



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA - UEPB
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E SOCIAIS APLICADAS
CURSO DE BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO
CAMPUS VII - PATOS

Disciplina: Metodologia Científica

Docente: Rosângela de Araújo Medeiros

Discentes: Christian, Isabele, José Vicente e Jhonnathan - **Grupo:** Esquadrão Científico.

Referências utilizadas:

Wazlawick, Raul. **Metodologia de pesquisa para ciência da computação**. 3.ed. Rio de Janeiro. GEN LTC. Nov.2021. 222p.

Ferramentas digitais utilizadas:

- Foi utilizado o aplicativo python.

Link de Acesso do jogo:

-

Formato/ modo de apresentar:

- Será apresentado em forma de jogo da forca, vamos disponibilizar um código para cada grupo realizar o jogo.

Os Tipos de Pesquisa:

-Quanto à Natureza:

Segundo Wazlawick (2021) a pesquisa primária busca apresentar conhecimento novo a partir de observações e teorias construídas para explicá-las.

De acordo com Wazlawick (2021) a pesquisa original consiste na realização de experimentos, entrevistas, observações e etc. Para que alguma informação nova seja descoberta.

-Quanto aos Objetivos:

Para Wazlawick (2021) a pesquisa exploratória é a base para uma pesquisa mais sistemática e a pesquisa de design é uma tentativa de determinar como as coisas poderiam ser.

-Quanto aos procedimentos técnicos:

De acordo com Wazlawick (2021) existem 4 tipos de pesquisa: a pesquisa bibliográfica que implica no estudo de livros, artigos e entre outros. Realizado em documentos indexados como exemplo em forma de revistas, etc. A pesquisa documental consiste na análise de documentos ou dados que não foram ainda sistematizados e publicados. A pesquisa experimental caracteriza-se pela manipulação de um aspecto de realidade pelo pesquisador. Já a pesquisa observacional consiste no estudo dos fenômenos sem a intervenção sistemática do pesquisador e a pesquisa etnográfica ocorre quando o pesquisador efetivamente mergulha em um grupo social para observar seus comportamentos.

Roteiro do jogo:

- **Descrição:** O jogo da forca criado segue as regras clássicas. Porém, os jogadores competem entre si para comparar quem faz mais pontos.

-**Objetivo:** Tentar o possível para fazer mais pontos em 5 partidas.

-**O jogo:** Descobrir uma palavra adivinhando suas letras. A cada rodada os jogadores irão escolher uma letra para completar a palavra. Se a palavra conter esta letra, será mostrado a sua posição. Entretanto, caso a letra não exista na palavra, será desenhada uma parte do corpo do boneco do jogador. Serão 6 partes do corpo, se todas elas estiverem desenhadas, o jogador é eliminado.

-**Pontuação:** Serão 5 partidas, cada uma com uma nova palavra. Cada palavra valerá 60 pontos, que serão divididos entre todos os jogadores que descobrirem a palavra. Então se um jogador acertar a palavra, ele ganhará 60 pontos, mas se 2 jogadores acertarem, ficará 30 pontos para cada. Além disso, os jogadores que acertarem ganharão um bônus, de 60 pontos, e a cada erro do jogador, seu valor fica 40 pontos menor.

-Perguntas e Respostas:

1º) Em que tipo de pesquisa o estudo das teses, livros (já publicados), documentos indexados como revistas e anais; se torna um passo fundamental?

() pesquisa de design

() pesquisa primária

☐ pesquisa bibliográfica

☐ pesquisa documental

-Resposta:

2º) Se um pesquisador estuda o dia a dia de uma empresa, para detectar determinadas práticas previamente catalogadas, agindo apenas para observar e tirar conclusões a partir de um arcabouço teórico preconcebido. Ele está praticando que tipo de pesquisa?

☐ pesquisa não experimental(observacional)

☐ pesquisa primária

☐ pesquisa terciária

☐ pesquisa exploratória

-Resposta:

3º) E se um pesquisador resolver criar artificialmente situações de stress dentro da empresa para verificar como os funcionários reagem, ele estará realizando que tipo de pesquisa?

☐ pesquisa documental

☐ pesquisa primária

☐ pesquisa experimental

-Resposta:

4º) É a busca do conhecimento e das explicações, constrói teorias para explicar os fatos observados, qual termo está sendo referido?

-Resposta:

5º) Não pode ser definida com uma receita de bolo, na qual se deve executar sempre a mesma sequência de passos para chegar ao resultado esperado, que ela siga determinado critérios para que seja objetiva. Qual pesquisa está sendo referida?

-Resposta:

6º) É a aplicação dos conhecimentos nas atividades práticas, tem como objetivo transformar o mundo.

-Resposta:

