

Guião para Analisar Software Educativo Multimédia

Este guião pretende ajudar o professor ou educador a olhar criticamente para o software educativo multimédia, começando por descrevê-lo.

Integre todos os comentários que considere pertinentes em cada dimensão.

1. Na caixa

Título _____ Ano © _____

Editora _____ Destinatários _____

URL _____

Área temática _____

Objectivos _____

Língua _____

Requisitos do sistema _____

2. Início/apresentação

- Introduce a temática do software educativo multimédia
- Apresenta a personagem guia ou personagens intervenientes
- Após a apresentação, passa-se ao menu
- Pode-se interromper a apresentação

3. Menu

Identificar as actividades _____

O menu é representado por:

- Texto; Texto e som
- Imagem e texto; Imagem, texto e som
- Imagem e ao passar o apontador do rato surge uma legenda e/ou ouve-se o nome da actividade

4. Navegação

- O utilizador sabe sempre onde está
- O utilizador sabe como ir para determinada actividade ou local
- Existem setas para avançar ou recuar
- Menu principal sempre disponível (em todos os ecrãs)
- Botão (icónico) disponível para se aceder ao menu principal

5. Estrutura

- Estrutura linear; estrutura hierárquica; estrutura em rede
- Estrutura híbrida (explicitar) _____

6. Actividades

Descrever cada actividade.

- As actividades são adequadas à faixa etária indicada
- É fácil compreender as actividades
- Algumas actividades têm menu específico. Indique-as: _____
- Existe ajuda (oral, por escrito, animada)

- Existe uma personagem guia para apoiar/ajudar o utilizador
- É fornecido feedback ao utilizador à medida que executa as tarefas
- Existe pontuação nas actividades
- Algumas actividades têm níveis de dificuldade. Indique-as: _____
- Há actividades que são exploradas sequencialmente? Quais? _____
- É possível copiar e imprimir informação das actividades.

Conteúdo

- Cientificamente correcto
- Adequado à faixa etária
- Adequado ao programa curricular
- Não reflecte preconceitos ou estereótipos
- Não incita à violência
- Promove atitudes positivas face à natureza e ao ambiente

7. Interface

- Interface intuitiva
- Interface consistente
- Interface graficamente agradável
- Tamanho e tipo de letra fácil de ler
- As imagens têm qualidade gráfica
- Pode-se interromper, reiniciar ou desactivar som (música, ruído e comentário) e vídeo

8. Ajuda

- Ajuda sempre acessível
- Ajuda específica em cada secção, actividade ou jogo

9. Sugestões para pais, educadores e/ou professores

- Apresenta sugestões de exploração para pais, educadores e/ ou professores
- Disponibiliza actividades complementares a serem impressas (por exemplo, fichas)

10. Imprimir diploma

- Permite imprimir um diploma quando a actividade ou um conjunto de exercícios é feito correctamente

11. Hiperligações para sites na Web

- Apresenta hiperligações a um ou a vários sites na Web

12. Ficha técnica

- Existe ficha técnica dos autores do software (por vezes é utilizado o termo créditos)

13. Sair do software educativo multimédia

- Possibilidade de SAIR do software sempre acessível
- Surge uma mensagem para confirmar o desejo de saída.

14. Acessibilidade

- Respeita as normas de acessibilidade

15. Síntese

15.1 Aspectos mais positivos _____

15.2 Aspectos mais negativos _____

15.3 Proceda a uma **avaliação global** ao Software Educativo Multimédia que analisou sobre as seguintes **dimensões**:

[Fraco (F), Suficiente (S), Bom (B) ou Muito Bom (MB); Não se aplica (NA)]

Dimensões	F	S	B	MB	NA
Técnica (Navegação, Orientação do utilizador)					
Interface: aspecto gráfico					
Científica					
Pedagógica					
Atitudes perante a Humanidade					
Atitudes perante o Ambiente					

15.4 **Comentário final** (sobre a qualidade do software analisado, salientando a facilidade ou dificuldade de instalação do S.E.M.; a autonomia dada ao utilizador; o apoio (feedback) proporcionado ao desempenho; a adequação do software aos objectivos e ao público-alvo)