

Carimbo de data/hora	Caso se encaixe no perfil e entenda os objetivos, riscos e benefícios de sua participação na pesquisa, você concorda em participar?	Como você se identifica em termos de gênero?	Qual é o seu nível de formação acadêmica mais avançado alcançado até o momento?	Qual é o tipo de instituição onde você trabalha ou está vinculado(a)?	Por quantos anos você tem trabalhado como professor(a) ?	Quanto anos de experiência você possui no ensino de Engenharia de Software?	Você tem conhecimento sobre metodologias ativas que possam ser utilizadas no ensino de Engenharia de Software?	Você já utilizou alguma metodologia ativa em sala de aula? Se sim, qual(is)?	Já utilizou a Gamificação em sala de aula? Se sim, como foi a experiência?	Você já utilizou alguma ferramenta ou plataforma que apoie a Gamificação na sala de aula? Se sim, qual(is)?	Você acredita que a Gamificação pode ser utilizada em conjunto com outras metodologias de ensino, como o aprendizado baseado em projetos ou a sala de aula invertida?	Você já participou de treinamentos ou capacitações relacionados a Gamificação?	Você acredita que a Gamificação pode ser uma estratégia eficaz para engajar os alunos no aprendizado de Engenharia de Software?
03/04/2023 20:02:21	Sim	Mulher	Mestre	Não estou atualmente vinculado(a) a uma instituição	22 ANOS	20 ANOS	SIM	Aprendizagem baseada em projetos (ABP)	NÃO	NÃO	Concordo em parte	Não, nunca participei de treinamentos ou capacitações relacionados a Gamificação	Concordo plenamente
04/04/2023 08:41:34	Sim	Homem	Doutor	Instituição pública	4 anos	4 anos	Sim	Aprendizagem baseada em problemas, simulação de contexto real, trabalhos em time	Sim. Foi interessante. Eu fiz uma competição de qual grupo identificava mais erros em uma interface com base nas heurísticas de Nielsen. Cada "tema" de erro valia pontos para o 1º, 2º e 3º colocados. Ao final, a dupla que mais pontuava recebia uma caixa de BIS. A experiência foi positiva.	Acredito que não. A experiência relatada anteriormente foi toda conduzida manualmente.	Concordo plenamente	Não, nunca participei de treinamentos ou capacitações relacionados a Gamificação	Concordo plenamente
04/04/2023 09:22:04	Sim	Mulher	Mestre	Instituição pública	2 anos	2 anos	Sim	PBL - Project Based Learning	Não utilizei	Não utilizei	Concordo plenamente	Não, nunca participei de treinamentos ou capacitações relacionados a Gamificação	Concordo em parte
04/04/2023 13:52:28	Sim	Homem	Especialista	Instituição privada	9	3	Sim	Aprendizagem Baseada em Exemplos, Sala de aula invertida, Aprendizagem Baseada em Problemas, Gamificação	Sim. Uma gamificação simples utilizando a plataforma Bloket. Foi em uma aula de revisão com o objetivo de verificar o nível de aprendizagem dos alunos. No jogo eles precisavam competir respondendo a perguntas rapidamente para ganhar pontos e subir na tabela de classificação.	Sim. <a href="https://www.blooket.com/">https://www.blooket.com/</a>	Concordo plenamente	Sim, participei de treinamentos ou capacitações que incluíram conteúdos sobre Gamificação	Concordo plenamente
05/04/2023 15:34:28	Sim	Homem	Mestre	Instituição pública	5,5 anos	5,5 anos	Sim, entretanto, avalio que meu conhecimento é limitado.	Sim, aprendizagem baseada em exemplos.	Não.	Não utilizei nenhuma.	Concordo plenamente	Sim, participei de treinamentos ou capacitações que incluíram conteúdos sobre Gamificação	Concordo plenamente
13/04/2023 17:50:00	Sim	Mulher	Especialista	Instituição privada	25 anos	3 anos	Sim	Scrum	Sim. Boa aceitação dos alunos. Ficaram bem motivados para participar.	Sim. Kahoot	Concordo plenamente	Sim, participei de treinamentos ou capacitações específicas sobre Gamificação	Concordo plenamente