A lista apresenta 9 requisitos de multimídia sobre desenvolvimento de animações, diagramas e ilustrações educacionais a respeito de educação sexual para adolescentes brasileiras.

Autor Base: Brame, 2015. | ID RM01

Usar símbolos ou texto para destacar informações importantes na tela da animação ou vídeo. Motivo: O destaque de informações ajuda a direcionar a atenção para elementos específicos do vídeo.

Exemplo: Usar um ícone de alerta para destacar uma informação importante.

Autor Base: Brame, 2015. | ID RM03

Autor Base: Brame, 2015. | ID RM04

Autores Base: Kim et al., 2007. | ID RM06

Autores Base: Shneiderman et al., 2018. | ID RM07

Autores Base: Dowse e Ehlers, 2001. | ID RM08

Autor Base: Brame, 2015. | ID RM02

Segmentar o vídeo em pequenos pedaços. Motivo: Permitir que os estudantes tenham controle sobre o fluxo de informação que recebem.

Exemplo: Essa segmentação pode ser feita a partir de vídeos mais curtos e incluindo interações de pausa/avanço.

Exemplo: Não usar música, fundos complexos que exigem que a estudante preste atenção neles.

Evite fundos complexos. Prefira fundos simples.

Combinar estratégias auditivas e verbais com visuais pictóricos, ajustando o tipo específico de

Exemplo: Não usar música, fundos complexos ou recursos extra de animação que exigem que a estudante preste

A soma de uma animação com a narração da mesma informação se complementam.

Incluir formas de rever a informação e controlar o movimento do vídeo.

Motivo: Evitar sobrecarregar a estudante utilizando de forma consciente os canais de informação (auditivo, visual e textual)

Em contraste, uma animação com texto continuo ao lado sobrecarrega o canal visual, prejudicando o aprendizado.

Autores Base: Brame, 2015; Nuttin, 1973; Deci e Ryan, 1985. | ID RM05

Exemplo: Linha do tempo Interativa, botões de *play/pause*, voltar ou avançar e volume.

TÍTULO

Motivo: A eficiência da animação como recurso de aprendizagem e motivação pode variar dependendo de diferenças individuais na necessidade de cognição, idade e capacidade de percepção espacial.

Exemplo: Ilustrar personagens principais que representem adolescentes brasileiras, em aparência, forma de se vestir e expressar. E, utilizar temas e conteúdo apropriados para educação de adolescentes. Evitando assuntos muito

avançados, como de nível universitário, ou muito simples, como da educação infantil.

Exemplo: O uso de animação durante a passagem do mouse (hover) e clique em botões para indicar ação.

favoritar favoritar Botão Regular **Botão Clicado**

Botão Hover

Evite usar cenários que não representam o Brasil. Ilustre pessoas, cenários e cotidiano que representam a cultura brasileira.

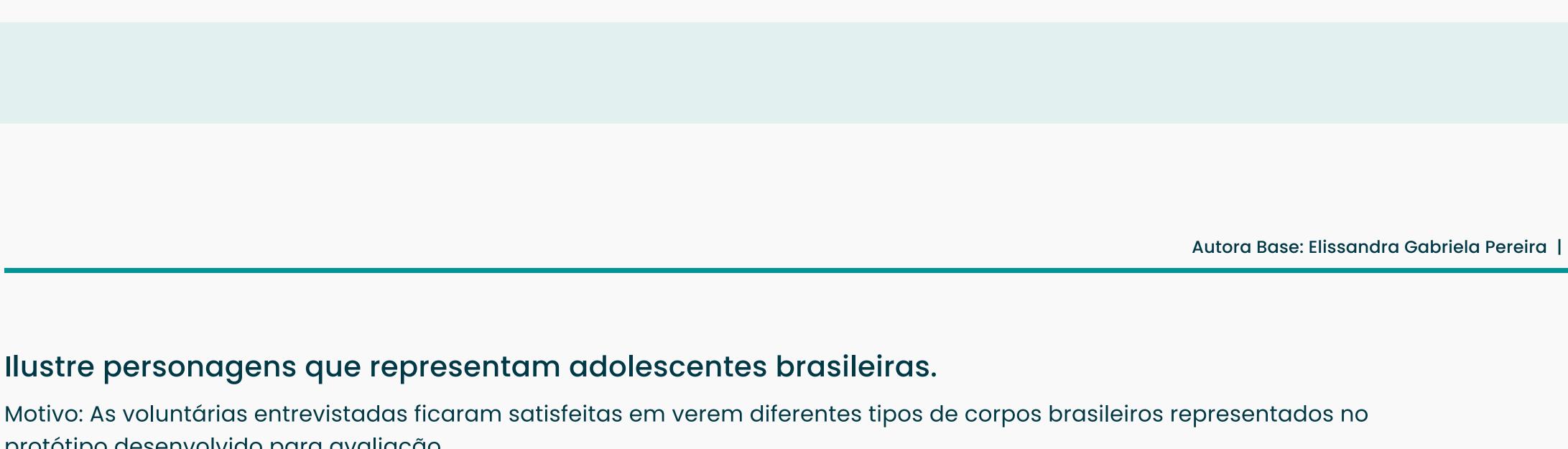
Motivo: Pessoas preferem imagens em informações de saúde que refletem sua própria cultura e com as quais podem se identificar.

etnias. Ao incluir elementos, retire-os das culturas regionais ou nacional. Opte por ilustrar locais e objetos com os quais adolescentes brasileiras podem se identificar, por exemplo, ao falar sobre tomar banho ilustre um chuveiro comum no Brasil.

Exemplo: Opte por paisagens nativas (contraexemplo: neve) e por elementos com

os quais adolescentes brasileiras possam se identificar. Ao incluir um cenário,

considerar os climas regionais do Brasil. Ao incluir pessoas, represente todas as



Opte por ilustrações mais simples sem complicações desnecessárias.

Ilustre personagens que representam adolescentes brasileiras.

protótipo desenvolvido para avaliação.

ondulado e cacheado.

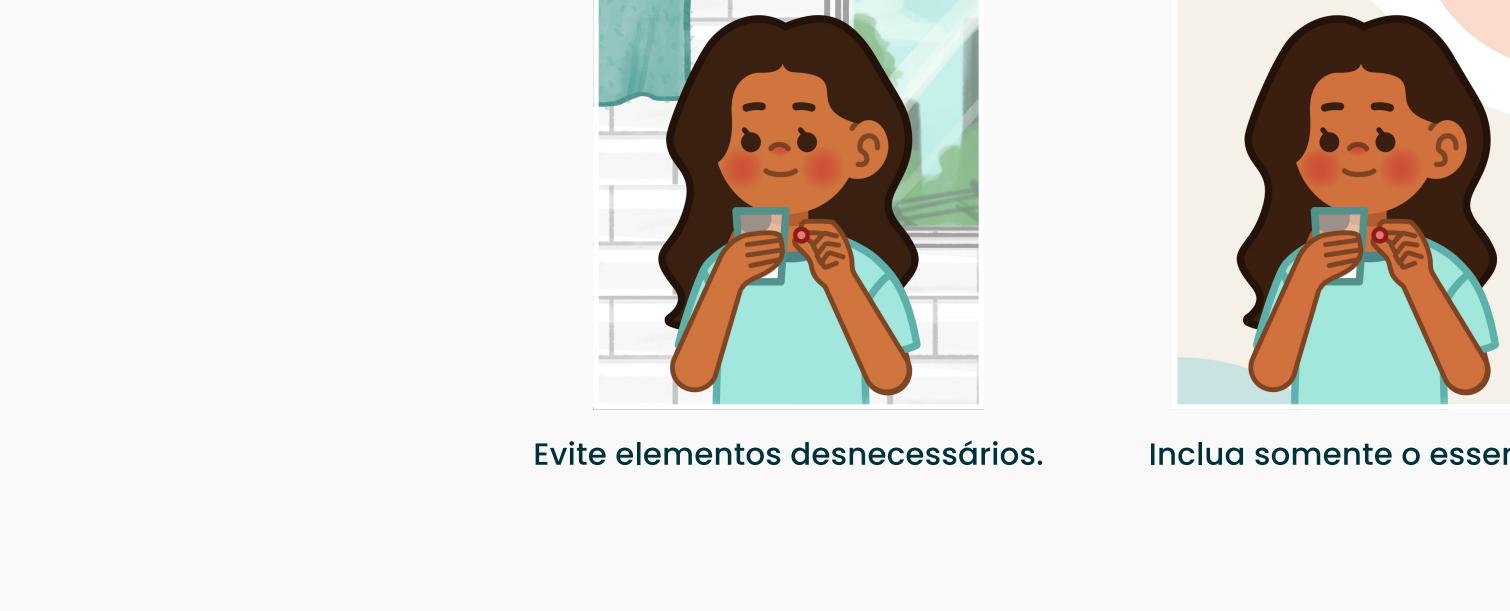
Autores Base: Houts et al. 2006 e Mayer e Moreno, 2003. | ID RM10

Motivo: Desenhos simples são melhores para compreensão do que fotos detalhadas, já que muitos detalhes

Exemplo: Incluir diferentes tons de pele, como preta, amarela e branca e diferentes tipos de cabelo, lixo,

Exemplo: Ao ilustrar o processo de ingerir a pílula do dia seguinte, inclua somente os objetos obrigatórios

(pessoa ingerindo, pílula, água) e não polua o espaço com detalhes desnecessários como uma janela no



http://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/effective-educational-videos/. Acesso em: 15 jul. 2022. DECI, E. L.; RYAN, R. M. Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior. New York: Springer, 1985

Education and Counseling, v. 45, n.2, p. 87-99, nov. 2001. KIM, S.; et al. The effect of animation on comprehension and interest. Journal of Computer Assisted Learning, v.23, n.3, p. 260-270, jun. 2007.

DOWSE, R.; EHLERS, M. S. The evaluation of pharmaceutical pictograms in a low-literate South African population. Patient

NUTTIN, J. R. Pleasure and reward in human motivation and learning. In: BERLYNE, D. Pleasure, reward, preference. New York: Elsevier, 1973. p. 243-274.

SHNEIDERMAN, B. PLAISANT, C. Designing the user interface strategies for effective human-computer interaction. Boston: Addison-Wesley, 2018.

Eliminar informações que não contribuem para o objetivo de aprendizagem. Motivo: Evitar sobrecarregar a estudante com informações desnecessárias, focando no objetivo de aprendizagem.

informação ao canal mais apropriado.

atenção neles.

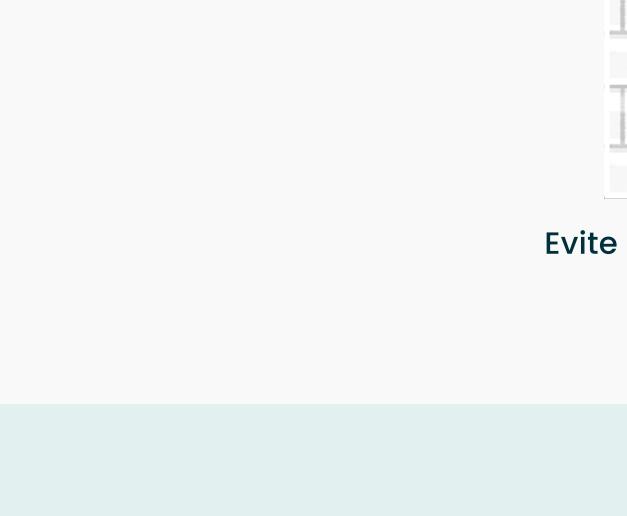
Motivo: Permite aos estudantes re-examinar e re-inspecionar informações, melhorando a aprendizagem e a satisfação. Colabora também para aumentar o senso de controle do estudante, ajudando na motivação e no interesse.

Considerar diferenças individuais do público-alvo na necessidade de cognição, idade e capacidade de percepção espacial.

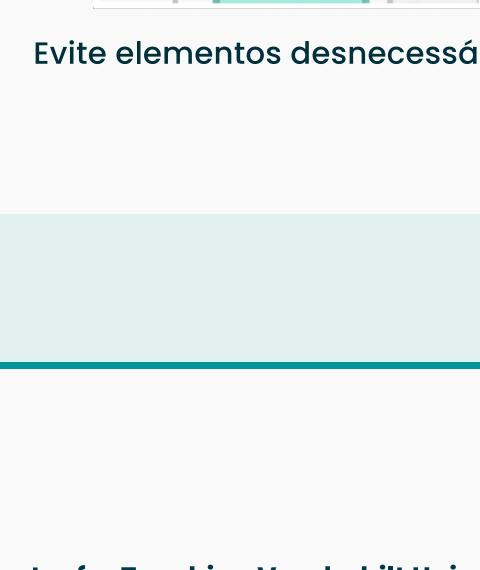
Utilize animação não somente em animações educacionais mas também como parte da interface. Motivo: A animação pode possuir diferentes papéis, como Orientar o usuário durante uma transição, indicar affordance, convidando para interação; entreter; indicar atividade no background (ex, barra de progresso); storytelling; alertar; criar um tour virtual (ex, para design arquitetônico); explicar o processo; e demonstrar incerteza e aleatoriedade.

podem causar distração.

Referências



fundo ou uma textura chamativa.





Autoria Elissandra Gabriela Pereira, 2022. REQUISITOS E CRIAÇÃO DE APLICAÇÃO WEB SOBRE EDUCAÇÃO SEXUAL PARA ADOLESCENTES BRASILEIRAS. Dissertação de mestrado, Universidade Federal do Paraná.