

UTILIZAÇÃO DO TESTE PICTÓRICO DE MEMÓRIA EM CRIANÇAS *GAMERS*.  
Alessandra Cristina Vieira de Araújo (Centro Universitário de João Pessoa-Unipê); João Carlos Alchieri (Universidade Federal do Rio Grande do Norte); Filomena Maria Cordeiro Moita (Universidade Estadual da Paraíba).

E-mail; alessandravaraujo@hotmail.com; Fax: (88) 3530-1393; Telefone: (88) 3512-0237

Os jogos eletrônicos são tecnologias intelectuais que se comparados aos brinquedos clássicos, favorecem o desenvolvimento sócio-cognitivo e afetivo do jogador permitindo reformulações de conceitos. Ampara-se esse estudo, na necessidade da compreensão do efeito da utilização de jogos eletrônicos na memória das crianças. Estudos que visam compreender, como tal estímulo, pode interferir nas funções cognitivas são de interesse de educadores, pais e de profissionais da saúde mental. A partir de uma revisão de literatura sobre a Memória, Aprendizagem e Desenvolvimento Cognitivo o estudo objetivou investigar o desempenho no teste pictórico de memória (TEPIC). Foram utilizados os instrumentos para coleta de dado sócio-demográficos nas 343 crianças de escolas públicas e particulares da cidade de Juazeiro do Norte e o Teste Pictórico de Memória com crianças entre 6 a 12 anos de idade, sexo masculino e feminino. Os resultados apontam para uma correlação positiva entre idade e desempenho no TEPIC; existe uma diferença real entre as médias de desempenho de crianças que responderam ao teste em turnos diferentes. Os tipos de respostas das crianças permitiram a imersão de palavras regionalistas o que implicou em adaptação do vocabulário para correção. Ocorreram 2 tipos de evocação da memória as quais se relacionam as condições de escolaridade das crianças: desenhos e escrita. O desempenho escolar é resultado de um contexto que deriva da história pregressa de cada criança. Os resultados referentes as diferenças de gênero quanto a memória, indicaram que as meninas apresentam melhor desempenho nessa faixa etária. A memória operacional mostrou-se independente da utilização dos jogos eletrônicos ao passo que se mostrou dependente do horário de aplicação e da idade como a traz a literatura. Desse modo, estudo com um maior número de crianças se faz necessário, tendo em vista a importância para uma análise mais fidedigna dos dados. Além disso, sugere-se novas pesquisas nesse âmbito, de cunho longitudinal ou mesmo, o acompanhamento desse grupo para verificação da possível evolução da habilidade.

Palavras-chave: Avaliação Infantil; Memória Operacional; TEPIC-M