| **Título:** Avaliação de Usabilidade do Jogo Educativo "Macaco no Deserto" | **Nome:** Thiago Coutinho Sousa Silva |
| --- | --- |
| **Autores:** Ramon Meira, Diego Zabot, Ecivaldo de Souza Matos | Engineering Research Paper  Question–Answer Form  **Data:** 02/04/2024 |
| **Publicado em:** November 2021 |

**Qual é a mensagem central que você retira deste artigo de pesquisa?**

O artigo aborda a avaliação de um jogo digital, "Macaco no Deserto", desenvolvido para auxiliar na alfabetização de crianças surdas. A centralidade reside na importância do desenvolvimento de tecnologias educacionais adequadas às necessidades específicas desse público, destacando a relevância dos processos colaborativos (de codesign) e da avaliação pós-desenvolvimento para garantir a efetividade e adequação do jogo.

**Qual é a motivação para este trabalho (tanto o problema humano quanto o problema técnico), e como ela é destilada em uma pergunta de pesquisa?** *Por que o problema humano não tem uma solução trivial? Quais são as soluções anteriores e por que elas são inadequadas?*

A motivação está na necessidade de desenvolver jogos educacionais adequados para crianças surdas, visando diminuir a distância cultural entre designers e o público-alvo e aumentar a efetividade da comunicação da interface. O problema humano reside na falta de tecnologias educacionais adaptadas às especificidades dos surdos. Soluções anteriores careciam de adequação cultural e consideração das necessidades do público-alvo, resultando em jogos pouco eficazes para a alfabetização de crianças surdas.

**Qual é a solução proposta pelo(s) autor(es)?** *Por que se acredita que funcionará? Como ela representa uma melhoria? Como a solução é alcançada?*

Os autores propõem o desenvolvimento do jogo "Macaco no Deserto", concebido por e para crianças surdas por meio de um processo de codesign. Acredita-se que funcionará devido à participação ativa do público-alvo no processo de desenvolvimento, garantindo adequação cultural e consideração das necessidades das crianças surdas. A solução representa uma melhoria ao oferecer um jogo educacional adaptado às especificidades do público-alvo, alcançada por meio de um processo de design colaborativo e avaliação pós-desenvolvimento.

**Qual é a avaliação do autor em relação à solução?** *Que lógica, argumento, evidência, artefatos ou experimentos são apresentados em apoio à ideia?*

Os autores avaliam positivamente a solução, destacando a participação das crianças surdas no processo de codesign e a realização de avaliações pós-desenvolvimento para garantir a eficácia do jogo. Eles apresentam evidências da eficácia da abordagem por meio de técnicas de avaliação heurística e avaliação por especialistas, demonstrando a satisfação da maioria dos avaliadores e fornecendo sugestões de melhoria para futuras iterações do jogo.

**Qual é a sua análise do problema identificado, da ideia e da avaliação? Esta é uma boa ideia? Quais falhas você percebe no trabalho?** *Quais são as ideias mais interessantes ou controversas? Para trabalhos com implicações práticas, pergunte se isso funcionará, quem poderia utilizá-lo?*

O problema identificado é importante, e a ideia de criar um jogo educacional para crianças surdas através de um processo de codesign é promissora. A avaliação mostrou resultados positivos, mas algumas falhas foram identificadas, como a falta de consenso em certos aspectos durante a avaliação por especialistas. Uma ideia interessante é o uso de heurísticas adaptadas para avaliar a usabilidade do jogo, enquanto a eficácia do aprendizado cooperativo no contexto do jogo pode ser uma área controversa. Para que funcione, é crucial garantir a acessibilidade do jogo e envolver educadores e terapeutas de fala e linguagem em sua implementação.

**Quais são as contribuições do artigo (opiniões do autor e as suas)?** *Ideias, métodos, software, resultados experimentais, técnicas experimentais...?*

O artigo contribui significativamente para a área de tecnologias educacionais para crianças surdas ao apresentar uma abordagem de codesign para o desenvolvimento de jogos educacionais. As contribuições incluem insights sobre a importância da participação ativa do público-alvo no processo de design, a adaptação de heurísticas de usabilidade para avaliar jogos educacionais para crianças surdas e a realização de avaliações pós-desenvolvimento para garantir a eficácia do jogo.

**Quais são as direções futuras para esta pesquisa (opiniões do autor e as suas, talvez impulsionadas por deficiências ou outras críticas)**?

As direções futuras na minha opinião seriam a implementação das sugestões de melhoria identificadas pelos avaliadores, bem como a realização de avaliações adicionais com um número maior de usuários surdos.

**Com quais perguntas você fica?** *Quais perguntas você gostaria de levantar em uma discussão aberta sobre o trabalho (revise pontos interessantes e controversos acima)? O que você encontra difícil de entender? Liste o máximo que puder.*

1. Como podemos garantir um interesse e uma maior participação das crianças surdas no processo de design do jogo ?
2. Como medir o impacto dos jogos educacionais no aprendizado e desenvolvimento das crianças surdas?
3. Quais são os desafios técnicos e éticos envolvidos na criação de jogos educacionais?