

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**

Utilizando o Questmeter

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

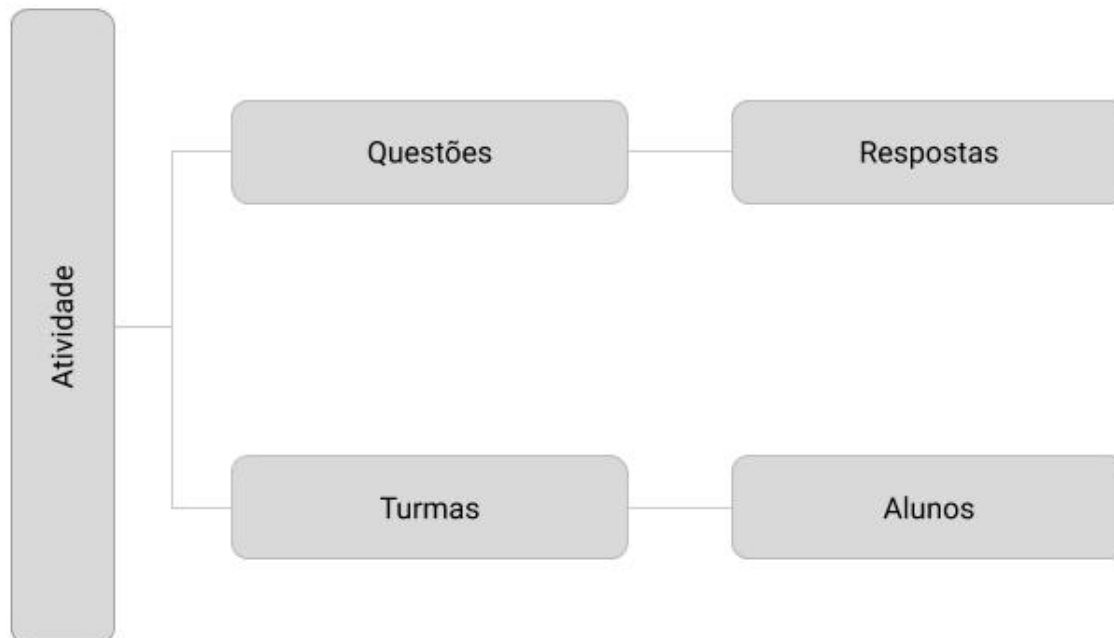
O Questmeter pode ser baixado no seu aparelho Android ou ser acessado pela Web. Para isso, é necessário acessar os links abaixo.

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>

Estrutura da ferramenta



1. Entre com o seu nome:

2. 1. Crie uma conta como professor. *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Concluído
- ☐ Não concluído

3. Observações:

4. 2. Após criar a conta, você será direcionado para a tela de Atividades. Crie uma atividade. *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Concluído
- ☐ Não concluído

5. Observações:

6. 3. Na tela de edição da atividade, acesse a aba de Questões e crie uma questão para sua atividade. *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Concluído
- ☐ Não concluído

7. Observações:

8. 4. Agora, na tela de edição da questão, acesse a aba Respostas e adicione as respostas para a questão. Observação: Você pode colocar pontuação em todas as respostas que desejar. *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Concluído
- ☐ Não concluído

9. Observações:

10. 5. Repita os itens 3 e 4 para que a atividade fique mais interessante

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Concluído
- ☐ Não concluído

11. 6. Volte até a tela de edição da atividade e clique no botão Gerar turma para criar uma turma para a atividade e receber um token de acesso para a mesma. *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Concluído
- ☐ Não concluído

12. Observações:

13. 7. Agora já é possível realizar a atividade com uma turma de alunos. Clique no botão Apresentar, clique na turma, peça para os alunos inserirem o token e inicie a apresentação. Observação: sugerimos a utilização de um projetor nesta etapa, pois serão gerados gráficos conforme os alunos respondem as questões. Você irá controlar a passagem das questões com o botão Próxima questão e a tela será refletida para os alunos responderem.

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Concluído
- ☐ Não concluído

14. Observações:
