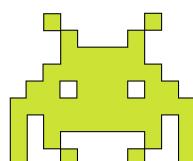
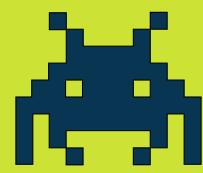


GUIA PRÁTICO

AVALIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS: UMA PROPOSTA DE INSTRUMENTO PARA USO DOCENTE

YARA MACEDO



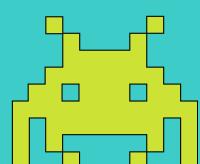
GUIA PRÁTICO

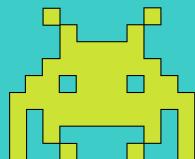
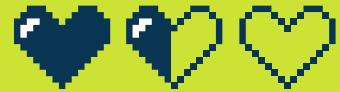
AVALIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS: UMA PROPOSTA DE INSTRUMENTO PARA USO DOCENTE

Natal
2025

Sumário

Introdução.....	4
Contexto e justificativa.....	4
Objetivo deste guia.....	5
Quem pode utilizar este guia?.....	5
O que são jogos digitais?.....	6
O que são jogos digitais educacionais?.....	6
O que é a avaliação de jogos digitais educacionais?.....	7
Qual a estrutura deste instrumento?.....	8
Como utilizar este instrumento.....	8
Critérios de avaliação detalhados.....	9
Instrumento de avaliação para jogos digitais educacionais.....	10
Referências.....	14
Sobre a autora.....	15





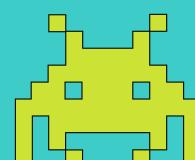
Introdução

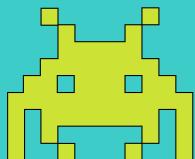
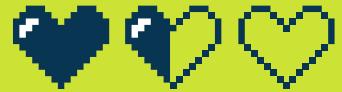
Este guia tem como finalidade orientar professores da educação básica a avaliarem jogos digitais educacionais, garantindo que estejam alinhados com seus objetivos de ensino, assegurando que o jogo complemente o conteúdo disciplinar.

Contexto e justificativa

Diante do crescente uso dos jogos digitais no entretenimento e no lazer, é importante que a educação acompanhe esse movimento, buscando formas de integrá-los de maneira intencional ao contexto educacional, sendo fundamental que os professores saibam avaliá-los de forma crítica.

Este guia oferece suporte prático para essa análise, baseando-se por um instrumento de avaliação criado por esta pesquisadora, objetivando fortalecer o uso pedagógico dos jogos digitais educacionais em salas de aulas da educação básica.



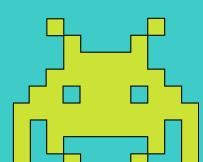


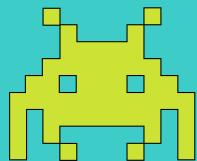
Objetivo deste guia

Oferecer um instrumento prático para avaliar jogos digitais educacionais, antes de seu uso em sala de aula.

Quem pode utilizar este guia?

Este guia é direcionado a professores da educação básica, mas também pode ser utilizado por qualquer pessoa interessada em avaliar jogos digitais com fins educacionais, seja no contexto corporativo, em projetos sociais, na educação não-formal ou em outras iniciativas de formação.





O que são jogos digitais?

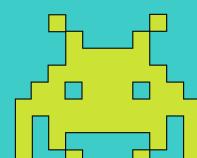
O jogo eletrônico é uma atividade lúdica formada por ações e decisões que resultam numa condição final. Tais ações e decisões são limitadas por um conjunto de regras e por um universo, que no contexto dos jogos digitais, são regidos por um programa de computador (Schuytema, 2008).

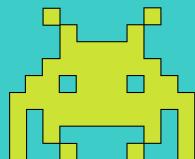
O que são jogos digitais educacionais?

O jogo digital educacional é um recurso interativo que utiliza da tecnologia para promover o aprendizado intencional de conteúdos disciplinares, tendo como base uma intencionalidade pedagógica.

Se aplicados no contexto educacional, os jogos podem receber nomenclaturas distintas, como: *serious games*, que significa “jogos sérios”; jogos educacionais; jogos educativos ou jogos de aprendizagem, alguns simuladores específicos também podem ser considerados jogos educacionais (Savi e Ulbricht, 2008).

6

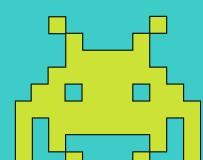


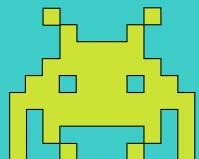


O que é a avaliação de jogos digitais educacionais?

É um processo sistemático que examina a adequação dos jogos ao contexto pedagógico, buscando verificar se eles atendem a objetivos educacionais e promovem aprendizagens de qualidade, envolvendo a análise de diferentes dimensões, como a adequação curricular, a usabilidade, a acessibilidade.

A avaliação de jogos digitais educacionais tem como objetivo avaliar o seu funcionamento, o seu efeito junto ao usuário, identificar possíveis problemas e alcançar algum objetivo de avaliação que pode estar relacionado a determinados critérios específicos para o jogo" (Dias *et al.*, 2013).





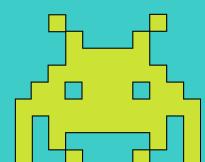
Qual a estrutura deste instrumento?

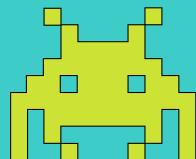
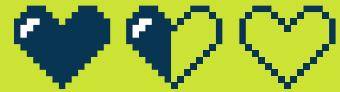
O instrumento avaliativo deste guia é preenchível e dividido em duas dimensões: pedagógica e técnica.

Como utilizar este instrumento?

O instrumento possui perguntas de múltipla escolha, que levam o professor a refletir a cada pergunta.

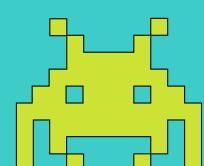
É importante ressaltar que o docente pode reformular algumas questões de acordo com as especificidades de sua realidade. Além de adicionar perguntas que julgue necessárias, como por exemplo, questões específicas de seu conteúdo disciplinar.

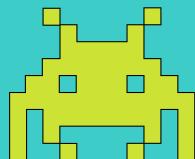




Critérios de avaliação detalhados

Dimensão Pedagógica	Dimensão Técnica
<p>Avalia se o jogo contribui para a aprendizagem de forma intencional, considerando a adequação ao nível escolar, a clareza dos objetivos, o alinhamento com a disciplina e as habilidades da BNCC, e qualidade do conteúdo, além da oferta de feedback claro ao estudante.</p>	<p>Avalia se o jogo é funcional e acessível, considerando critérios como compatibilidade com dispositivos, navegação intuitiva, adequação estética e linguística à faixa etária, coerência entre narrativa e mecânica, além de recursos de acessibilidade.</p>

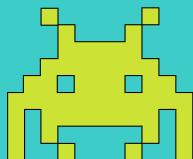




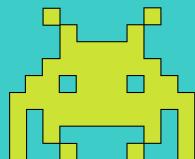
Instrumento de avaliação para jogos digitais educacionais

Professor, este instrumento de avaliação foi desenvolvido com o propósito de ajudá-lo a avaliar os jogos digitais educacionais da plataforma ColabEduc que possam ser integrados de forma intencional e significativa em diferentes contextos de aprendizagem, tanto em espaços formais quanto em ambientes não formais da educação.

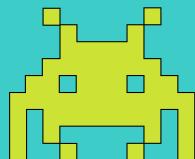
Dimensão Pedagógica	Critérios de Avaliação
O jogo é adequado ao nível escolar proposto no projeto do jogo?	<input type="checkbox"/> Totalmente adequado <input type="checkbox"/> Adequado <input type="checkbox"/> Parcialmente adequado <input type="checkbox"/> Pouco adequado <input type="checkbox"/> Nada adequado
O jogo possui objetivos de aprendizagem claros?	<input type="checkbox"/> Totalmente claro <input type="checkbox"/> Claro <input type="checkbox"/> Parcialmente claro <input type="checkbox"/> Pouco claro <input type="checkbox"/> Nada claro
O jogo está alinhado com os objetivos de aprendizagem da disciplina escolhida?	<input type="checkbox"/> Totalmente alinhado <input type="checkbox"/> Alinhado <input type="checkbox"/> Parcialmente alinhado <input type="checkbox"/> Pouco alinhado <input type="checkbox"/> Não alinhado
O jogo gera feedback para o aluno ao fim da partida?	<input type="checkbox"/> Sempre <input type="checkbox"/> Frequentemente <input type="checkbox"/> Às vezes <input type="checkbox"/> Raramente <input type="checkbox"/> Nunca



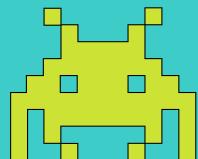
O jogo possui qualidade de conteúdo?	<input type="checkbox"/> Excelente <input type="checkbox"/> Boa <input type="checkbox"/> Regular <input type="checkbox"/> Ruim <input type="checkbox"/> Muito ruim
O jogo possui desafios que envolvem o aluno na situação problema do jogo?	<input type="checkbox"/> Sempre envolventes <input type="checkbox"/> Frequentemente envolventes <input type="checkbox"/> Moderadamente envolventes <input type="checkbox"/> Pouco envolventes <input type="checkbox"/> Não envolventes
Dimensão Técnica	Critérios de Avaliação
O jogo é compatível com celulares e/ou computadores?	<input type="checkbox"/> Totalmente compatível com celulares <input type="checkbox"/> Totalmente compatível com computadores <input type="checkbox"/> Compatível com smartphones e computadores <input type="checkbox"/> Não compatível
Durante o jogo, é possível identificar erros técnicos?	<input type="checkbox"/> Nunca <input type="checkbox"/> Raramente <input type="checkbox"/> Às vezes <input type="checkbox"/> Frequentemente <input type="checkbox"/> Sempre



<p>A forma como o jogo funciona (navegação, botões e comandos) é fácil de entender e contribui para que a experiência da criança aconteça sem maiores dificuldades? Se você encontrou alguma dificuldade ou acredita que o funcionamento do jogo poderia ser melhorado, descreva abaixo sua sugestão ou observação:</p>	<p><input type="checkbox"/> Excelente <input type="checkbox"/> Boa <input type="checkbox"/> Regular <input type="checkbox"/> Ruim <input type="checkbox"/> Muito ruim</p>
<p>O jogo é fácil de jogar?</p>	<p><input type="checkbox"/> Muito fácil <input type="checkbox"/> Fácil <input type="checkbox"/> Moderadamente fácil <input type="checkbox"/> Difícil <input type="checkbox"/> Muito difícil</p>
<p>O jogo gera feedback para o aluno ao fim da partida?</p>	<p><input type="checkbox"/> Sempre <input type="checkbox"/> Frequentemente <input type="checkbox"/> Às vezes <input type="checkbox"/> Raramente <input type="checkbox"/> Nunca</p>
<p>A narrativa/história do jogo é coerente com os objetivos pedagógicos do jogo?</p>	<p><input type="checkbox"/> Totalmente incoerente <input type="checkbox"/> Parcialmente incoerente <input type="checkbox"/> Neutra / Nem coerente nem incoerente <input type="checkbox"/> Parcialmente coerente <input type="checkbox"/> Totalmente coerente</p>
<p>A estética do jogo é acessível e atraente para crianças?</p>	<p><input type="checkbox"/> Excelente <input type="checkbox"/> Boa <input type="checkbox"/> Regular <input type="checkbox"/> Ruim <input type="checkbox"/> Muito ruim</p>



Os sons do jogo enriquecem a experiência ou são apenas repetitivos?	<input type="checkbox"/> Discordo totalmente <input type="checkbox"/> Discordo parcialmente <input type="checkbox"/> Neutro / Não concordo nem discordo <input type="checkbox"/> Concordo parcialmente <input type="checkbox"/> Concordo totalmente
Os estudantes compreendem as regras do jogo sem intervenção direta do professor?	<input type="checkbox"/> Totalmente compreendem <input type="checkbox"/> Compreendem <input type="checkbox"/> Compreendem parcialmente <input type="checkbox"/> Compreendem pouco <input type="checkbox"/> Não compreendem
A linguagem utilizada no jogo é adequada para a faixa etária indicada?	<input type="checkbox"/> Totalmente adequada <input type="checkbox"/> Adequada <input type="checkbox"/> Parcialmente adequada <input type="checkbox"/> Pouco adequada <input type="checkbox"/> Não adequada
A mecânica do jogo favorece a aprendizagem?	<input type="checkbox"/> Nada favorece <input type="checkbox"/> Favorece pouco <input type="checkbox"/> Favorece razoavelmente <input type="checkbox"/> Favorece bem <input type="checkbox"/> Favorece muito
O jogo possui recursos de acessibilidade?	<input type="checkbox"/> Totalmente acessível <input type="checkbox"/> Acessível <input type="checkbox"/> Parcialmente acessível <input type="checkbox"/> Pouco acessível <input type="checkbox"/> Não acessível

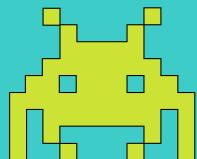


Referências

DIAS, Josemeire, BRANDÃO, Inaiá. NASCIMENTO, Fabiana; HETKOWSKI, Tânia, PEREIRA, Tânia. [Avaliação de jogos educacionais digitais baseada em Perspectivas](#). SBC - Preceedings of SBGames, 2013. São Paulo. p. 574-582. Disponível em: https://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/A&D_Full_avaliacao_jogos_edu.pdf Acesso em: 11 fev. 2025.

SAVI, R.; ULRICHT, V. R. [Jogos Digitais Educacionais: Benefícios e Desafios](#). RENOTE, Porto Alegre, v. 6, n. 1, 2008. DOI: 10.22456/1679-1916.14405. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14405>. Acesso em: 10 jan. 2025. Disponível em: [Jogos Digitais Educacionais: Benefícios E Desafios | Renote](#). Acesso em: 14 dez. 2024.

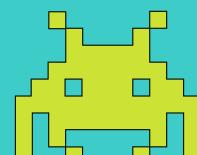
SCHUYTEMA, Paul. [Design de games: uma abordagem prática](#). São Paulo: Cengage Learning, 2008. 447 p.



Sobre a autora

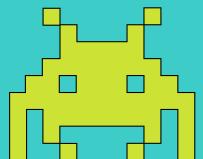
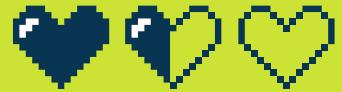
Yara Macedo é licenciada em Pedagogia pela Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA) e mestre em Inovação e Tecnologias Educacionais pelo Programa de Pós-Graduação em Inovação em Tecnologias Educacionais (PPgITE), do Instituto Metrópole Digital (IMD) da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Atualmente, é servidora pública efetiva do município de Ceará-Mirim e atua como professora no Ensino Fundamental I.

Este material é fruto da pesquisa de dissertação intitulada: *“Avaliação pedagógica de jogos digitais de matemática para o 3º ano do ensino fundamental I na plataforma ColabEduc”* orientada pela professora orientadora Drª Akyndara Aglaé R. S. S. Burlamaqui e pelo professor coorientador Drº Kleber Tavares Fernandes.





START



Programa de
Pós-graduação
em Inovação
em Tecnologias
Educacionais

metrópole
DIGITAL

UFRN
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE