

<p>PracticeLetterInstruct1</p> <p>In this experiment you will try to memorize letters you see on the screen while you also solve simple math problems.</p> <p>In the next few minutes, you will have some practice to get you familiar with how the experiment works.</p> <p>We will begin by practicing the letter part of the experiment.</p> <p>Click the mouse to continue.</p>	<p>Neste experimento, você tentará memorizar letras que você verá na tela enquanto você resolve problemas de matemática simples.</p> <p>Nos próximos minutos, você irá praticar para se familiarizar com o experimento.</p> <p>Nós começaremos praticando a parte do experimento com as letras.</p> <p>Aperte o botão do mouse para continuar.</p>
<p>PracticeLetterInstruct2</p> <p>For this practice set, letters will appear on the screen one at a time.</p> <p>Try to remember each letter in the order presented.</p> <p>After 2-3 letters have been shown, you will see a screen listing 12 possible letters with a check box beside each one.</p> <p>Your job is to select each letter in the order presented. To do this, use the mouse to select the box beside each letter. The letters you select will appear at the bottom of the screen.</p> <p>Click the mouse button to continue.</p>	<p>Para essa prática, letras aparecerão na tela uma de cada vez.</p> <p>Tente lembrar cada letra na ordem em que foram apresentadas.</p> <p>Depois que 2-3 letras aparecerem, você verá uma tela com 12 possíveis letras e uma caixa para marcar ao lado de cada letra.</p> <p>Seu trabalho é selecionar cada letra na ordem em que foram apresentadas. Para fazer isso, use o mouse para marcar a caixa ao lado de cada letra. As letras selecionadas irão aparecer na parte de baixo da tela.</p> <p>Aperte o botão do mouse para continuar.</p>
<p>PracticeLetterInstruct3</p> <p>When you have selected all the letters, and they are in the correct order, hit the ENTER box at the bottom right of the screen.</p> <p>If you make a mistake, hit the CLEAR box to start over.</p> <p>If you forget one of the letters, click the BLANK box to mark the spot for the missing letter.</p> <p>Remember, it is very important to get the letters in the same order as you see them. If you forget one, use the BLANK box to mark the position.</p> <p>Please ask the experimenter any questions you</p>	<p>Depois que selecionar todas as letras, e elas estiverem na ordem correta, aperte o botão ENTER no canto direito da parte de baixo da tela.</p> <p>Se errar, aperte o botão CLEAR para começar novamente.</p> <p>Se esquecer uma das letras, aperte o botão BLANK para marcar onde a letra esquecida deve estar.</p> <p>Lembre-se, é muito importante colocar as palavras na mesma ordem que foram apresentadas. Se você esquecer uma letra, use o botão BLANK para marcar a sua posição.</p> <p>Favor chamar o pesquisador se tiver alguma</p>

[DI1] Comentário: Same as RSpan

[DI2] Comentário: Same as RSpan

[DI3] Comentário: Same as RSpan

[DI4] Comentário: If your language does not feature capital letters/characters, please use underlines.

may have at this time.	pergunta.
When you're ready, click the mouse button to start the letter practice.	Quando você estiver pronto, aperte o botão do mouse para começar a prática com as letras.

PracticeLetterList	
F	
P	
Q	
J	
H	
K	
T	
S	
N	
R	
Y	
L	

[DI5] Comentário: Same as RSpan

InitGrid	
Grid(1,1).Contents = "F" Grid(1,2).Contents = "H" Grid(1,3).Contents = "J" Grid(2,1).Contents = "K" Grid(2,2).Contents = "L" Grid(2,3).Contents = "N" Grid(3,1).Contents = "P" Grid(3,2).Contents = "Q" Grid(3,3).Contents = "R" Grid(4,1).Contents = "S" Grid(4,2).Contents = "T" Grid(4,3).Contents = "Y"	

[DI6] Comentário: Same as RSpan

CollectClick1	
Select the letters in the order presented. Use the blank button to fill in forgotten letters.	Selecione as letras na mesma ordem em que foram apresentadas. Use o botão BLANK para escrever letras que esqueceu.

[DI7] Comentário: Same as RSpan.

PractMathInstr1	
Now you will practice doing the math part of the experiment.	Agora você irá praticar a parte da matemática deste experimento.
A math problem will appear on the screen, like this:	Um problema matemático aparecerá na tela, deste jeito:

<p>$(2 \times 1) + 1 = ?$</p> <p>As soon as you see the math problem, you should compute the correct answer.</p> <p>In the above problem, the answer 3 is correct.</p> <p>When you know the correct answer, you will click the mouse button.</p> <p>Click the mouse to continue.</p>	<p>$(2 \times 1) + 1 = ?$</p> <p>Assim que ver um problema matemático, você deve calcular a resposta correta.</p> <p>No problema acima, a resposta correta é 3.</p> <p>Quando souber a resposta correta, aperte o botão do mouse.</p> <p>Aperte o botão do mouse para continuar.</p>
PractMathInst2	
<p>You will see a number displayed on the next screen, along with a box marked TRUE and a box marked FALSE.</p> <p>If the number on the screen is the correct answer to the math problem, click on the TRUE box with the mouse.</p> <p>If the number is not the correct answer, click on the FALSE box.</p> <p>For example, if you see the problem $(2 \times 2) + 1 = ?$ and the number on the following screen is 5 click the TRUE box, because the answer is correct.</p> <p>If you see the problem $(2 \times 2) + 1 = ?$ and the number on the next screen is 6 click the FALSE box, because the correct answer is 5, not 6.</p> <p>After you click on one of the boxes, the computer will tell you if you made the right choice.</p> <p>Click the mouse to continue.</p>	<p>Você verá um número na próxima tela com uma caixa marcada VERDADEIRO e outra caixa marcada FALSO.</p> <p>Se o número na tela for a resposta correta para o problema, clique na caixa que diz VERDADEIRO com o mouse.</p> <p>Se o número não for a resposta correta, clique na caixa que diz FALSO.</p> <p>Por exemplo, se você ver o problema $(2 \times 2) + 1 = ?$ e o número na próxima tela for 5 clique na caixa que diz VERDADEIRO, porque a resposta está correta.</p> <p>Se você ver o problema $(2 \times 2) + 1 = ?$ e o número na próxima tela for 6 clique na caixa que diz FALSO, porque a resposta correta é 5, não 6.</p> <p>Depois que clicar em uma das caixas, o computador irá lhe dizer se fez a escolha certa.</p> <p>Aperte o botão do mouse para continuar.</p>
PractMathInst3	
<p>It is VERY important that you get the math problems correct. It is also important that you try and solve the problem as quickly as you can.</p> <p>Please ask the experimenter any questions you may have at this time.</p> <p>When you're ready, click the mouse to try some practice problems.</p>	<p>É muito importante que você consiga resolver os problemas matemáticos corretamente. Também é importante que você consiga resolvê-los o mais rápido possível.</p> <p>Favor chamar o pesquisador se você tiver perguntas.</p> <p>Quando você estiver pronto (a), aperte o botão do mouse para praticar.</p>

Problem	
When you have solved the math problem, click the mouse to continue	Quando resolver um problema, aperte o botão do mouse para continuar.
Math	
[TRUE] [FALSE]	[VERDADEIRO] [FALSO]

OSPANpracticeInstruct1	
Now you will practice doing both parts of the experiment at the same time.	Agora você irá praticar as duas partes do experimento ao mesmo tempo.
In the next practice set, you will be given one of the math problems. Once you make your decision about the math problem, a letter will appear on the screen. Try and remember the letter.	Na próxima prática, você irá fazer um dos problemas matemáticos. Assim que decidir a sua resposta, uma letra aparecerá na tela. Tenta lembrar a letra.
In the previous section where you only solved math problems, the computer computed your average time to solve the problems. If you take longer than your average time, the computer will automatically move you onto the letter part, thus skipping the True or False part and will count that problem as a math error. Therefore it is VERY important to solve the problems as quickly and as accurately as possible.	Na sessão anterior na qual você apenas resolveu problemas matemáticos, o computador calculou o seu tempo médio para resolver os problemas. Se você demorar mais que o tempo médio, o computador irá automaticamente passar para a letra, pular o verdadeiro ou falso e contar o problema como erro. Por isso é muito importante você resolver os problemas o mais rápido e corretamente possível.
Click the mouse to continue.	Aperte o botão do mouse para continuar.
OspanPracticeInstruct2	
After the letter goes away, another math problem will appear, and then another letter.	Depois que a letra desaparecer, outro problema matemático irá aparecer, e depois outra letra.
At the end of each set of letters and math problems, a recall screen will appear. Use the mouse to select the letters you just saw. Try your best to get the letters in the correct order.	No final de cada combinação de letras e problemas, uma tela com letras aparecerá. Use o mouse para selecionar as letras que acabou de ver. Tente lembrar a ordem correta das letras.
It is important to work QUICKLY and ACCURATELY on the math. Make sure you know the answer to the math problem before clicking to the next screen.	É muito importante que você trabalhe rapidamente e corretamente com os problemas matemáticos. Tenha certeza que você sabe a resposta do problema antes de ir para a próxima tela.
You will not be told if your answer to the math problem is correct.	O computador não irá dizer se a resposta está correta.
After the recall screen, you will be given feedback about your performance	Depois da tela com as letras você receberá o resultado da sua performance

<p>regarding both the number of letters recalled and the percent correct on the math problems.</p> <p>Please ask the experimenter any questions you may have at this time.</p> <p>Click the mouse to continue.</p>	<p>para o número de letras lembradas e a porcentagem de respostas corretas nos problemas matemáticos.</p> <p>Favor chamar o pesquisador se tiver perguntas.</p> <p>Aperte o botão do mouse para continuar.</p>
feedbackinstruct	
<p>During the feedback, you will see a number in red in the top right of the screen. This indicates your percent correct for the math problems for the entire experiment.</p> <p>It is VERY important for you to keep this at least at 85%.</p> <p>For our purposes, we can only use data where the participant was at least 85% accurate on the math.</p> <p>Therefore, in order for you to be asked to come back for future experiments, you must perform at least at 85% on the math problems WHILE doing your best to recall as many letters as possible.</p> <p>Please ask the experimenter any questions you may have at this time.</p> <p>Click the mouse to try some practice problems.</p>	<p>Durante o resultado, você verá um número vermelho no canto direito na parte de cima da tela. Isso indica a porcentagem de problemas matemáticos que você respondeu corretamente para o experimento inteiro.</p> <p>É muito importante que a porcentagem seja no mínimo 85%.</p> <p>Para o nosso experimento, só podemos usar dados de pessoas com no mínimo 85% de respostas corretas nos problemas matemáticos.</p> <p>Para você ser chamado novamente para participar em futuros experimentos, você deve responder no mínimo 85% de respostas corretas nos problemas matemáticos E lembrar o máximo de letras possíveis.</p> <p>Favor chamar o pesquisador se tiver perguntas.</p> <p>Aperte o botão do mouse para praticar.</p>
Stims	
<p>F</p> <p>P</p> <p>Q</p> <p>J</p> <p>H</p> <p>K</p> <p>T</p> <p>S</p> <p>N</p> <p>R</p> <p>Y</p> <p>L</p>	
showProblem	

[D18] Comentário: Same as RSpan.

Click the mouse to continue	Aperte o botão do mouse para continuar.
CollectClick	
Select the letters in order. Use the blank button to fill in forgotten letters.	Selecione as letras em ordem. Use o botão BLANK para colocar letras esquecidas.

Instructions	
That is the end of the practice.	Este é o final da prática.
The real trials will look like the practice trials you just completed.	O experimento de verdade será igual a prática que acabou de completar.
First you will get a math problem to solve, then a letter to remember.	Primeiro você terá que resolver um problema, depois terá que memorizar uma letra.
When you see the recall screen, select the letters in the order presented. If you forget a letter, click the BLANK box to mark where it should go.	Quando ver a tela com as letras, selecione as letras na ordem em que foram apresentadas. Se esquecer de uma letra, clique na caixa BLANK para marcar onde a letra deve ir.
Some sets will have more math problems and letters than others.	Algumas combinações terão mais problemas matemáticos e letras do que outras.
It is important that you do your best on both the math problems and the letter recall parts of this experiment.	É importante que você faça o melhor possível nos problemas matemáticos e na parte onde tiver que lembrar as letras.
Remember on the math you must work as QUICKLY and ACCURATELY as possible.	Lembre-se de trabalhar o mais rápido e corretamente possível nos problemas matemáticos.
Also, remember to keep your math accuracy at 85% or above.	Também lembre-se de acertar 85% dos problemas.
Please click the mouse to begin the experiment.	Aperte o botão do mouse para começar o experimento.
Goodbye	
This task has been completed.	Esta atividade acabou.
Please get the experimenter.	Favor chamar o pesquisador.

[D19] Comentário: Same as RSpan