



Eixo Temático: Engenharia de Software

EXPERIMENTO DE USABILIDADE DE SOFTWARE NO ÂMBITO DA GESTÃO ESCOLAR: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA.

Dominique Brunno de Castro Morem¹; Luiz Henrique Soares Lobato²; Geovana Mickaela Campos Amorim²; Lucas Daniel Santos Bezerra² e Denise Xavier dos Santos³

INTRODUÇÃO

O uso das tecnologias da informação e comunicação (TICs) tem se mostrado cada dia mais crucial como ponte de diálogo na relação escola e família. De acordo com COSTA E SOUZA (2019 apud SILVA et al., 2024), o envolvimento ativo de pais e responsáveis no ambiente escolar mostra-se essencial, visto que promove o incentivo ao sucesso educacional dos discentes. Deste modo, evidencia-se que a família desempenha um papel de suma importância no desenvolvimento de valores, hábitos e atitudes do indivíduo em formação, fatores estes que serão cruciais tanto para o sucesso escolar, quanto para o convívio em sociedade (SANTANA et al., 2024) de crianças e adolescentes.

Todavia, algumas barreiras - que dificultam o estabelecimento de uma comunicação mais fluida, rápida e efetiva entre escola e responsáveis - estão presentes ainda hoje, como é o caso do uso de bilhetes na agenda escolar, telefonemas, grupos em redes sociais (ilustrados pelo *WhatsApp*), entre outros meios para a realização de comunicação junto aos responsáveis. Tais formas de comunicação além de, por vezes, mostrarem-se arcaicas e pouco efetivas, ainda podem apresentar uma certa falta de privacidade no âmbito da comunicação, incorrendo assim em possíveis - e indesejáveis - constrangimentos.

Nesse contexto, o desenvolvimento de pontes que tornem a comunicação docente-familiar mais efetiva, rápida e fluida se mostra como algo mais necessário do que nunca. A vida moderna cobra dinamismo e isso inclui a comunicação/intercâmbio familiar e escolar. Contudo,

¹ Discente do curso de Sistemas de Informação do Centro Universitário do Rio São Francisco (UNIRIOS) - domi_castro@hotmail.com

² Discente do curso de Sistemas de Informação do Centro Universitário do Rio São Francisco (UNIRIOS)

³ Mestra em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Sergipe – UFS, Docente do Centro Universitário do Rio São Francisco (UNIRIOS) - denise.santos@unirios.edu.br.



XCONINFA

CONGRESSO INTERDISCIPLINAR DO UNIRIOS

TECNOLOGIA E FORMAÇÃO PROFISSIONAL:
INOVAÇÃO E A TRANSFORMAÇÃO DA SOCIEDADE



unirios.edu.br/coninfa

tal inovação na comunicação vem se mostrando bastante desafiadora, pois a integração requer o reconhecimento das potencialidades e limitações de cada esfera (SANTANA et al., 2024).

Diante desse cenário, foi desenvolvido um sistema que busca estabelecer uma comunicação mais rápida e fluida entre a instituição de ensino junto aos responsáveis, denominado “*Schoolify*”. O software tem o objetivo de informar os familiares sobre atividades escolares, tais como eventos estudantis, trabalhos avaliativos e tarefas para casa, estabelecendo uma comunicação efetiva entre os agentes responsáveis pelo sucesso educacional do aluno.

Deste modo, o presente trabalho possui como centralidade o relato de procedimentos e resultados obtidos durante a fase de testes do software *Schoolify*, junto a usuários reais, buscando validar as qualidades do projeto, bem como certificando-se que tal atende um dos principais aspectos da usabilidade: o critério da satisfação, conforme presente na ISO 9241-11 (2011). Além dos pontos positivos, o relato também abordará os desafios e limitações observadas durante o processo do experimento de usabilidade, bem como a avaliação funcional do sistema, a fim de identificar áreas que podem ser aprimoradas para potencializar a satisfação dos usuários.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

O experimento foi realizado em uma instituição de ensino do sertão baiano e envolveu tanto professores quanto alunos desta, atuando como voluntários. O objetivo central foi avaliar a usabilidade e a satisfação dos usuários em relação ao software, para tal a equipe responsável optou por utilizar a metodologia de teste de produto, sendo esta orientada pela abordagem GQM (*Goal–Question–Metric*), ou Meta-Questão-Métrica. Para isso, foram empregadas diversas ferramentas que garantiriam que a coleta de dados se desse de forma consistente, bem como que estivesse alinhada às recomendações e boas práticas recomendadas por Prates e Barbosa (2003). Entre elas, esteve a aplicação do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) - que assegurava a preservação do anonimato dos voluntários e explicava os objetivos da avaliação - e a aplicação de Guias de Teste de Usabilidade, nas quais cada tarefa era descrita e contextualizada para facilitar a compreensão ao usuário.

Durante a execução, um avaliador acompanhava os participantes em tempo real, utilizando um formulário de acompanhamento de teste, além de realizar observações diretas



XCONINFA

CONGRESSO INTERDISCIPLINAR DO UNIRIOS

TECNOLOGIA E FORMAÇÃO PROFISSIONAL:
INOVAÇÃO E A TRANSFORMAÇÃO DA SOCIEDADE



unirios.edu.br/coninfa

com o apoio de cronômetro e de um questionário de taxa de sucesso por tarefa, onde este classificava o desempenho em três níveis (“100% eficaz”, “parcialmente eficaz” ou “não eficaz”). Ao final, os voluntários respondiam a um questionário de satisfação online no *Google Forms*, com isso, os dados globais eram organizados dinamicamente em uma tabela que reunia informações sobre eficácia, eficiência, facilidade de uso e satisfação. Os voluntários avaliaram 2 níveis de acesso diferentes no sistema: ‘administrador’ e ‘usuário’.

Dada a aplicação, os resultados revelaram uma experiência bastante positiva em alguns aspectos, mas também apontaram pontos de atenção importantes em outros. De maneira geral, os usuários avaliaram bem a clareza das instruções exibidas pelo sistema e a rapidez de resposta do mesmo, que foram percebidas como diferenciais do software. A execução de tarefas de cadastro simples ocorreu sem maiores dificuldades, e a curva de aprendizado foi considerada rápida pela maioria.

Por outro lado, surgiram problemas principalmente no que tange a navegação entre módulos - quando os participantes precisavam retornar a etapas anteriores, enfrentaram uma certa frustração pela ausência de botões de retorno claros e bem definidos, bem como de menus mais intuitivos – alguns usuários relataram enfrentar problemas ao tentar inserir imagens no sistema, pois as imagens eram inseridas via URL, o que fazia com que as pessoas perdessem muito tempo escolhendo as imagens na internet, obtendo o link destas e posteriormente inserindo-o no campo de input.

Para além das dificuldades supracitadas, as observações feitas durante o experimento indicaram também que alguns usuários tiveram dificuldades em concluir determinadas tarefas sem ajuda, especialmente quando o que era pedido era a edição de um item já cadastrado, o que reforça a necessidade de melhorias voltadas à usabilidade. Ainda assim, o *Schoolify* foi visto como um *software* funcional e promissor no âmbito da gestão escolar, demonstrando potencial de evolução para as futuras versões.

Entre os imprevistos que ocorreram durante o experimento estão: o fato de que o primeiro dia reservado para os testes não pôde ser cumprido, visto que o programa não estava funcionando corretamente nas máquinas da instituição de ensino - obrigando a equipe a remarcar o processo para outra data -, no dia da realização do teste, efetivamente, novos problemas surgiram: como a confusão gerada pela numeração dos formulários (cada avaliador aplicava números de forma diferente, o que trouxe transtornos junto a organização posterior dos



registros), houve também o caso de uma voluntária que precisou abandonar o experimento pela metade devido a dor de cabeça que estava sentindo bem como a sua necessidade de pegar transporte para retornar para casa, o que levou a equipe a descartar sua participação.

Apesar destes contratemplos, a experiência foi conduzida com êxito e forneceu dados valiosos tanto sobre a qualidade técnica quanto sobre a percepção dos usuários em relação ao software, confirmando a relevância da aplicação de metodologias estruturadas como o GQM e das boas práticas descritas por PRATES E BARBOSA (2003).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

À partir da realização do experimento de usabilidade do *Schoolify*, evidenciou-se que - apesar de algumas limitações relacionadas à navegação entre módulos, à inserção de imagens e à clareza de determinados fluxos de edição - o software apresentou pontos fortes importantes, tais como a rapidez de resposta, a clareza das instruções e bem como uma considerável facilidade de aprendizado inicial. Tais resultados confirmam que a aplicação de metodologias estruturadas, como é o caso do GQM, contribuem significativamente para a coleta de dados confiáveis e para a análise crítica da usabilidade do sistema.

Para além disto, os imprevistos enfrentados durante o processo de avaliação da aplicação reforçam a relevância de um planejamento flexível, bem como da adoção de estratégias que minimizem riscos durante avaliações em ambientes reais. De modo geral, o experimento possibilitou identificar ajustes essenciais que poderão tornar o *Schoolify* ainda mais eficiente e satisfatório aos seus usuários.

Portanto, este relato não apenas valida a importância da avaliação de software no contexto educacional, como também demonstra que a integração entre instituição escolar, desenvolvedores e usuários finais é fundamental para garantir soluções tecnológicas mais funcionais, acessíveis e alinhadas às necessidades do público..

PALAVRAS-CHAVE

Usabilidade de Software. Gestão Escolar. Teste de Usabilidade. Goal-Question-Metric.
Engenharia de Software.



XCONINFA

CONGRESSO INTERDISCIPLINAR DO UNIRIOS

TECNOLOGIA E FORMAÇÃO PROFISSIONAL:
INOVAÇÃO E A TRANSFORMAÇÃO DA SOCIEDADE



unirios.edu.br/coninfa

REFERÊNCIAS

COSTA, Emanuelle Lourenço; SOUZA, Jane Rose Silva. Família e escola: as contribuições da participação dos responsáveis na educação infantil. **Revista Khora**, v. 6, n. 7, 2019. ISSN 2358-9159.

PRATES, Raquel Oliveira; BARBOSA, Simone Diniz Junqueira. Capítulo 6: Avaliação de Interfaces de Usuário – Conceitos e Métodos. In: PRATES, Raquel Oliveira; BARBOSA, Simone Diniz Junqueira. Avaliação de Interfaces de Usuário – Conceitos e Métodos. **Jornadas de Atualização em Informática**, 2003. Disponível em: <https://homepages.dcc.ufmg.br/~rprates/ge_vis/cap6_vfinal.pdf>. Acesso em: 26 jul 2025.

SANTANA, Aline Canuto de Abreu; SILVA, Joelson Barreto; RODRIGUES, Dacirlene Miranda; SILVA, Luís Gonçalves da; PEREIRA, Marcelo Nunes; SANTANA, Janice Salles Soares; ARAÚJO, Marcelo Miguel de; ANDRADE, Clair de. O papel da família na educação: construindo pontes entre escola e lar. **Revista Políticas Públicas & Cidades**, v. 13, n. 2, e1010, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.23900/2359-1552v13n2-118-2024>. Acesso em: 28 jul 2025.

SILVA, Daiany Ferreira da; FARIA, Glorisdete Leles de; GOULART, Lilia Martins dos Anjos; ATAÍDES, Sirlene de Souza Barbosa; SILVA, Jeromice Moreira da; ALBUQUERQUE, Renan. Família? Presente! Paradigmas para a aproximação dos familiares e responsáveis nas escolas. **Rev. De Humanidades E Tecnologia (FINOM)**, v. 48, n. 1, p. 271-284, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11413308>. Acesso em: 28 jul 2025.