

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.

Utilizando o Questmeter

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

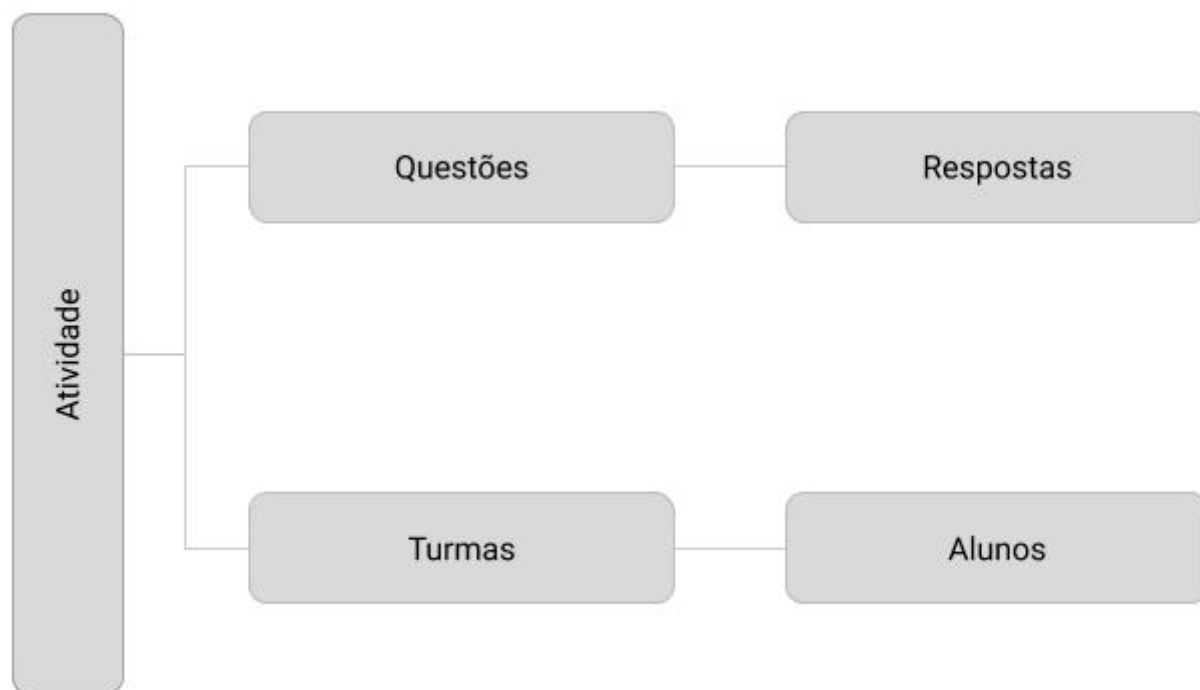
O Questmeter pode ser baixado no seu aparelho Android ou ser acessado pela Web. Para isso, é necessário acessar os links abaixo.

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



Entre com o seu nome:

Dalton Solano dos Reis

1. Crie uma conta como professor. *

☒ Concluído

☐ Não concluído

Observações:

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

☒ Concluído

☐ Não concluído

Observações:

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

☒ Concluído

☐ Não concluído

Observações:

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. *

☒ Concluído

☐ Não concluído

Observações:

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

☒ Concluído

☐ Não concluído

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. *

☒ Concluído

☐ Não concluído

Observações:

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.

☒ Concluído

☐ Não concluído

Observações:

Algumas sugestões:

Randomizar a posição correta da questão por aluno ... assim se o aluno olhar o que o colega clicou e tentar "colar" tem a chance de responder errado

--

Mostrar na tela de respostas quais são as corretas e quais pontos

--

Quando termina de cadastrar as repostas e voltar ir para aba das questões

--

Após cadastrar a pergunta ir direto para a aba de cadastro de respostas

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

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.

Utilizando o Questmeter

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

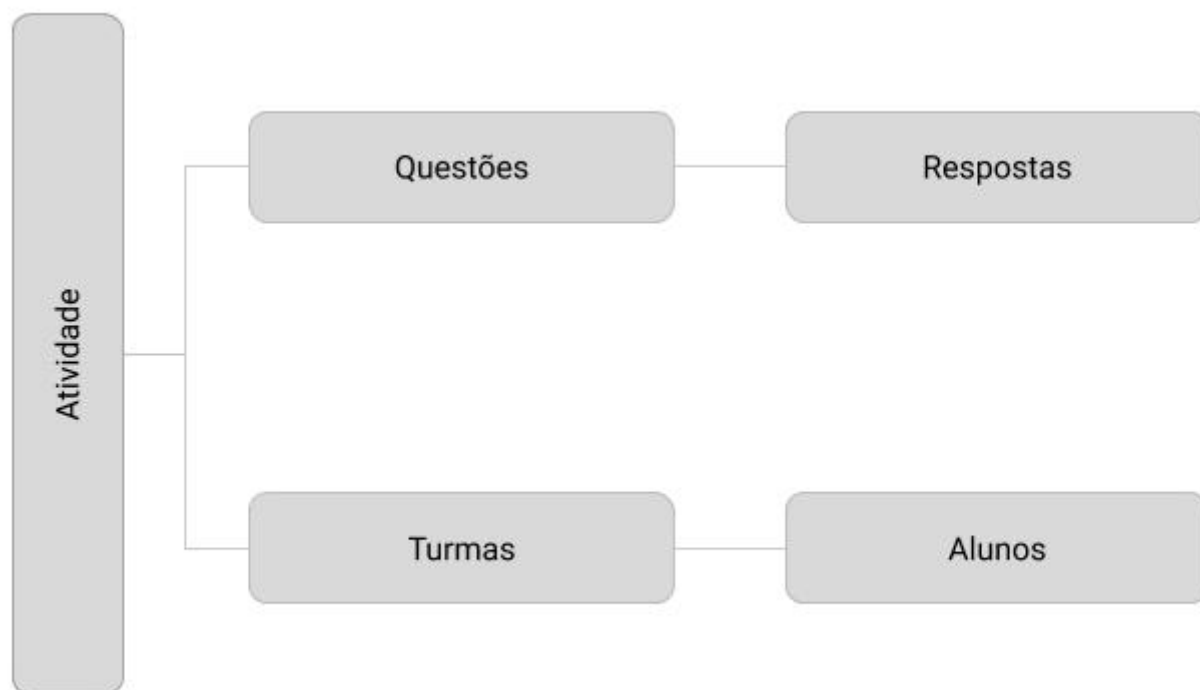
O Questmeter pode ser baixado no seu aparelho Android ou ser acessado pela Web. Para isso, é necessário acessar os links abaixo.

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



Entre com o seu nome:

Luciana

1. Crie uma conta como professor. *

☒ Concluído

☐ Não concluído

Observações:

Não faz validação de nome completo e deixa colocar qualquer tipo de senha

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

☒ Concluído

☐ Não concluído

Observações:

Não ficou claro o que é "Nome", entendi que é o nome da atividade. Acho que poderia ser somente título da atividade, pois as vezes, a mesma atividade pode ser utilizada em várias disciplinas. Mas se der de "importar" de uma para outra, tudo bem.

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

☒ Concluído

☐ Não concluído

Observações:

Achei um pouco confuso a forma de criar as questões/respostas. Normalmente, nos outros aplicativos, tem um campo de 'apelido' que é gerado automaticamente e se eu quiser posso mudar. Ainda, as respostas normalmente ficam junto na tela de pergunta, para evitar muitos cliques, facilitando assim o uso da ferramenta. A guia não deveria se chamar "informações" e sim "perguntas". Depois de ter que repetir o processo, entendi porque mudou para informações e fiquei meio perdida de saber onde criava a próxima questão. Voltei de novo e descobri. Novamente, acho que tudo isso deveria ser na mesma interface.

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. *

☒ Concluído

☐ Não concluído

Observações:

Ao invés de conteúdo, deveria ser resposta.

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

☒ Concluído

☐ Não concluído

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. *

☒ Concluído

☐ Não concluído

Observações:

Não vi que precisava preencher o nome, gerei uma turma sem nome.

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.

☒ Concluído

☐ Não concluído

Observações:

Poderia ser uma opção para mostrar as respostas ao final de cada "rodada", para que um aluno não veja as respostas do outro.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários