**Instruções antes dos testes**

Antes de realizar os testes tenha em mão um cronometro para marcar o tempo de cada teste.

Em nenhum momento ajude o usuário a completar o teste.

As pessoas têm a possibilidade de não completar a tarefa, por isso cancele o teste caso ela passe do tempo determinado de cada teste.

Todos testes serão realizados no Paint com lápis preto tamanho 1.

Avise o participante que o cronometro foi ativado, e pause o cronometro apenas quando a pessoa completou a atividade ou o tempo limite foi atingido (ou a pessoa pediu, por alguma necessidade).

Crie uma pasta com Nome e Idade na Área de Trabalho no computador que será usado para os testes.

Baixe os testes em **www.jogostmt.com.br/TesteIMG.rar** no computador da pessoa.

**Apresente-se**, e diga que está disponível para qualquer dúvida.

**Instruções Teste Inicial**

Leia para o participante:

"Vai ser usado cronometro, não tem problema se não completar, se precisar parar por um instante basta avisar"

**Instruções por atividade:**

**TESTE 1**

Passo 1) Abra o arquivo de imagem do teste 1, maximize o Paint, certifique-se que o zoom está em 100%.

Passo 2) Escolha lápis de tamanho 1 e tinta preta.

Passo 3) Leia as instruções do teste para o participante: “Para realizar este teste você deve fazer uma linha do início (círculo esquerdo) até o final (círculo direito) em cada 1 das linhas. Para fazer isso, leve o mouse até o início, segure com o botão esquerdo do mouse, sem largar o botão esquerdo e arraste até o lado direito, repetindo esse movimento para cada 1 dos 3 testes, se você sair fora da linha denominada não tem problema. “

Passo 4) Libere o participante para fazer a atividade e avise que o cronometro está ativo.

Passo 5) Espere o término da atividade ou o limite de tempo de x minutos.

Passo 6) Pare o cronometro e registre o tempo, e registre se ela terminou ou não.

Passo 7) Salve o arquivo com o nome do participante.

**TESTE 2**

Passo 1) Abra o arquivo de imagem do teste 2, maximize o Paint, certifique-se que o zoom está em 100%.

Passo 2) Escolha lápis de tamanho 1 e tinta preta.

Passo 3) Leia as instruções do teste para o participante: “Para realizar este teste você deve fazer uma linha do início (círculo esquerdo) até o final (círculo direito) em cada 1 das linhas. Para fazer isso, leve o mouse até o início, segure com o botão esquerdo do mouse, sem largar o botão esquerdo e arraste até o lado direito, repetindo esse movimento para cada 1 dos 3 testes, se você sair fora da linha denominada não tem problema. “

Passo 4) Libere o participante para fazer a atividade e avise que o cronometro está ativo.

Passo 5) Espere o término da atividade ou o limite de tempo de x minutos.

Passo 6) Pare o cronometro e registre o tempo, e registre se ela terminou ou não.

Passo 7) Salve o arquivo com o nome do participante.

**TESTE 3**

Passo 1) Abra o arquivo de imagem do teste 3, maximize o Paint, certifique-se que o zoom está em 100%.

Passo 2) Escolha lápis de tamanho 1 e tinta preta.

Passo 3) Leia as instruções do teste para o participante: “Para realizar este teste você deve fazer uma linha em volta do circulo, completando a volta nele, faça o mesmo nos 3 circulos. Para fazer isso, leve o mouse até uma parte dentro do círculo segure com o botão esquerdo do mouse, sem largar o botão esquerdo e arraste na volta dele, até encontrar o início. “

Passo 4) Libere o participante para fazer a atividade e avise que o cronometro está ativo.

Passo 5) Espere o término da atividade ou o limite de tempo de x minutos.

Passo 6) Pare o cronometro e registre o tempo, e registre se ela terminou ou não.

Passo 7) Salve o arquivo com o nome do participante.

**TESTE 4**

Passo 1) Abra o arquivo de imagem do teste 4, maximize o Paint, certifique-se que o zoom está em 100%.

Passo 2) Escolha lápis de tamanho 1 e tinta preta.

Passo 3) Leia as instruções do teste para o participante: “Para realizar este teste você deve clicar dentro dos círculos que estão na tela, iniciando pelo círculo que está mais a esquerda e em cima, depois o próximo a direita, e assim até chegar ao final da linha, repita esse processo na próxima linha, até terminar no círculo mais a baixo a direita. Para fazer isso, leve o mouse até o primeiro circulo e clique com o botão esquerdo, faça isso nós seguintes. “

Passo 4) Libere o participante para fazer a atividade e avise que o cronometro está ativo.

Passo 5) Espere o término da atividade ou o limite de tempo de x minutos.

Passo 6) Pare o cronometro e registre o tempo, e registre se ela terminou ou não.

Passo 7) Salve o arquivo com o nome do participante.

**TESTE 5**

Passo 1) Abra o arquivo de imagem do teste 5, maximize o Paint, certifique-se que o zoom está em 100%.

Passo 2) Escolha lápis de tamanho 1 e tinta preta.

Passo 3) Leia as instruções do teste para o participante: “Para realizar este teste você deve fazer uma linha do início (círculo esquerdo) até o final (círculo direito) respeitando o labirinto. Para fazer isso, leve o mouse até o início segure com o botão esquerdo do mouse, sem largar o botão esquerdo e arraste até o lado direito, se você sair fora da linha denominada não tem problema. “

Passo 4) Libere o participante para fazer a atividade e avise que o cronometro está ativo.

Passo 5) Espere o término da atividade ou o limite de tempo de x minutos.

Passo 6) Pare o cronometro e registre o tempo, e registre se ela terminou ou não.

Passo 7) Salve o arquivo com o nome do participante.

**TESTE 6**

Passo 1) Entre no site [www.jogostmt.com.br/testeescrita](http://www.jogostmt.com.br/testeescrita) utilizando o navegador Chrome, ligue o Caps Lock.

Passo 2) Leia as instruções do teste para o participante: “Para realizar este teste você deve digitar as palavras que irão aparecer em vermelho, utilizando o teclado, se você errar uma letra poderá corrigir (apagando) utilizando o “BackSpace” (Mostre o botão), se você não conseguir digitar a palavra não tem problema. “

Passo 3) Libere o participante para fazer a atividade, aperte o F5 para atualizar a página e avise que o cronometro está ativo.

Passo 4) Espere o limite de tempo.

Passo 5) Registre a quantidade de acertos.

Passo 6) Tire um print da tela e salve o arquivo com o nome do participante.

**Instruções durante os Jogos**

Passo 1) Entre no site www.jogostmt.com.br/jogos utilizando o navegador Chrome.

Passo 2) Leia as instruções: “Para escolher os jogos e navegar neles, utilize as teclas “1” “2” “3” “4” ou o mouse clicando com o botão esquerdo em cima dos botões. Fique à vontade para ler com calma tudo que está na tela, e navegar como quiser, única coisa que deve ser respeitado é a ordem dos jogos, primeiro você deve jogar o Jogo1 (Pulando Cupinzeiros) depois o Jogos 2 (Pegando Balões) e seguir assim, Jogo3 (Memória Gaúcha), Jogo4 (Entrega do Chimarrão), Jogo 5 (Pegando ovos), Jogo 6 (Laçando a vaca), após jogar essa sequência, você deve voltar a repetir, vá até o Jogo1 (Pulando Cupinzeiros) e faça o mesmo. Você pode descansar entre um jogo e outro, ou tirar dúvida sobre qualquer dificuldade, porém nenhum monitor poderá jogar por você. Você terá 30 minutos (que serão monitorados pelo monitor) para utilizar os jogos.

Passo 3) Após cada jogo jogado, você deve realizar o questionário com método SMEQ.

Passo 4) Registrar a resposta após cada jogo jogado.

OBS: Passo 3 e 4 realizar apenas no dia 5/11

**Instruções Teste Final**

**Passo 1) Repetir o Teste Inicial**

Passo 2) Pegue a folha de satisfação geral de todos os jogos (UMUX-Lite).

Passo 3) Fazer a pergunta de satisfação geral de todos os jogos.

Passo 4) Pedir para a pessoa marcar onde acha que o nível apropriado está.

Passo 5) Tirar a foto da marcação.

Passo 6) Enviar para o drive na pasta Teste Idosos, com uma pasta denominada <nome e idade>, dentro da pasta você deve separar o Teste Inicial e Teste Final em pastas diferentes, e colocar todas fotos dentro das suas respectivas pastas de teste. O documento preenchido com o tempo cronometrado deverá ficar dentro da pasta raiz que foi criada.

**Instruções pós testes**

Entregue o material em mãos ao responsável pelos testes.

Assine seu nome na lista de chamada.