PamelaCarolinaVieira_QuestionárioDev

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. Entre com o seu nome: 2. Você conhece alguma ferramenta digital para realizar atividades com os alunos? * Marcar apenas uma oval. Sim Não Talvez 3. Você já usou alguma ferramenta digital para avaliar o conhecimento dos seus alunos?* Marcar apenas uma oval. Sim Não 4. Você já utilizou alguma ferramenta digital para motivar a participação dos seus alunos em sala de aula? * Marcar apenas uma oval. Sim Não 5. Você já usou algum aplicativo/site de perguntas e respostas (Quiz)? * Marcar apenas uma oval. Sim Não Talvez Avaliação geral 6. Quantos passos você concluiu sem nenhum auxílio externo? * Marcar apenas uma oval. 5 7 6

Nenhum

Todos

Aarcar apenas un 1 Péssima				amenta d	Ótima em sala
Péssima	na oval.				em sala
1 Péssima Como você class	2	3	4	5	
Como você class					Ótima
Marcar apenas un 1	2	3	4	5	
4	2	2	4	E	
D'arina (ÓĽ
Péssima					Ótima
Sim Não					
Como você class Marcar apenas un		articipa	ção da	turma a	o utiliza
1	2	3	4	5	
					Ótima
Péssima (\ /	\ /	. /	()	Otillia

Powered by
Google Forms