

Gamificação no Ensino de Engenharia de Software: Guidelines para Apoio ao Professor

Roteiro do Estudo Exploratório da Validação das Guidelines

Neste documento, apresentamos o roteiro utilizado para a condução das entrevistas com professores, com o objetivo de investigar o comportamento do protótipo, o conjunto de diretrizes e as percepções dos professores em relação à sua utilização. Ao conferir este material complementar, os leitores terão acesso às perguntas detalhadas utilizadas durante as entrevistas, permitindo uma compreensão aprofundada do processo de coleta de dados.

Introdução:

- Agradecer a participação e colaboração com a pesquisa.
- Explicar que: o protótipo é uma versão inicial do projeto e ainda está em processo de aprimoramento e desenvolvimento. Nessa fase, é normal que o protótipo possa ter alguns problemas, como uma aparência que ainda não esteja totalmente refinada ou polida.
- Contexto: você como professor pretende utilizar a Gamificação em suas aulas e vai planejar sua atividade gamificada utilizando o protótipo e as diretrizes que ele suporta.

Experimento:

- Pedir autorização para a gravação da chamada.
- Apresentar a proposta das Guidelines brevemente.
- Anunciar que o participante deverá verbalizar seus pensamentos, enquanto isso estarei com o microfone silenciado até a entrevista final.

Roteiro da Entrevista:

- 1- Quais são os maiores desafios que você enfrenta atualmente em seu trabalho?
- 2- Você já utilizou Gamificação em aula? Se sim, em sua opinião, quais elementos de jogos são mais eficazes para motivar os alunos no ensino de Engenharia de Software?
- 3- Você acredita que a gamificação pode ser uma estratégia eficaz para engajar os alunos no aprendizado?
- 4- Já aplicou jogos em sala de aula para estimular a participação e o engajamento dos alunos?
- 5- Já teve alguma experiência negativa ao utilizar jogos em sala de aula? Se sim, o que aconteceu e o que você aprendeu com essa experiência?
- 6- Você teve facilidade em seguir as Guidelines desenvolvidas para apoiar a utilização da Gamificação na disciplina de ES?
- 7- Você considera que as Guidelines propostas foram eficientes em alcançar seus objetivos?
- 8- Você indicaria o uso das diretrizes para outros professores da área?
- 9- Você tem algum comentário adicional que gostaria de fazer?

Agradecimentos:

- Agradecer ao participante pela colaboração e tempo disponível.
- Oferecer-se para esclarecer quaisquer dúvidas ou responder a quaisquer perguntas adicionais que o participante possa ter.