

## Anexos

**Anexo 1**

**Ficha de observação utilizada com as crianças durante aplicação do método de Hanna et al (1997)**

## Orientações para observação no 1º encontro com as crianças:

Amostra de usuários: crianças com faixa etária entre 6 e 8 anos, que estejam matriculadas em turmas de 1ª série de escolas particulares de Recife e que tenham aulas de informática utilizando softwares educativos.

**Descrição do contexto: 1º encontro com 1ª série do Colégio \_\_\_\_\_ (mês/ano):**

Turma com \_\_\_\_\_ alunos - Com faixa etária entre \_\_\_\_\_ e \_\_\_\_\_ anos - Horário: \_\_\_\_\_

Encontro acompanhado pela professoras: \_\_\_\_\_

Na rotina de aula de informática, os alunos estavam estudando o tema: \_\_\_\_\_

Observações adicionais: \_\_\_\_\_

### Orientações da pesquisadora para os alunos no início do experimento:

1. Apresentação da situação e das pessoas presentes em sala de aula
2. Apresentação do software educativo Mundo da Criança - o sistema
3. Explicar quem são as personagens que orientam o uso no software
4. Explicar quais são os menus principais (mundos) e submenus (atividades)
5. Sugerir que as crianças naveguem na seção “mundo dos bichos”
6. Sugerir que elas explorem todas as possibilidades dos submenus
7. Explicar que elas estarão sendo observadas, mas não estão sendo testadas
8. Mostrar o aparato que será usado: fones de ouvido, câmeras, fichas de observação.
9. Informar que a pesquisadora e as professoras poderão ajudá-las em suas dúvidas.
10. Dar início ao estudo e observar o a forma de utilização do software pelas crianças

### Para guiar a observação, lembrar a definição e os critérios de usabilidade, segundo a ISO 9241:

De acordo com a International Standards Organization (ISO 9241), a usabilidade é definida como sendo "...a eficácia, a eficiência e a satisfação com a qual usuários específicos chegam a seus objetivos executando uma determinada tarefa em um ambiente particular". Neste estudo adotaremos este mesmo conceito de usabilidade com base nos seguintes critérios:

#### **Consistência + Compatibilidade + Adequação visual + Feedback + Gestão de erros**

**Consistência** – Ocorre quando o usuário tende a generalizar suas operações, repetindo procedimentos para realizar ações similares.

**Compatibilidade** – Comunicação entre usuário X produto, por exemplo, a associação das imagens (ícones) na divisão das categorias.

**Adequação visual** – Quando o produto desenvolvido deverá ter uma leitura rápida e fácil de suas informações através da interface.

**Feedback**- Retorno dado pelo sistema, informando que alguma operação foi executada e em quanto tempo ele terá resposta para suas ações

**Prevenção de erros** – O sistema deve possibilitar uma fácil identificação e fácil correção de erros pelo usuário, evitando maiores constrangimentos.

**Controle do sistema pelo usuário** – Possibilidade dada ao usuário para que ele possa controlar ações no sistema, fazendo alterações necessárias em sua configuração.

**OBSERVAR o comportamento das crianças e conversar com elas, informalmente, anotando seus comentários:**

**Consistência** – Observar se a criança consegue realizar outras atividades dentro da mesma seção (mundo dos bichos) seguindo as mesmas orientações que foram fornecidas no início do experimento. Como por exemplo, usar submenu “jogos” e “histórias” seguindo uma mesma seqüência de procedimentos.

---

---

---

**Compatibilidade** – Observar se a criança entende as opções de uso oferecidas pela interface, como por exemplo, ícone para controlar o volume de som, ícone para mudar de “mundo” (seção), ícones de submenus (histórias, jogos, etc). Ver se ela entende que personagens, como MAX, explicam como “entrar” e “sair” do sistema, como mudar de mundo e etc.

---

---

---

**Adequação visual** – Observar se a criança consegue identificar as opções disponíveis na interface do software, ver se ela consegue memorizar onde se encontram os ícones que indicam as ações que ela pode realizar no sistema, se ela se guia mais pelas imagens ou pelos sons.

---

---

---

**Feedback** – Observar se a criança compreende que ao clicar em um determinado ícone, o software irá precisar de alguns segundos para disponibilizar a atividade que o usuário solicitou e sendo assim, é preciso aguardar uma mensagem de resposta (visual ou sonora).

---

---

---

**Prevenção de erros** – Observar se em algum momento a criança se deparou com “erros” e perguntar se ela encontrou algo de “errado” enquanto utilizava o software. Caso tenha ocorrido, verificar se ela soube contornar a situação sozinha ou se buscou ajuda no sistema. Perguntar se ela encontrou respostas para suas dúvidas em algum item de “ajuda”.

---

---

---

**Controle do sistema pelo usuário** – Observar se as crianças tentavam executar modificações nas configurações do sistema, como, por exemplo, trocar o nome do usuário que deu acesso às atividades, ou cancelar o *download* de uma atividade que ela clicou e depois desistiu. Perguntar se ela quis alterar algum tipo de configuração, como tamanho da tela (800x 600) e se ela saberia como fazê-lo.

---

---

---

**Anexo 2**

**Roteiro de aplicação do método de Hanna et al (1997) com crianças**

## Teste de usabilidade de Hanna et al (1997) realizado com crianças:

Amostra de usuários: crianças com faixa etária entre 6 e 8 anos, que estejam matriculadas em turmas de 1ª série de escolas particulares de Recife e que tenham aulas de informática utilizando softwares educativos.

### Roteiro para aplicação de teste de usabilidade com as crianças:

A) Serão necessários dois encontros para poder realizar o teste de usabilidade, pois as crianças precisam se sentir à vontade para utilizar o software e expressar suas opiniões. Ressaltando que o software educativo escolhido para o teste é o Mundo da criança\* e que os participantes serão acompanhados pela sua professora.

B) No primeiro encontro o objetivo é que a pesquisadora possa se integrar ao grupo e apresentar o software Mundo da criança. Para estimular a participação, será feita uma atividade lúdica apresentando as personagens do software educativo e em seguida será sugerida uma tarefa utilizando a seção chamada “mundo dos bichos”.

Ainda no primeiro encontro, a pesquisadora e a professora da turma irão observar a utilização que as crianças fazem do software e fazer registros (anotações) sobre possíveis dúvidas ou fatos relevantes que aconteçam durante essa atividade, também serão tiradas fotografias do contexto de uso, sem identificar as crianças.

C) No segundo encontro as crianças serão convidadas a navegar livremente no software, sem tarefas pré-estabelecidas. Enquanto o grupo estiver utilizando o software, a pesquisadora irá convidar uma criança de cada vez para responder a uma entrevista sobre a usabilidade do software e sobre o teste que estão participando.

No momento da entrevista, a pesquisadora vai anotar as respostas da criança na ficha de entrevista, mas além da ficha, a criança terá suas respostas gravadas para que ser feita uma transcrição das opiniões de forma mais precisa. Lembrando que a intenção não é avaliar as crianças, mas, sim, o uso da ferramenta e o tipo de teste.

D) É importante frisar que esses encontros para realização da pesquisa foram aprovados pela coordenação da escola, mesmo assim, as crianças só participarão das atividades se for do interesse delas e não passarão por nenhum tipo de constrangimento caso queiram desistir da atividade e voltar às suas atividades de rotina.

O software educativo Mundo da criança é oferecido pela Editora Delta\*, que gentilmente cedeu licenças de uso para que o mesmo pudesse ser avaliado por crianças, educadores e designers. Salientando que esta é uma pesquisa científica, e deste modo, as informações sobre os participantes serão mantidas em sigilo absoluto.

E) A pesquisadora responsável por este estudo experimental coloca-se à disposição de pais e professores para esclarecer outras dúvidas que possam surgir quanto a esta pesquisa. Será um prazer poder responder aos questionamentos de todos para que se possa realizar este estudo de forma transparente e colaborativa.

A seguir os dados para contato: Luciana Freire - (aluna do mestrado em design da UFPE - 2005 - bolsista/ pesquisadora da Capes) - E-mail: [lucianafreire@gmail.com](mailto:lucianafreire@gmail.com)

**Anexo 3**

**Entrevista com crianças sobre o método de Hanna et al (1997)**

## Entrevista sobre o teste de Hanna et al (1997) realizado com crianças:

Amostra de usuários: crianças com faixa etária entre 6 e 8 anos, que estejam matriculadas em turmas de 1ª série de escolas particulares de Recife e que tenham aulas de informática utilizando softwares educativos.

Nome: \_\_\_\_\_

Idade: \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_ Escola: \_\_\_\_\_

<b>1) Você já usou antes algum “joguinho” como este que a gente viu ?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...
<b>2) Você achou fácil usar este “joguinho” ?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...
<b>3) Você entendia as telas, as figuras e as “tarefinhas” que o joguinho mostrava pra gente?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...
<b>4) Você achou alguma “coisa de errado” quando estava usando o “joguinho” ?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...
<b>5) Conte o que você mais gostou e o que você menos gostou neste “joguinho” ?</b>
→ Fale mais sobre isso... Explique para mim ...
<b>6) Você entendeu que a tia está fazendo uma pesquisa sobre o “jeito” de usar este “joguinho” ?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...
<b>7) O que a gente precisaria fazer para que o “joguinho” ficasse melhor ?</b>
→ Fale mais sobre isso... Explique para mim ...
<b>8) Você já tinha participado de alguma “atividade”, como esta pesquisa que a tia fez ?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...
<b>9) Você gostou de participar, junto com seus coleguinhos, desta pesquisa usando o “joguinho”?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...
<b>10) Você consegue dizer pra tia o que a gente pode fazer para essa pesquisa com crianças ficar melhor?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...

**Anexo 4**

**Roteiro de aplicação do método de PEDACTICE (2000) com educadores**

## Teste de usabilidade utilizando PEDACTICE (2000) com educadores:

Amostra de usuários: profissionais formados em educação que atuem na área de ensino fundamental e que já tenham utilizado softwares (ou sites) educativos durante aulas com crianças em fase de alfabetização.

### Roteiro para utilização do PEDACTICE com educadores:

A) Os educadores serão convidados a participar do experimento durante dois encontros, juntamente com as crianças e com a pesquisadora, onde será pedido que eles observem o contexto de uso do software educativo Mundo da Criança e procurem fazer registros (anotações) sobre fatos que considerem relevantes neste contexto.

B) No primeiro encontro o objetivo é que a pesquisadora possa se integrar ao grupo e apresentar o software Mundo da criança. Será pedido ao educador (professora da turma) para observar como as crianças se comportam utilizando este software e quais as possíveis dúvidas que elas têm sobre esta utilização.

Também será pedido que o educador observe o contexto para que possa responder às questões perguntadas no PEDACTICE, que foi entregue previamente, no dia em que o software foi instalado nos computadores da escola.

O educador terá tempo para refletir sobre o PEDACTICE que deverá ser entregue ao final do segundo encontro.

C) No segundo encontro as crianças serão convidadas a navegar livremente no software, enquanto o grupo estiver utilizando o software, a pesquisadora pedirá que o educador responda ao questionário PEDACTICE, com base em suas observações pessoais, sobre a experiência vivida com o software educativo Mundo da Criança.

Ao final do encontro o pesquisador deverá entregar o PEDACTICE à pesquisadora e logo em seguida ser entrevistado a respeito desta ferramenta de avaliação de software educativo. Durante a entrevista, as respostas serão registradas na ficha de entrevista e também serão gravadas para uma posterior transcrição.

D) É importante frisar que esses encontros para realização da pesquisa foram aprovados pela coordenação da escola, mesmo assim, os educadores só participarão das atividades se for do interesse deles e não passarão por nenhum tipo de constrangimento caso queiram solicitar a presença de outro educador para substituí-lo.

O software educativo Mundo da criança é oferecido pela Editora Delta, que gentilmente cedeu licenças de uso para que o mesmo pudesse ser avaliado por crianças, educadores e designers. Salientando que esta é uma pesquisa científica, e deste modo, as informações sobre os participantes serão mantidas em sigilo absoluto.

E) A pesquisadora responsável por este estudo experimental coloca-se à disposição de pais e professores para esclarecer outras dúvidas que possam surgir quanto a esta pesquisa. Será um prazer poder responder aos questionamentos de todos para que se possa realizar este estudo de forma transparente e colaborativa.

A seguir os dados para contato: Luciana Freire - (aluna do mestrado em design da UFPE - 2005 - bolsista/ pesquisadora da Capes) - E-mail: [lucianafreire@gmail.com](mailto:lucianafreire@gmail.com)

**Anexo 5**

**Entrevista com educadores sobre o método PEDACTICE (2000)**

## Entrevista sobre a utilização do PEDACTICE (2000) feita pelos educadores:

Amostra de usuários: profissionais da área de educação que atuem como professores de ensino fundamental e que já tenham utilizado softwares (ou sites) educativos durante aulas com crianças em fase de alfabetização.

Nome: \_\_\_\_\_

Idade: \_\_\_\_\_ Formação: \_\_\_\_\_ Escola: \_\_\_\_\_

<b>1) Você conseguiu usar o software Mundo da Criança e completar as tarefas que tentou realizar ?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...
<b>2) Você já havia feito alguma avaliação de usabilidade de software educativo antes ?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...
<b>3) Você entendeu que estava participando de uma pesquisa sobre a utilização do PEDACTICE ?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...
<b>4) Você já conhecia (ou já tinha ouvido falar) sobre o PEDACTICE para avaliação de software educativo ?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...
<b>5) Você conseguiu avaliar o software educativo Mundo da Criança utilizando o PEDACTICE ?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...
<b>6) Você poderia descrever a sua utilização do PEDACTICE na avaliação do software educativo?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...
<b>7) Você considera o PEDACTICE adequado para avaliação de software educativo?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...
<b>8) Você poderia dizer quais os pontos positivos e negativos que você encontrou no uso do PEDACTICE?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...
<b>9) Você acredita que o PEDACTICE seja útil para que os educadores avaliem softwares educativos?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...
<b>10) Você teria comentários, críticas ou sugestões sobre a utilização do PEDACTICE ?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...

**Anexo 6**

**Roteiro de aplicação do checklist TICESE (1998) com designers**

## Estudo experimental utilizando TICESE (1998) com designers:

Amostra de usuários: Designers com experiência no uso / desenvolvimento de sites e softwares educativos .

### Roteiro para utilização do TICESE com designers:

- A) Os designers serão convidados a participar do experimento durante dois encontros: um para apresentação dos objetivos da pesquisa e outro para que sejam entrevistados pela pesquisadora.
- B) No primeiro encontro, a pesquisadora irá conhecer o grupo e explicar como será feita a pesquisa. O encontro deve durar cerca de 30 minutos e serão apresentados o software educativo Mundo da Criança e o checklist TICESE que será utilizado pelos designers para avaliar a usabilidade deste mesmo software.
- Será pedido que os participantes instalem o software em seus computadores (através do site [www.mundodacrianca.com](http://www.mundodacrianca.com)) e que leiam o manual do TICESE antes de iniciar a avaliação. Eles terão um prazo de 15 dias para utilizar o software e preencher o checklist de avaliação de usabilidade, nos horários que forem mais convenientes.
- C) No segundo encontro (15º dia), a pesquisadora irá entrevistar os designers a respeito do uso do TICESE.
- Os designers serão convidados a responder a uma entrevista onde constam dez perguntas sobre a utilização do software educativo e do checklist TICESE. Esta entrevista individual deve durar cerca de 20 minutos.
- Durante a entrevista, a pesquisadora irá recolher o checklist TICESE preenchido pelo designer e fazer as perguntas referentes à avaliação do software usando esta técnica. As respostas do participante serão registradas na ficha de entrevista e também serão gravadas, em áudio e vídeo, para posterior transcrição.
- D) É importante frisar que o software educativo Mundo da criança é oferecido pela Editora Delta que autorizou sua utilização nesta pesquisa a fim de que o mesmo pudesse ser avaliado por crianças, educadores e designers. Salientando que esta é uma pesquisa científica, e deste modo, as informações pessoais sobre os participantes serão mantidas em sigilo absoluto na redação da dissertação de mestrado.
- E) A pesquisadora responsável por este estudo experimental coloca-se à disposição dos participantes para esclarecer outras dúvidas que possam surgir quanto a esta pesquisa. Será um prazer poder responder aos questionamentos de todos para que se possa realizar este estudo de forma transparente e colaborativa.

A seguir os dados para contato: Luciana Freire - (aluna do mestrado em design da UFPE - 2005 - bolsista/ pesquisadora da Capes) - E-mail: [lucianafreire@gmail.com](mailto:lucianafreire@gmail.com)

**Anexo 7**

**Entrevista com designers sobre o checklist TICESE (1998)**

## Entrevista sobre a utilização do TICESE (1998) feita com designers:

Amostra de usuários: Designers com experiência no uso / desenvolvimento de sites e softwares educativos .

Nome: \_\_\_\_\_

Idade: \_\_\_\_\_ Formação: \_\_\_\_\_ Função / cargo: \_\_\_\_\_

<b>1) Você conseguiu usar o software Mundo da Criança e completar as tarefas que tentou realizar ?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...
<b>2) Você já havia feito alguma avaliação de usabilidade de software educativo antes ?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...
<b>3) Você entendeu que estava participando de uma pesquisa sobre a utilização do TICESE ?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...
<b>4) Você já conhecia (ou já tinha ouvido falar) sobre o TICESE para avaliação de software educativo ?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...
<b>5) Você conseguiu avaliar o software educativo Mundo da Criança utilizando o TICESE ?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...
<b>6) Você poderia descrever a sua utilização do TICESE na avaliação do software educativo?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...
<b>7) Você considera o TICESE adequado para avaliação de software educativo?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...
<b>8) Você poderia dizer quais os pontos positivos e negativos que você encontrou no uso do TICESE?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...
<b>9) Você acredita que o TICESE seja útil para que os designers avaliem softwares educativos?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...
<b>10) Você teria comentários, críticas ou sugestões sobre a utilização do TICESE ?</b>
( ) sim ( ) não ( ) não sei ou não me lembro → Fale mais sobre isso... Explique para mim ...

**Anexo 8**

**Autorização do comitê de ética em pesquisa com seres humanos - UFPE**



MINISTÉRIO DA SAÚDE  
Conselho Nacional de Saúde  
Comissão Nacional de Ética em Pesquisa - CONEP

**FOLHA DE ROSTO PARA PESQUISA ENVOLVENDO SERES HUMANOS** ( versão outubro/99 )

1. Projeto de Pesquisa				
<b>Navegação e design em sites educativos: Uma abordagem ergonômica sobre as ferramentas de inspeção de usabilidade aplicadas para avaliação de softwares educativos</b>				
2. Área do Conhecimento (Ver relação no verso) Ciências Sociais aplicadas / Desenho industrial		3. Código: 6.12	4. Nível ( Só áreas do conhecimento 4 )	
5. Área(s) Temática(s) Especial (s) (Ver fluxograma no verso)		6. Códigos(s)	7. Fase (Só área temática 3) I ( ) II ( ) III ( ) IV ( )	
8. Unterminos ( 3 opções )				
<b>SUJEITOS DA PESQUISA</b>				
9. Número de sujeitos 15 No Centro : Total:		10. Grupos Especiais <18 anos ( X ) Portador de Deficiência Mental ( ) Embrão Feto ( ) Relação de Dependência (Estudantes, Militares, Presidiários, etc) ( ) Outros ( ) Não se aplica ( )		
<b>PESQUISADOR RESPONSÁVEL</b>				
11. Nome: Luciana Lopes Freire				
12. Identidade: 5422093	13. CPF: 026478104-00	19. Endereço (Rua, n.º) Rua Benfica, 748 - Madalena		
14. Nacionalidade brasileira	15. Profissão designer	20. CEP: 50720-001	21. Cidade Recife	22. UF PE
16. Mestr. Titulação Especialista	17. Cargo designer	23. Fone: (81) 9101-0919	24. Fax:	
18. Instituição a que pertence UFPE		25. Email: lucfreire@hotmail.com		
<b>Termo de Compromisso:</b> Declaro que conheço e cumprirei os requisitos da Res. CNS 196/96 e suas complementares. Comprometo-me a utilizar os materiais e dados coletados exclusivamente para os fins previstos no protocolo e a publicar os resultados sejam eles favoráveis ou não. Aceito as responsabilidades pela condução científica do projeto acima. Data: 05/05/2005 <i>Luciana Lopes Freire</i> Assinatura				
<b>INSTITUIÇÃO ONDE SERÁ REALIZADO</b>				
26. Nome UFPE		29. Endereço (Rua, n.º) Av. Prof. Moraes Rêgo s/nº		
27. Unidade/Orgão: CENTRO DE ARTES (CAC)		30. CEP:	31. Cidade: RECIFE	32. UF: PE
28. Participação Estrangeira: Sim ( ) Não (X)		33. Fone: 2126-8299	34. Fax:	
35. Projeto Multicêntrico: Sim ( ) Não (X) Nacional ( ) Internacional ( ) (Anexar a lista de todos os Centros Participantes no Brasil)				
<b>Termo de Compromisso (do responsável pela instituição):</b> Declaro que conheço e cumprirei os requisitos da Res. CNS 196/96 e suas Complementares e como esta instituição tem condições para o desenvolvimento deste projeto, autorizo sua execução. Nome: Laura Martins Cargo: Coordenadora do Mestrado em Design Data: 05/05/2005 <i>Laura Martins</i> Assinatura				
<b>PATROCINADOR</b> Não se aplica (X)				
36. Nome:		39. Endereço:		
37. Responsável:		40. CEP:	41. Cidade:	42. UF:
38. Cargo/Função:		43. Fone:	44. Fax:	
<b>COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA - CEP</b>				
45. Data de Entrada: 17.05.05	46. Registro no CEP: 17712005	47. Conclusão: Aprovado ( ) Data: 06.07.05		48. Não Aprovado ( ) Data: / /
49. Relatórios do Pesquisador responsável previstos para Data: 31.10.05 Data:				
Encaminhado a CONEP: 50. Os dados acima para registro ( ) 51. O projeto para apreciação ( )		53. Coordenador(a) Nome Prof. Geraldo Augusto Mendes Couto Vice-Coordenador(a) Nome e Cargo em Pesquisa Prof. ... UFPE		
52. Data: / /		<b>COMISSÃO NACIONAL DE ÉTICA EM PESQUISA - CONEP</b> UFPE		
54. Nº Expediente		56. Data Recebimento:		
55. Processo				
58. Observações:				

**Anexo 9**

**Autorização da Editora Delta para utilização do software educativo Mundo da Criança**

**MUNDO da CRIANÇA****Carta de anuência**

Autorizamos para os devidos fins, à pesquisadora LUCIANA LOPES FREIRE, portadora do RG 5422093, a realizar seu estudo experimental do mestrado em design (UFPE), através da utilização do software educativo Mundo da criança, cuja experiência terá como participantes principais, crianças de 1ª série, de três escolas particulares de Recife, sempre contando com a supervisão de suas professoras durante as aulas de informática na escola.

Cientes do caráter científico desta pesquisa, intitulada **Navegação e design em softwares educativos**: Uma abordagem ergonômica de métodos de inspeção de usabilidade aplicáveis à avaliação de softwares educativos, fomos informados sobre os testes de usabilidade com o software educativo Mundo da criança, que será utilizado pelos voluntários participantes: crianças, educadores e designers. Cientes também do caráter científico deste estudo, que resultará numa dissertação de mestrado, sabemos que os resultados poderão ser publicados através de artigos em jornais e revistas que tragam informações a respeito desta pesquisa.

Sendo assim, a Editora DELTA, responsável pelos direitos autorais do software educativo Mundo da Criança, autoriza a instalação do software em até 100 computadores de três ou mais escolas particulares de Recife, escolhidas por Luciana Freire em sua pesquisa. Informamos ainda que o software funciona gratuitamente durante o período de 15 dias (equivalente a 15 créditos), no entanto, caso seja necessário, nos dispomos a oferecer créditos por um período de seis meses, a fim de que a pesquisa possa ser realizada de forma satisfatória, obtendo resultados que possam atender aos objetivos de seu estudo experimental e desta forma, liberamos a utilização do software para fins de aplicação no estudo experimental durante o período acima, bem como, liberamos a utilização de suas imagens para fins de divulgação científica dos resultados desta dissertação.

Rio de Janeiro, 10 de Junho de 2005

ANDRÉ KOGAN Breitman  
Software educativo Mundo da Criança  
EDITORA DELTA

**Anexo 10**

Cartas de autorização das escolas participantes da pesquisa



Instituto  
Capibaribe

Rua das Graças, 51 – Graças – Recife  
Fone/fax: 3221- 4950/5958 – 3423-1678  
Cadastro Escolar: Inscrição: P. 000.022  
CNPJ: 11.012.556/0001-14

### Carta de anuência

Das: Diretoras do Instituto Capibaribe  
Ao: Comitê de Ética em Pesquisa da UFPE

Autorizamos para os devidos fins, a pesquisadora **LUCIANA LOPES FREIRE**, portadora do RG 5422093, a realizar seu estudo experimental nesta instituição, através da utilização de um software educativo Mundo da criança com a participação das crianças e sempre sob a supervisão de suas professoras durante as aulas de informática na escola.

Cientes do caráter científico desta pesquisa, intitulada **Navegação e design em softwares educativos**: Uma abordagem ergonômica de métodos de inspeção de usabilidade aplicáveis à avaliação de softwares educativos, fomos informados também a respeito do sigilo das informações das crianças. Salientamos ainda que recebemos orientações sobre todos os procedimentos que serão adotados pela pesquisadora durante todo o período de estudo, bem como, fomos orientados sobre o uso do software educativo Mundo da criança, que será utilizado pelas crianças participantes.

Para finalizar, afirmamos ter recebido cópia de todos os documentos acadêmicos referentes a esta pesquisa: projeto de dissertação de mestrado, cópia do arquivo de instalação do software, cartas de anuência do professor orientador e do chefe de departamento e documentos de identificação da pesquisadora. Recebemos ainda cópia do termo de consentimento para que os pais autorizem às crianças a participarem da pesquisa. Este material ficará disponível na instituição para que todos os interessados neste estudo tenham acesso a eles e para que a pesquisa se desenvolva de forma transparente e responsável.

Recife, 10 de junho de 2005



Diretoria  
Instituto Capibaribe

**INSTITUTO CAPIBARIBE**  
Rua das Graças, 51 - Graças  
Recife — Pernambuco



### Carta de anuência

Da: Diretoria do Colégio Apoio  
Ao: Comitê de Ética em Pesquisa da UFPE

Autorizamos para os devidos fins, a pesquisadora **LUCIANA LOPES FREIRE**, portadora do RG 5422093, a realizar seu estudo experimental nesta instituição, através da utilização de um software educativo Mundo da criança com a participação das crianças e sempre sob a supervisão de suas professoras durante as aulas de informática na escola.

Cientes do caráter científico desta pesquisa, intitulada **Navegação e design em softwares educativos**: Uma abordagem ergonômica de métodos de inspeção de usabilidade aplicáveis à avaliação de softwares educativos, fomos informados também a respeito do sigilo das informações das crianças. Salientamos ainda que recebemos orientações sobre todos os procedimentos que serão adotados pela pesquisadora durante todo o período de estudo, bem como, fomos orientados sobre o uso do software educativo Mundo da criança, que será utilizado pelas crianças participantes.

Para finalizar, afirmamos ter recebido cópia de todos os documentos acadêmicos referentes a esta pesquisa: projeto de dissertação de mestrado, cópia do arquivo de instalação do software, cartas de anuência do professor orientador e do chefe de departamento e documentos de identificação da pesquisadora. Recebemos ainda cópia do termo de consentimento para que os pais autorizem às crianças a participarem da pesquisa. Este material ficará disponível na instituição para que todos os interessados neste estudo tenham acesso a eles e para que a pesquisa se desenvolva de forma transparente e responsável.

Recife, 10 de agosto de 2005

Rejane Maia  
Diretoria Pedagógica  
Colégio Apoio