

Estudo comparativo de usabilidade do Moodle Mobile e Quiz Mobile em relação ao Moodle para computadores

Adriana Cláudia Ribeiro Costa¹, Lucila Ishitani², Silvio Jamil Ferzoli Guimarães²

¹Faculdade de Ciências Tecnológicas – Universidade Vale do Rio Doce (UNIVALE) – Governador Valadares – MG – Brasil

²Instituto de Ciências Exatas e Informática – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas) – Belo Horizonte – MG – Brasil

adriana@univale.br, {lucila, sjamil}@pucminas.br

Abstract. *This paper presents the results of a study which compared the usability of Moodle, Moodle Mobile and Quiz Mobile. In the results, we can confirm the user preference for the use of Moodle in computers, but also an acceptance for learning content access on mobile devices.*

Resumo. *O presente texto apresenta os resultados de um estudo comparativo de usabilidade do Moodle Mobile e da ferramenta de autoria Quiz Mobile em relação ao Moodle para uso em computadores. Nos resultados obtidos é possível perceber a preferência dos usuários pelo Moodle para uso em computadores, mas também uma aceitação para o acesso a conteúdos de aprendizagem por meio de dispositivos móveis.*

1. Introdução

As tendências atuais na computação apontam para a utilização crescente de ferramentas móveis em qualquer ambiente. Essa tendência estimulou a oferta do *Mobile Learning* ou *m-learning*, que utiliza dos dispositivos portáteis para facilitar o acesso à aprendizagem.

Este trabalho tem como objetivo avaliar a usabilidade da plataforma Moodle Mobile e da ferramenta de autoria Quiz Mobile em relação ao Moodle para computadores, para identificar possibilidades, funcionalidades e limitações dos ambientes voltados para uso em aparelhos celulares em relação ao sistema tradicional, para uso em computadores.

Este artigo está organizado da seguinte forma: a Seção 2 apresenta as plataformas Moodle, Moodle Mobile e Quiz Mobile, a Seção 3 apresenta a metodologia utilizada para avaliação de usabilidade, a Seção 4 detalha a análise dos resultados e a Seção 5 apresenta recomendações, considerações finais e perspectivas futuras.

2. Moodle, Moodle Mobile e Quiz Mobile

Moodle é um ambiente virtual de aprendizagem. Na área de ensino, é um dos softwares livres mais utilizado por instituições de ensino do mundo. Ele oferece diversas funcionalidades, tais como a criação de cursos, compartilhamento de material, criação de questionários e atividades colaborativas.

O Moodle Mobile também é um software livre. Vinculado ao Moodle, tem como diferencial o fato de que sua interface é adaptada para uso do aplicativo em dispositivos móveis.

O Quiz Mobile é uma ferramenta de autoria de objetos de aprendizagem desenvolvida para a realização do estudo apresentado neste trabalho. O seu desenvolvimento justifica-se por proporcionar um ambiente para m-learning com características mais simples em relação ao Moodle Mobile. Por exemplo, o Quiz Mobile não exige o acesso à internet para executar um quiz. A Figura 1 apresenta uma das telas do aplicativo. Ao lado direito das telas constam dicas que auxiliam no manuseio da ferramenta de autoria e na elaboração do quiz. [SOUZA, 2010].

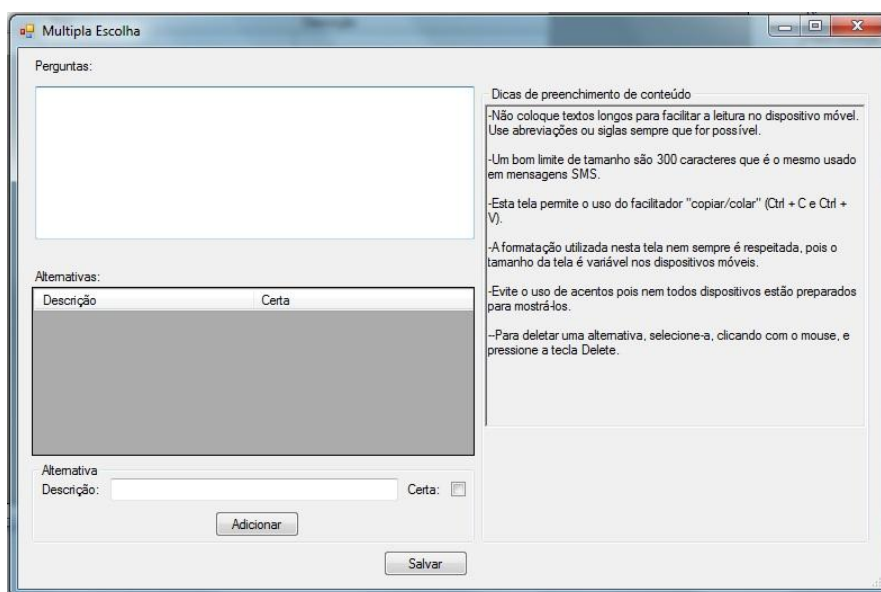


Figura 1. Uma tela da interface do Quiz Mobile

3. Avaliação de Usabilidade das Plataformas Moodle, Moodle Mobile e Quiz Mobile

Nesta seção são apresentadas as etapas para avaliar a usabilidade das plataformas Moodle Mobile e Quiz Mobile em relação ao Moodle tradicional, para uso em computadores, que neste artigo será citado simplesmente como Moodle.

22 pessoas, na faixa etária entre 12 e 47 anos, participaram da atividade de avaliação de usabilidade. 13 eram do sexo feminino e nove, do sexo masculino. Os participantes são estudantes do ensino fundamental e médio ou profissionais de várias áreas do conhecimento como administração, computação e direito. 50% já realizaram um curso a distância, mas nenhum deles havia usado o aparelho celular nesses cursos.

A atividade proposta aos participantes foi a construção de um *quiz* com os seguintes tipos de questões: múltipla escolha, verdadeiro/falso, resposta breve, numérica, associação e dissertação, para as três plataformas. Para a elaboração do *quiz*, o tema escolhido foi “Novas Regras Ortográficas da língua portuguesa”, por considerar que é um tema em discussão nas escolas e sociedades.

Para avaliação das plataformas foi elaborado um questionário. O questionário foi dividido em três partes: dados do participante; experiência profissional e conhecimento de tecnologia; e avaliação das atividades propostas. Os aspectos avaliados nas três plataformas foram: facilidade de utilização; facilidade de compreensão sem a presença de um instrutor; clareza das alternativas possíveis de comando; layout das telas (diagramação das telas); facilidade de leitura da tela; nomenclatura utilizada nas telas; fornecimento de *feedback*; clareza das mensagens exibidas pelo sistema; qualidade das orientações e ajuda. A avaliação se baseou na atribuição de um dos seguintes conceitos a cada aspecto: excelente, muito bom, bom, ruim ou não se aplica.

Os participantes tiveram acesso ao Moodle Mobile e ao Quiz Mobile por meio de diferentes modelos de aparelhos móveis. Antes de iniciar os testes, todas as providências foram tomadas, como preparação do local, configuração das três plataformas no ponto exato para os testes, realização de um ensaio-piloto e assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE.

4. Resultados Obtidos

Esta seção apresenta uma análise dos resultados que decorreu por meio da compilação do questionário aplicado e das observações no momento dos testes com os participantes.

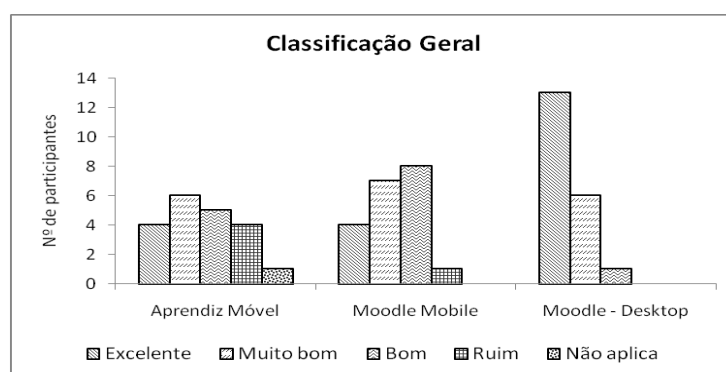


Gráfico 1. Classificação geral para as três plataformas

Agrupando todos os aspectos apresentados por plataforma e de acordo com os dados apresentados no gráfico 01, percebe-se que: a) A plataforma Moodle manteve um índice maior para a classificação “excelente”; b) O Moodle *Mobile* manteve um índice maior para a classificação “muita boa” na maioria dos aspectos analisados; c) A ferramenta de autoria Quiz *Mobile*, teve uma variação entre as classificações para os aspectos avaliados, ou seja, as opiniões foram bem divididas entre as classificações.

Para a pergunta “Você recomendaria a aplicação destas plataformas em algum treinamento?”, 19 pessoas responderam que sim e algumas apresentaram sugestões onde poderiam ser empregadas: provas para seleção de funcionários, treinamento de equipe, coleta de opiniões durante uma palestra.

Ao final do questionário, foi reservado um espaço para que o participante ficasse à vontade para dar sua opinião, fazer sugestões e críticas ao projeto. As declarações dos participantes permitem confirmar a aceitação da nova proposta de ensino – *m-learning*,

como mais uma possibilidade para contribuir na difusão do conhecimento. A seguir, são apresentadas algumas declarações dos participantes:

“Embora a interface em dispositivos móveis seja limitada, a possibilidade de se manter conectado e obter informações para acompanhar um curso a distância é interessante.”

“A dificuldade é para todos que não tem o costume com o aparelho, mas depois se torna mais fácil o manuseio.”

“Acredito que esse projeto deveria ser implantado no ensino fundamental e médio, principalmente nas escolas públicas. Por exemplo, onde o professor poderá elaborar perguntas para os alunos sobre a matéria em andamento.”

“Gostaria de ter conhecido projeto semelhante no ensino fundamental :)”

“Apoio à iniciativa de criação de novos métodos de ensino a distância, pois tenho a certeza que se aliarmos a tecnologia ao conhecimento podemos alcançar a excelência no aprendizado.”

A observação permitiu identificar alguns problemas, para os quais são propostas as seguintes sugestões: reduzir o número de cliques e de telas necessárias para executar tarefas mais frequentes; criar teclas de atalho; disponibilizar ícones, pois estes representam economia tanto para navegação quanto para carga cognitiva do usuário; os menus profundos, repletos de submenus, devem dar lugar a menus menores, mesmo que mais amplos; permitir sempre as funções de voltar à tela anterior, de voltar à página inicial e ao menu principal. Sempre que possível, deve-se fornecer um mecanismo de seleção em vez de solicitar a digitação de texto.

5. Considerações Finais

Como visto até agora, a questão de *m-learning* é um campo que ainda tem muito a ser explorado, devido à grande quantidade de áreas de aplicação. Os resultados apresentados neste trabalho indicam que é possível fazer uso de Objetos de Aprendizagem em dispositivos móveis – *m-learning*.

Pretende-se como trabalho futuro avaliar a navegabilidade e a produtividade das tarefas no ambiente *m-learning*, pois esses itens representam um demanda dos usuários para alavancar o *m-learning*.

Agradecimentos

Os autores agradecem à FAPEMIG (Projeto CEX-APQ-01796-09) pelo suporte financeiro.

Referências

- Ribeiro, P. S. and Medina, R. D. (2009). Mobile Learning Engine Moodle (MLE - Moodle): das funcionalidades a validação em curso a distância utilizando dispositivos móveis. In: *CINTED. Novas Tecnologias na Educação*. Porto Alegre, v. 7, n. 1, jul.
- Souza, W. E. de. (2010). “m-AULA: ferramenta de autoria de objetos de aprendizagem para dispositivos móveis”. 2010. 79 f. Dissertação (Mestrado em Informática) – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais-PUC Minas, Belo Horizonte.