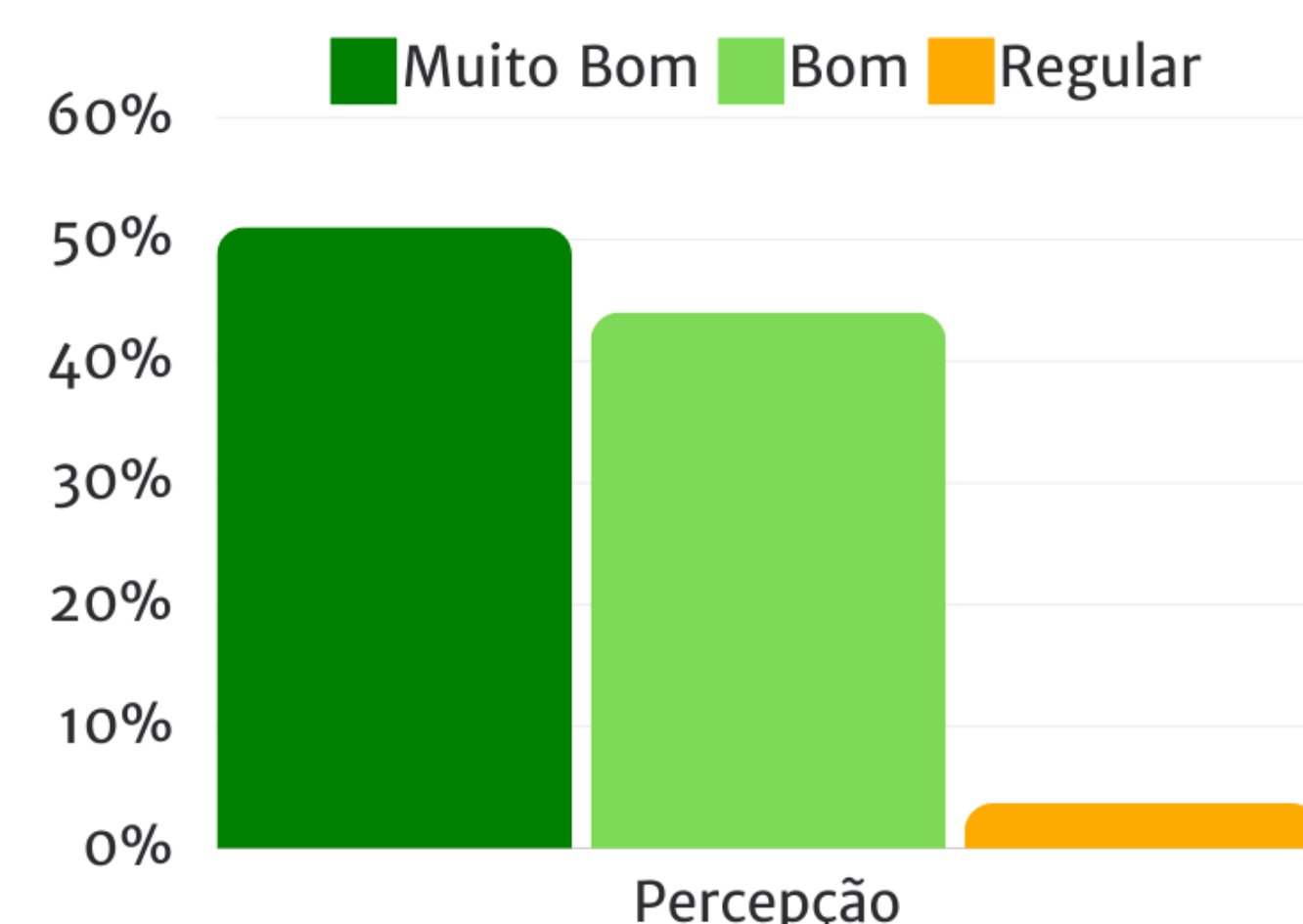
```
If  
c.GetAttrib("Imagens")  
= "ImagemNoGo" And  
Stimulus.RESP = "" Then  
Stimulus.ACC = 1  
End If
```



(Price, 2016)

### Resultados

- Teste coletou o tempo de reação (Ms) e acurácia (%).
- Dados analisados em um outro estudo
- Gamificação produziu engajamento consistente



### Conclusão

Testes computadorizados são capazes de oferecer facilidades aos pesquisadores, além de oferecerem maior precisão. Também, a gamificação aprimora o engajamento e gera motivação a aqueles que contribuem com a pesquisa.

### Referências



### Nosso site

