

PamelaCarolinaVieira_Questionário

Este questionário tem como objetivo avaliar a usabilidade e o aplicabilidade do Trabalho de Conclusão de Curso "QUESTMETER: AMBIENTE DE APRENDIZAGEM COM GAMIFICAÇÃO", da aluna Pâmela Carolina Vieira do Curso de Ciências da Computação da FURB, orientado pelo professor Dalton Solano dos Reis.

O Questmeter é uma ferramenta de atividades com questões de múltipla escolha planejado para ser utilizado em sala de aula como se estivesse jogando um quiz em tempo real controlado pelo professor. No aplicativo também é possível ver a sua evolução como aluno através de níveis e pontuações conforme as atividades são realizadas.

***Obrigatório**

1. Com qual frequência você utiliza aplicativos mobile? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Frequentemente
- ☐ Às vezes
- ☐ Nunca utilizei

2. Você já utilizou algum aplicativo/site para realizar atividades relacionadas a aula em sala de aula? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
- ☐ Não
- ☐ Talvez

3. Você já usou algum aplicativo/site de perguntas e respostas (Quiz)? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
- ☐ Não
- ☐ Talvez

Utilizando o Questmeter

Nesta seção será apresentado um passo a passo para utilização da ferramenta Questmeter.

O Questmeter pode ser baixado no seu aparelho Android ou ser acessado pela Web. Para isso, é necessário acessar os links abaixo.

Material _____

Versão de teste para Android: <https://github.com/dalton-reis/Questmeter/blob/master/questmeter.apk?raw=true>

Versão de teste para Web: <https://dalton-reis.github.io/Questmeter>

Responda as questões abaixo conforme o professor for instruindo em sala.

4. 1. Crie uma conta como aluno. *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Concluído
- ☐ Não concluído

5. Observações

6. **2. Após criar a conta, você será direcionado para a tela de inserção do token para participar de uma atividade. Este token será disponibilizado pelo professor. Quando o professor informar o token, digite o mesmo na tela e clique em Entrar. ***

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Concluído
- ☐ Não concluído

7. Observações

8. **3. A atividade terá várias questões e respostas de múltipla escolha. Após todos os alunos entrarem na atividade, o professor irá iniciar a mesma e ele controlará o prosseguimento das questões. Quando a questão aparecer na sua tela, você precisará escolher uma das respostas clicando em Votar. ***

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Concluído
- ☐ Não concluído

9. Observações

10. **4. As respostas valem pontos. Após terminar a atividade, vá para a tela de Perfil e verifique quantos pontos você conseguiu. Conforme você faz as atividades e ganha pontos, você poderá subir de nível. ***

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Verifiquei meu perfil
- ☐ Não verifiquei meu perfil

11. Observações

Avaliação geral**12. Como foi utilizar a ferramenta? ****Marcar apenas uma oval.*

	1	2	3	4	5	
Fácil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Difícil

13. Você precisou de auxílio externo para interagir com a ferramenta? **Marcar apenas uma oval.*

☐ Sim

☐ Não

14. Quantos dos passos anteriores você concluiu sem nenhum auxílio externo? **Marcar apenas uma oval.*

	1	2	3	4	
Nenhum	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todos

15. Como você classifica a usabilidade do Questmeter? **Marcar apenas uma oval.*

	1	2	3	4	5	
Péssima	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ótima

16. Qual o seu interesse em utilizar ferramentas como o Questmeter em sala? **Marcar apenas uma oval.*

	1	2	3	4	5	
Nenhum	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Gostaria de usar mais

17. Você se sentiu motivado a realizar a atividade? **Marcar apenas uma oval.*

	1	2	3	4	5	
Pouco	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito

18. **Você acha que os gráficos e a maneira de responder as perguntas motivaram você a realizar a atividade? ***

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Pouco	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito

19. **Você possui algum comentário, crítica ou sugestão?**
