

# Avaliação da gamificação com chatbot na disciplina de Laboratório de Programação

Estamos lhe convidando como participação voluntária a responder um breve questionário para a pesquisa "Avaliação da gamificação com chatbot na disciplina de Laboratório de Programação", conduzida no contexto da **Universidade Federal do Ceará (UFC)** no **Campus de Russas**.

O objetivo desta pesquisa é analisar o impacto da gamificação e do uso de um chatbot no **engajamento e aprendizado dos alunos na disciplina de Laboratório de Programação**. A partir dos resultados, buscamos responder à seguinte questão: **Q1. Como a gamificação com chatbot pode influenciar a motivação e o desempenho dos estudantes no ensino de programação?** Sua participação neste questionário é essencial para alcançarmos esse objetivo.

Esta pesquisa **não apresenta riscos físicos ou psicológicos** e garante total sigilo e privacidade das suas informações. Os dados coletados serão utilizados exclusivamente para fins científicos na área de **Tecnologia Educacional**, podendo ser divulgados em relatórios acadêmicos, eventos e publicações científicas.

A participação é **livre e voluntária**, podendo ser interrompida a qualquer momento, caso você deseje. Se concordar em participar, pedimos que confirme sua decisão abaixo.

Caso tenha dúvidas ou precise de esclarecimentos, entre em contato com os pesquisadores responsáveis. Agradecemos desde já sua colaboração!

## Responsáveis pela pesquisa:

 **Professora:** Ms. Valéria Maria da Silva Pinheiro ([valeria.pinheiro@ufc.br](mailto:valeria.pinheiro@ufc.br))

 **Estudante:** Marcos Grégory Rodrigues Marques ([marcosvdcdef@alu.ufc.br](mailto:marcosvdcdef@alu.ufc.br))

 **Universidade Federal do Ceará (UFC) - Campus Russas**  
**Rua Felipe Santiago, 411 - Cidade Universitária, Russas - CE**

---

\* Indica uma pergunta obrigatória

1. ☒ Declaro que sou **maior de idade** e que minha participação nesta pesquisa é **voluntária** e **consciente**. Li todas as informações acima e tive minhas dúvidas completamente esclarecidas. \*

*Marcar apenas uma oval.*

☐ ☒ Sim

☐ ☒ Não

2. ☒ Consinto na utilização dos meus dados pessoais para a presente pesquisa, cumprindo **assim o requisito do inciso I do artigo 7º combinado com inciso I do artigo 11º da LGPD**. \*

*Marcar apenas uma oval.*

☐ ☒ Sim

☐ ☒ Não

3. ☒ Para cada uma das afirmações a seguir, indique o **quanto ela é verdadeira** para você, \* usando a **escala** a seguir:

*Marcar apenas uma oval por linha.*

	1 (não é verdadeira)	2	3	4 (um pouco verdadeira)	5	6	7 (muito verdadeira)
1. A gamificação com chatbot não prendeu minha atenção de forma alguma.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Depois de interagir com a gamificação por algum tempo, senti-me bastante competente.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Não me senti nem um pouco nervoso ao participar da gamificação.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Acho que a gamificação com chatbot é útil para o aprendizado da disciplina.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Não coloquei muita energia na	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**gamificação.**

---

**6. Eu estava  
muito  
relaxado ao  
interagir com  
a  
gamificação.**

☐☐☐☐☐☐☐

**7. Senti-me  
pressionado  
ao participar  
da  
gamificação.**

☐☐☐☐☐☐☐

**8. Senti que  
não foi minha  
própria  
escolha  
participar da  
gamificação.**

☐☐☐☐☐☐☐

**9. Acho que a  
gamificação é  
importante  
porque  
permite  
praticar o  
conhecimento  
adquirido na  
disciplina.**

☐☐☐☐☐☐☐

**10. Foi  
importante  
para mim me  
sair bem na  
gamificação.**

☐☐☐☐☐☐☐

**11. Eu  
realmente  
não tive  
escolha ao  
participar da  
gamificação.**

☐☐☐☐☐☐☐

**12. Eu me senti muito tenso ao interagir com a gamificação.**

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

**13. Acho que me saí muito bem na gamificação, em comparação com outras pessoas da turma.**

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

**14. Não me esforcei muito para me sair bem na gamificação.**

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

**15. A gamificação foi um aspecto que tive mais dificuldade em realizar bem.**

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

**16. Gostei muito de participar da gamificação.**

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

**17. Eu estaria disposto a participar da gamificação novamente**

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

**porque ela  
tem algum  
valor para  
mim.**

---

**18. Enquanto  
interagia com  
a  
gamificação,  
pensava no  
quanto havia  
gostado dela.**

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

**19. Achei que  
a gamificação  
foi bastante  
agradável.**

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

**20. Acho que  
a gamificação  
pode me  
ajudar a  
melhorar meu  
desempenho  
na disciplina.**

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

**21. Eu  
empreguei  
muito esforço  
na  
gamificação.**

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

**22. Acredito  
que tive  
alguma  
escolha ao  
participar da  
gamificação.**

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

**23. Acredito  
que a  
gamificação  
pode ter  
algum valor**

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

para mim.

24. Fiquei  
ansioso ao  
participar da  
gamificação.

☐☐☐☐☐☐☐

25. Participei  
da  
gamificação  
porque não  
tive escolha.

☐☐☐☐☐☐☐

26. Acho que  
a gamificação  
é importante.

☐☐☐☐☐☐☐

27. Achei que  
a gamificação  
foi chata.

☐☐☐☐☐☐☐

28. Senti que  
tinha de  
participar da  
gamificação.

☐☐☐☐☐☐☐

29. Participei  
da  
gamificação  
porque  
precisava.

☐☐☐☐☐☐☐

30. Fui  
bastante  
habilidoso(a)  
na  
gamificação.

☐☐☐☐☐☐☐

31. Eu  
descreveria a  
gamificação  
como muito  
interessante.

☐☐☐☐☐☐☐

**32. Eu me  
esforcei  
muito na  
gamificação.**

☐☐☐☐☐☐☐☐

**33. A  
gamificação  
foi divertida  
de participar.**

☐☐☐☐☐☐☐☐

**34. Participei  
da  
gamificação  
porque  
queria.**

☐☐☐☐☐☐☐☐

**35. Acho que  
sou muito  
bom na  
gamificação.**

☐☐☐☐☐☐☐☐



**36. Estou  
satisfeito com  
meu  
desempenho  
na  
gamificação.**

☐☐☐☐☐☐☐☐

**37. Acredito  
que a  
gamificação  
pode ser  
benéfica para  
mim.**

☐☐☐☐☐☐☐☐



4.  Quais **desafios**, **funcionalidades** ou **atividades** da gamificação com chatbot mais te  motivaram e quais menos te envolveram? **Justifique sua resposta.**


---

---

---

---

---

5.  Considerando a **continuidade** da gamificação com chatbot na disciplina de Laboratório de Programação, você tem **sugestões de melhorias** para aprimorar a experiência no próximo semestre?

---

---

---

---

---

---

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

