

Teste de memória

Autoria

Bruna Azevedo MORAES

Larissa de Souza ALMEIDA

Luiz Otávio Cler Curcio GOMES

Maria Clara Coelho CUNHA

Sthefany de Caires Pinheiro ANDRADE

Estudantes do Curso Técnico em Edificações integrado ao Ensino
Médio no IFF *Campus* Santo Antônio de Pádua

Orientação

Simone Augusto SILVA

Docente no IFF *Campus* Santo Antônio de Pádua

Resumo: Este estudo apresenta o desenvolvimento de uma ferramenta gamificada para avaliar a memória de curto prazo de indivíduos expostos a estímulos tecnológicos cotidianos. O objetivo principal do trabalho é analisar a capacidade de retenção de informações recentes e investigar como o uso excessivo de telas e a dependência de dispositivos eletrônicos afetam diretamente o foco e a atenção humana. A metodologia proposta utiliza a gamificação como estratégia central para criar um ambiente de testes dinâmico e competitivo. O experimento prático submete os participantes a diversos desafios com níveis progressivos de dificuldade. As atividades cognitivas aplicadas englobam três tarefas distintas: a busca por pares correspondentes em um jogo da memória tradicional, a memorização e repetição de uma sequência exata de palavras ditadas e a identificação de detalhes específicos em uma imagem complexa exibida por tempo limitado. Os resultados esperados apontam para uma constatação factual de que a memória recente possui limitações naturais que são agravadas pelo imediatismo dos eletrônicos. Conclui-se que o formato lúdico é eficaz para mapear disfunções na concentração causadas pelo hábito digital constante.

Palavras-chave: teste; memória; jogo.