

# Qualidade de Uso de Softwares Educacionais: um Estudo de Caso com o Google Classcraft

Ian Larrúbia Paulo da Silveira<sup>1\*</sup>; Sara de Assis Canto de Melo<sup>1</sup>, Orlando Pereira Afonso Junior<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Estudante do Instituto Federal Fluminense – Campus Itaperuna; <sup>2</sup> Professor Orientador do Instituto Federal Fluminense – Campus Itaperuna  
*\*ian.larrubia05@gmail.com*

## Resumo

As tecnologias digitais vêm sendo utilizadas no processo de ensino e aprendizagem. Dos mais variados tipos, atendendo aos mais diferentes propósitos, como repositórios, ambientes virtuais de aprendizagem, encontros síncronos, vários softwares e sites estão sendo utilizados por estudantes e professores. Ao adotar a tecnologia, muitas vezes o professor precisa passar por um processo de capacitação. Porém, a maneira como o software ou site foi estruturado pode influenciar o tempo em que esse docente levará para aprender tal ferramenta. Isto é, esse processo é influenciado pela usabilidade do software em questão. Assim, este trabalho visa analisar a qualidade de uso de softwares educacionais utilizando para isso a Avaliação Heurística de Nielsen. Esse método permite encontrar os problemas de usabilidade, revelando pontos de melhoria e situações em que o professor pode sentir dificuldades na utilização do software. Para a realização deste trabalho, primeiramente foi feita uma revisão bibliográfica sobre o Método de Avaliação Heurística. Em seguida, foi escolhida a plataforma Google Classcraft para estudo, uma vez que utiliza uma das metodologias mais comentadas atualmente: a Gamificação. Os resultados obtidos após a aplicação do método demonstram os pontos que podem causar problemas de uso, contribuindo assim para melhorias da plataforma e como orientação para docentes que desejam utilizá-la. Como trabalhos futuros, pretende-se utilizar o método em outros softwares/plataformas que fazem uso de Gamificação, gerando uma tabela comparativa que poderá ser utilizada por profissionais que visam desenvolver softwares educacionais e por docentes que desejam encontrar programas que apresentam menos problemas de usabilidade.

**Palavras-Chave:** Classcraft. Educação. Interfaces. Software. Usabilidade.

**Instituição de fomento:** Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ).