Aula 004 – Roteiro

**Efeito de prática de recuperação:** recuperar uma informação ativamente da memória traz maiores benefícios para o aprendiz do que ser exposto passivamente à informação. Exemplos:

* Fazer testes sobre os conteúdos que está estudando;
* Explicar para si mesmo ou para um colega o que aprendeu recentemente;
* Colocar em prática aquele conhecimento.

Objetivo do vídeo: programar a *Eriksen Flanker Task*:

* **Variável independente (aquilo que é *manipulado* pelo pesquisador):** relação entre estímulo alvo e estímulos “flanqueadores”. Possui os seguintes níveis:
  + **Congruente:**  **<<<<< >>>>>**
  + **Incongruente: <<><< >><>>**
  + **Neutra: --<-- -->--**
* **Variável dependente (aquilo que é *mensurado* pelo pesquisador):** tempos de reação, em função do tipo de tentativa.
* **Definições da tarefa:**
  + **Número de tentativas:** 240 por condição (120 para cada um dos dois estímulos daquela condição); no total, serão 720 tentativas;
  + **Duração do estímulo em cada tentativa:** até o participante responder;
  + **ITI:** 750 ms;
  + **Respostas:** tecla [ z ] para **<** e tecla [ m ] para **>**;
  + **Desafio:** após a primeira metade da tarefa (i.e., após 360 tentativas), o programa deverá apresentar uma tela de descanso para o participante. Após a segunda metade, o participante deverá receber uma tela de agradecimentos.
* **Dica:** programação pode ser realizada com sucesso com apenas três rotinas e três *loops*.