

Evaluación Heurística de Videojuegos Educativos

Introducción

La presente pauta tiene por objetivo evaluar videojuegos educativos. Es importante que esta pauta sea aplicada luego que Ud. haya explorado, interactuado y jugado detenidamente el videojuego.

Antecedentes

Nombre del videojuego

Nombre del Evaluador

Edad	
	Entre 20 y 25
	Entre 26 y 35
	Entre 36 y 45
	Mayor de 45

Estudios	
	Título Profesional
	Postítulo
	Magíster
	Doctorado

Experiencia en uso de Videojuegos	
	Ocasionalmente
	Una vez a la semana
	Varios días a la semana
	Todos los días de la semana

Heurísticas

INTELIGENCIA DEL JUEGO	Muy de Acuerdo	De Acuerdo	Neutro	En Desacuerdo	Muy en Desacuerdo	No Aplica
El videojuego provee situaciones establecidas que son no esperadas por el jugador						
El videojuego se adapta de acuerdo a la interacción con el jugador generando distintas situaciones						
La complejidad del videojuego es suficiente para que no sea obvia ni predecible por el jugador						

HISTORIA DEL JUEGO	Muy de Acuerdo	De Acuerdo	Neutro	En Desacuerdo	Muy en Desacuerdo	No Aplica
El videojuego provee una historia o secuencia de acciones distinguibles y entendibles por el jugador						
El videojuego incita al jugador a conocer e ir descubriendo la historia						
El jugador ocupa tiempo en pensar cómo resolver el problema presentado en el videojuego						
El videojuego envuelve emocionalmente al jugador (generando miedo, alegría, etc.)						
El videojuego posee distintas variantes sobre cómo el jugador terminará el juego						

MEDIOS	Muy de Acuerdo	De Acuerdo	Neutro	En Desacuerdo	Muy en Desacuerdo	No Aplica
Las imágenes y videos utilizados son atractivos, reforzando la interacción del jugador con el videojuego						
Los recursos multimedia utilizados están bien alineados con la historia del videojuego						
El sonido mejora el entendimiento de las situaciones						

del videojuego por el jugador						
Los recursos multimedia utilizados transmiten información relevante al juego						

CONTROL Y FEEDBACK DEL VIDEOJUEGO	Muy de Acuerdo	De Acuerdo	Neutro	En Desacuerdo	Muy en Desacuerdo	No Aplica
El videojuego permite al jugador realizar distintas acciones con los objetos o personajes presentados						
El videojuego indica claramente cuándo una acción no es posible de ser realizada						
El jugador reconoce el efecto de sus acciones en el videojuego						
El videojuego provee <i>feedback</i> inmediato de las acciones del jugador						
El <i>feedback</i> provisto entrega al jugador ayuda para comprender los contenidos, habilidad o valores tratados en el videojuego						
El <i>feedback</i> provisto incentiva al jugador en la profundización del contenido, habilidad o valores tratados en el videojuego						
El <i>feedback</i> provisto ayuda a seguir y entender mejor el videojuego						

DIFICULTAD	Muy de Acuerdo	De Acuerdo	Neutro	En Desacuerdo	Muy en Desacuerdo	No Aplica
El videojuego posee distintos niveles de dificultad						
El videojuego posee distintas metas por cada nivel de dificultad						
La dificultad del videojuego es creciente según el tiempo de uso						

AYUDAS	Muy de Acuerdo	De Acuerdo	Neutro	En Desacuerdo	Muy en Desacuerdo	No Aplica
El videojuego posee indicaciones, pero no demasiadas						
Las indicaciones que provee el software son relevantes al contexto de la historia del juego						
Las ayudas del videojuego son indicaciones, pero no proveen la solución a los problemas planteados						

ATENCIÓN	Muy de Acuerdo	De Acuerdo	Neutro	En Desacuerdo	Muy en Desacuerdo	No Aplica
El videojuego provee de situaciones que exigen al jugador en atención						
Los avances en el videojuego incita al jugador a realizar nuevas acciones						
El videojuego provee estimulación multisensorial que mantiene al jugador informado sobre la interacción realizada						

INTERFAZ DE INPUT	Muy de Acuerdo	De Acuerdo	Neutro	En Desacuerdo	Muy en Desacuerdo	No Aplica
Las interfaces físicas utilizadas proveen de mecanismos que facilitan la interacción de acuerdo al videojuego						
Las interfaces físicas utilizadas poseen simbología <i>Standard</i>						
El videojuego utiliza combinaciones de acciones en la interfaz física utilizada de manera sencilla para el jugador						

METÁFORA	Muy de Acuerdo	De Acuerdo	Neutro	En Desacuerdo	Muy en Desacuerdo	No Aplica
La metáfora utilizada en el videojuego se relaciona coherentemente con los objetivos y contenidos educativos integrados						
La metáfora ayuda a motivar y a involucrar al jugador en el videojuego						
El tipo de videojuego es acorde a los objetivos educativos que se plantean						

CONTENIDO	Muy de Acuerdo	De Acuerdo	Neutro	En Desacuerdo	Muy en Desacuerdo	No Aplica
Los conceptos utilizados son coherentes al contenido educativo del videojuego						
Los problemas presentados en el videojuego se relacionan consecuentemente con el contenido educativo						
El videojuego es coherente en contenidos con el currículum escolar						

LENGUAJE	Muy de Acuerdo	De Acuerdo	Neutro	En Desacuerdo	Muy en Desacuerdo	No Aplica
El lenguaje utilizado es coherente a los contenidos tratados en el videojuego						
El lenguaje es entendible para el jugador						
El lenguaje es acorde a la edad del jugador						

MODELO DE USUARIO	Muy de Acuerdo	De Acuerdo	Neutro	En Desacuerdo	Muy en Desacuerdo	No Aplica
El videojuego integra un sistema de estimación del nivel de aprendizaje del jugador durante su interacción						
El videojuego provee al usuario de información sobre los contenidos tratados y con qué rendimiento los ha revisado						

Cómo clasificaría de manera global el Videojuego	
	A. Videojuego Educativo (Tiene explícitamente intencionalidad educativa, indicando contenidos, habilidades, valores que puedan ser desarrollados o abordados a partir del videojuego)
	B. Videojuego no Educativo pero es posible utilizarlo de ese modo (Aunque no tiene una intencionalidad explícita, el videojuego permite su uso en un contexto educativo para el trabajo de contenidos, desarrollo de habilidades o desarrollo de valores)
	C. Videojuego no Educativo (Videojuego sin intención educativa, sólo de entretención)

POTENCIAL EDUCATIVO	Muy de Acuerdo	De Acuerdo	Neutro	En Desacuerdo	Muy en Desacuerdo	
El videojuego permite la discusión sobre valores para el desarrollo de un juicio ético sobre algún tema abordado por el videojuego						
El videojuego permite desarrollar habilidades tales como resolución de problemas, orientación y movilidad, trabajo colaborativo, etc.						
El videojuego permite trabajar contenido tal como ciencia, historia, lenguaje, matemática, etc.						

JUSTIFIQUE SU RESPUESTA

SUGERENCIAS DE USO PEDAGÓGICO (Sector de aprendizaje, nivel, actividades que sean posibles de ser desarrolladas, contenidos, habilidades que son posibles de ser abordadas, etc.)