

Instrumento para Avaliação de Jogos Digitais Educativos - JDEs

O Instrumento para Avaliação de Jogos Digitais Educativos - JDEs, tem como objetivo lhe auxiliar na escolha de jogos digitais para as suas aulas ou atividades pedagógicas desenvolvidas com os alunos.

A avaliação foi estruturada tendo como base a Metodologia Recursiva, desenvolvida para o planejamento, produção e avaliação de softwares educativos, o que inclui os jogos digitais.

Recomendamos que antes de iniciar, você leia o Manual de Orientações.

E-mail *

INFORMAÇÕES GERAIS SOBRE O JDE

1. Nome do jogo que será avaliado: *

Bruxa dos acentos ▼

2. Tempo médio de duração: *

3 minutos

3. Faixa etária ou etapa de ensino recomendado: *

6 a 9 anos

5. Recursos tecnológicos necessários para utilização. Considere como recursos tecnológicos as configurações/versões do computador ou dispositivo móvel para que o JDE seja utilizado, além de outros recursos como, por exemplo, fone de ouvido. *

Smartphone, computador

6. Conteúdo(s) abordado(s) no jogo: *

Acentuação gráfica

FUNDAMENTAÇÃO PEDAGÓGICA

Este módulo refere-se à parte pedagógica que permeia o Jogo Digital Educativo - JDE, considerando a base epistemológica, metodologias e consistência entre o que é proposto e o que é viabilizado durante o seu uso.

Avalie cada afirmativa de acordo com a legenda:

- (1) Discordo totalmente
- (2) Discordo
- (3) Não concordo nem discordo
- (4) Concordo
- (5) Concordo totalmente

CRITÉRIO: Clareza epistemológica e pedagógica

Considera-se como fundamentos epistemológicos e pedagógicos as abordagens behaviorista, cognitivista e construtivista do conhecimento.

(P1) FUNDAMENTOS EPISTEMOLÓGICOS E PEDAGÓGICOS: Foi possível identificar, em local visível, a abordagem epistemológica/pedagógica que fundamenta a proposta do jogo. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo totalmente

(P2) FUNDAMENTOS EPISTEMOLÓGICOS E PEDAGÓGICOS: Foi disponibilizado junto com ao produto, um guia ou documentação de apoio pedagógico ao professor. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo totalmente

(P3) CONSISTÊNCIA PEDAGÓGICA: Durante o uso do jogo, foi possível identificar pistas que indicavam a coerência entre a abordagem pedagógica proposta e a prática pedagógica de fato viabilizada. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo totalmente

INTERAÇÃO

Esse módulo refere-se as interações em 3 perscpetivas:

- a. possibilidades que favorecem o papel mediador do professor no processo de aprendizagem (Professor - Aluno)
- b. possibilidades de aprendizagem em grupo (Aluno - Aluno)
- c. possibilidades de interação entre o jogo e os usuários (Professor - Jogo - Aluno)

Avalie cada afirmativa de acordo com a legenda:

- 1. Discordo totalmente
- 2. Discordo
- 3. Não concordo nem discordo
- 4. Concordo
- 5. Concordo totalmente

CRITÉRIO: Facilidade de uso

(I1) INSTRUÇÕES: As instruções apresentadas durante o jogo são claras e objetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

(I2) LINGUAGEM: O vocabulário e as estruturas de frases estão adequados ao perfil dos usuários, além de apresentar uma linguagem universal. (Considere como linguagem universal, àquela que não utiliza gírias ou regionalismo). *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

(I3) NAVEGABILIDADE: São disponibilizados ícones, botões ou informações que possibilitam acessar com facilidade as diferentes partes do jogo. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

(I4) MAPEAMENTO: É disponibilizado um sistema de informações para que o usuário tenha clareza da sua localização dentro do jogo, ou seja, indicando quais os caminhos ou fases já foram percorridos e quantos ainda se encontram disponíveis. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

CRITÉRIO: Recursos motivacionais

(I5) ATRATIVIDADE: O jogo é capaz de despertar o interesse intrínseco pelo conteúdo, utilizando de diferentes estratégias motivacionais e não apenas pelas premiações ou por outras formas de manipulação/condicionamento de comportamento. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

(I6) DESAFIOS PEDAGÓGICOS: Os desafios são capazes de gerar desequilíbrios cognitivos, mantendo o nível de interesse do usuário. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

(I7) SUPERAÇÃO DE CONFLITOS: O jogo estimula à participação do usuário e o prosseguimento nas fases, ajudando-o a superar conflitos cognitivos mediante apresentação de perguntas, simulações, exemplos, botões de ajuda, glossários, acesso resoluções, etc. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

(I8) DIVERSÃO E LUDICIDADE: O jogo é divertido e tem um aspecto lúdico, mesclando o imaginário com a realidade, de forma adequada a faixa etária do usuário. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

(I9) CARGA COGNITIVA: As imagens, textos, hipertextos, efeitos sonoros, ícones entre outros, são disponibilizados em quantidade e em qualidade adequadas, permitindo ao usuário uma aprendizagem sem sobrecarga ou carência de informações. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

CRITÉRIO: Atividades pedagógicas

(I10) NÍVEL DE ATIVIDADES: Os desafios, simulações ou outras propostas desenvolvidas no jogo, estão compatíveis com nível de conhecimento esperado dos usuários. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo totalmente

(I11) ERRO E ACERTO: Quando o usuário erra ou acerta os desafios propostos, esses oportunizam novas informações sobre a temática que está sendo abordada, de forma a favorecer a compreensão e/ou ampliação daquele assunto, conduzindo-o a interpretar a sua resposta anterior, sob novas perspectivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

CRITÉRIO: Interatividade social

(I12) INTERAÇÃO EM GRUPOS: O jogo oportuniza a formação e manutenção de um espírito de equipe, sem, contudo, deixar de considerar as contribuições individuais. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

(I13) PAPEL MEDIADOR DO PROFESSOR: A utilização do jogo não descarta a presença do professor, evidenciando momentos em que a sua ajuda seja necessária, possibilitando o seu papel de mediador do processo de aprendizagem dos alunos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo totalmente

CONTEÚDO

Esse módulo refere-se aos níveis de exigência para o trabalho com a área de conhecimento selecionada para o desenvolvimento do JDES.

Avalie cada afirmativa de acordo com a legenda:

1. Discordo totalmente
2. Discordo
3. Não concordo nem discordo
4. Concordo
5. Concordo totalmente

CRITÉRIO: Pertinência do conteúdo

(C1) FERRAMENTA DIDÁTICO PEDAGÓGICA: O jogo trata-se de uma ferramenta adequada para o trabalho didático-pedagógico do conteúdo. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo totalmente

CRITÉRIO: Correção do conteúdo

(C2) CORREÇÃO E ORGANIZAÇÃO: O jogo apresenta o conteúdo organizado de forma lógica e sem erros conceituais. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo totalmente

(C3) REPRESENTAÇÃO E SIMPLIFICAÇÃO: As representações e simplificações utilizadas para facilitar o entendimento pelo usuário, não empobrecem ou descaracterizam o conteúdo. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

CRITÉRIO: Estado da arte

(C4) ATUALIDADE DO CONHECIMENTO E DA METODOLOGIA: O conteúdo abordado no jogo encontra-se atualizado em termos de conhecimentos formalmente aceitos e também com os avanços metodológicos da área. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

CRITÉRIO: Adequação à situação de aprendizagem

(C5) CURRÍCULO: A amplitude e profundidade do conteúdo está adequado ao currículo escolar e alinhado as bases legais. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo totalmente

CRITÉRIO: Variedade de abordagens

(C6) ALTERNATIVAS DE ABORDAGEM: Durante o jogo, são apresentadas diferentes alternativas de abordagem do conteúdo, a fim de atender a um número maior de usuários, no que tange a construção do conhecimento. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

CRITÉRIO: Conhecimentos prévios

(C7) CONHECIMENTOS PRÉVIOS: Os pré-requisitos necessários à compreensão do conteúdo trabalhado pelo jogo são indicados claramente para o professor. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo totalmente

(C8) RETRABALHO COM OS CONHECIMENTOS PRÉVIOS: Na perspectiva de que a aprendizagem evolui de modo recursivo, o jogo parte dos conhecimentos prévios disponíveis, de forma a garantir que o aluno construa e reconstrua seus conceitos ao utilizá-lo. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

TECNOLOGIA

Esse módulo, refere-se às características de qualquer software, enquanto um programa produzido para rodar em computador ou dispositivos móveis.

Avalie cada afirmativa de acordo com a legenda:

1. Discordo totalmente
2. Discordo
3. Não concordo nem discordo
4. Concordo
5. Concordo totalmente

CRITÉRIO: Operacionalidade

(T1) COMPATIBILIDADE: É possível utilizar o jogo em diferentes configurações de equipamento como em computadores ou dispositivos móveis. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo totalmente

CRITÉRIO: Custo benefício

(T2) ECONOMIA DO PROCESSAMENTO: O jogo pode ser usado sem consumir muita memória, processamento ou periféricos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo totalmente

CRITÉRIO: Avaliabilidade

(T3) VERIFICAÇÃO E VALIDAÇÃO: Foi possível avaliar com facilidade se o jogo executou as funções para o qual foi desenvolvido. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo totalmente

CRITÉRIO: Documentação

(T4) MANUAL DO PROFESSOR: Foi disponibilizado junto com o jogo, informações importantes para que o professor pudesse ampliar as possibilidades de desempenhar melhor o seu papel em sala, na utilização do jogo. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo totalmente

(T5) MANUAL DO ALUNO: O estudante tem disponível, um material atrativo de apresentação do jogo, a fim de motivá-lo a se interessar pelo seu objeto do conhecimento abordado. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo totalmente

(T6) INFORMAÇÕES DE CAPA: Foram disponibilizadas informações mínimas, mas adequadas sobre o jogo (como: faixa etária, especificações técnicas, conteúdos abordados) em local de fácil acesso, de tal forma que o professor tenha uma noção sobre o funcionamento e especificações do produto. *

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários