

Verificação de usabilidade em *software* educativo: Uma avaliação prospectiva em objetos de aprendizagem com conteúdos de genética no ensino médio.

Gisele Patricia Scapini¹, Vanessa Faria de Souza^{1*}

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) -
Campus Ibirubá. Ibirubá, RS, Brasil.

Uma tendência atual é que a sala de aula se torne um ambiente cada vez mais dinâmico e interativo e, conseqüentemente, atraia mais a atenção dos alunos. As tecnologias da informação têm permeado o campo da educação em diversos níveis, resultando num grande desafio para o professor tradicional, inclusive no que se refere a ministrar aulas que possuem conteúdos abstratos e de difícil compreensão. Neste contexto, os objetos de aprendizagem (OAs) podem desempenhar um papel importante no reforço do discurso educacional. Diante dessa realidade o presente trabalho visou avaliar por prospecção, a usabilidade de dois objetos de aprendizagem disponíveis no repositório NOAS (Núcleo de desenvolvimento de objetos de aprendizagem significativa), com temática vinculada a genética do ensino médio (um fazendo menção a síntese proteica e outro a idiogramas). Para tal fez-se um levantamento bibliográfico onde foram investigados conceitos de genética, informática em educação, usabilidade em OAs digitais e quais critérios de usabilidade são essenciais para atender às necessidades dos usuários. Ainda, utilizou-se um questionário já consolidado, desenvolvido pelo LabiUtil da Universidade Federal de Santa Catarina, o qual foi sugerido a professores graduados em Ciências Biológicas, com experiência no ensino médio. Os resultados demonstraram que alguns critérios de usabilidade não satisfizeram a expectativa dos docentes, porém, isso não afetou na eficiência/eficácia no uso do OA, e ainda, que eles utilizariam os tais objetos em suas aulas, devido a abordagem ser mais atraente aos alunos. Sendo assim, pode-se concluir que os OAs selecionados para esse estudo, podem servir como um recurso alternativo e facilitador do processo de ensino/aprendizagem.

Palavras-chave: Objetos de aprendizagem. Usabilidade. Ensino Médio. Genética.