

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

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE

Esta pesquisa está inserida na

. Ela será coordenada por

. O objetivo do trabalho é auxiliar os professores na utilização/adoção da Gamificação durante o ensino de Engenharia de Software. Para isso, foi desenvolvido um conjunto de diretrizes para guiar e facilitar a utilização da Gamificação, e assim minimizar parte das dificuldades.

A participação nesta pesquisa acontecerá em três etapas.

1. Responder um questionário rápido de caracterização.
2. Participar de uma reunião via Google Meet e verbalizar seus pensamentos durante a utilização do protótipo.
3. Responder a uma entrevista de no máximo 30 minutos

Durante a análise e divulgação dos resultados garantimos o anonimato das informações coletadas.

A participação neste estudo é voluntária. A recusa quanto ao seu preenchimento não acarretará, em hipótese alguma, qualquer ônus ao respondente. Além disso, o respondente pode retirar-se do estudo a qualquer momento.