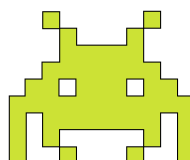


GUIA PRÁTICO

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

YARA MACEDO



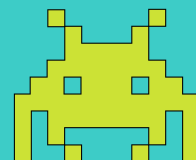
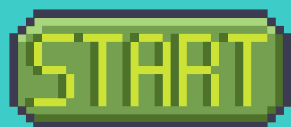
GUIA PRÁTICO

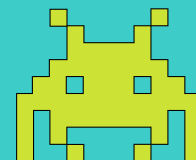
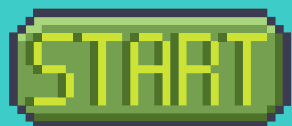
AVALIAÇÃO DE JOGOS  
DIGITAIS EDUCACIONAIS:  
UMA PROPOSTA DE  
INSTRUMENTO PARA USO  
DOCENTE

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





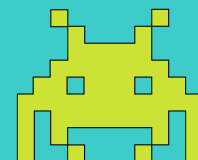
## Introdução

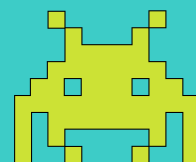
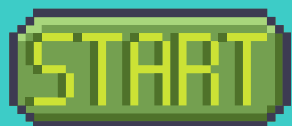
Este guia tem como finalidade orientar professores da educação básica a avaliarem jogos digitais educacionais, garantindo que estejam alinhados com seus objetivos de ensino, assegurando que o jogo complemente o conteúdo disciplinar.

## 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.



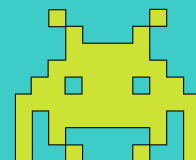


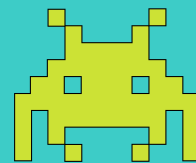
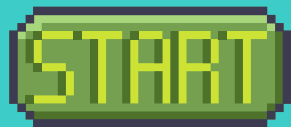
## Objetivo deste guia

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.





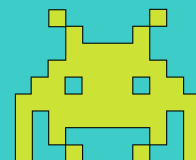
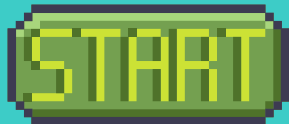
## O que são jogos digitais?

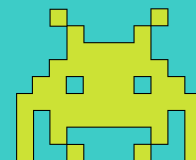
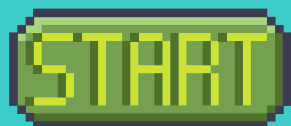
O jogo eletrônico é uma atividade lúdica formada por ações e decisões que resultam numa condição final. Tais ações e decisões são limitadas por um conjunto de regras e por um universo, que no contexto dos jogos digitais, são regidos por um programa de computador (Schuytema, 2008).

## 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).

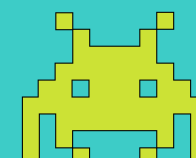


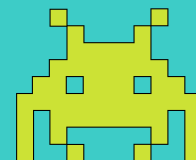
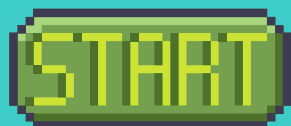


## O que é a avaliação de jogos digitais educacionais?

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).





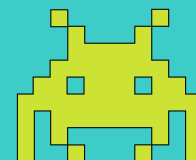
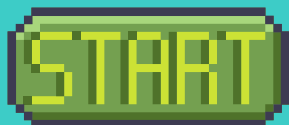
## Qual a estrutura deste instrumento?

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

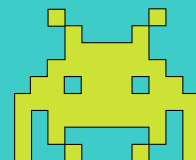
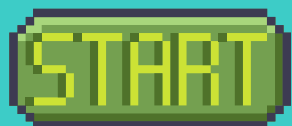
## Como utilizar este instrumento?

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.

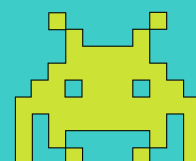


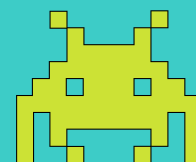
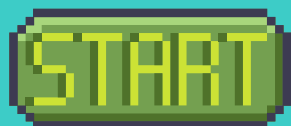




## Critérios de avaliação detalhados

Dimensão Pedagógica	Dimensão Técnica
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.	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.

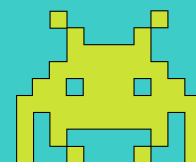
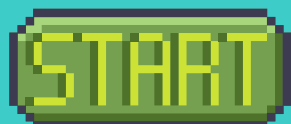




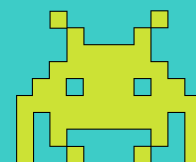
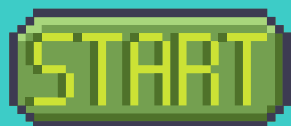
## Instrumento de avaliação para jogos digitais educacionais

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.

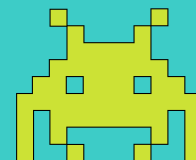
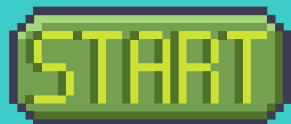
Dimensão Pedagógica	Critérios de Avaliação
O jogo é adequado ao nível escolar proposto no projeto do jogo?	<input type="checkbox"/> Totalmente adequado <input type="checkbox"/> Adequado <input type="checkbox"/> Parcialmente adequado <input type="checkbox"/> Pouco adequado <input type="checkbox"/> Nada 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



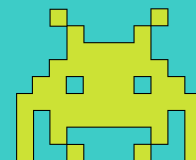
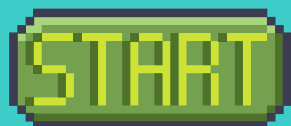
O jogo possui qualidade de conteúdo?	<input type="radio"/> Excelente <input type="radio"/> Boa <input type="radio"/> Regular <input type="radio"/> Ruim <input type="radio"/> Muito ruim
O jogo possui desafios que envolvem o aluno na situação problema do jogo?	<input type="radio"/> Sempre envolventes <input type="radio"/> Frequentemente envolventes <input type="radio"/> Moderadamente envolventes <input type="radio"/> Pouco envolventes <input type="radio"/> Não envolventes
Dimensão Técnica	Critérios de Avaliação
O jogo é compatível com celulares e/ou computadores?	<input type="radio"/> Totalmente compatível com celulares <input type="radio"/> Totalmente compatível com computadores <input type="radio"/> Compatível com smartphones e computadores <input type="radio"/> Não compatível
Durante o jogo, é possível identificar erros técnicos?	<input type="radio"/> Nunca <input type="radio"/> Raramente <input type="radio"/> Às vezes <input type="radio"/> Frequentemente <input type="radio"/> 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</p> <p><input type="checkbox"/> Boa</p> <p><input type="checkbox"/> Regular</p> <p><input type="checkbox"/> Ruim</p> <p><input type="checkbox"/> Muito ruim</p>
<p>O jogo é fácil de jogar?</p>	<p><input type="checkbox"/> Muito fácil</p> <p><input type="checkbox"/> Fácil</p> <p><input type="checkbox"/> Moderadamente fácil</p> <p><input type="checkbox"/> Difícil</p> <p><input type="checkbox"/> Muito difícil</p>
<p>O jogo gera feedback para o aluno ao fim da partida?</p>	<p><input type="checkbox"/> Sempre</p> <p><input type="checkbox"/> Frequentemente</p> <p><input type="checkbox"/> Às vezes</p> <p><input type="checkbox"/> Raramente</p> <p><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</p> <p><input type="checkbox"/> Parcialmente incoerente</p> <p><input type="checkbox"/> Neutra / Nem coerente nem incoerente</p> <p><input type="checkbox"/> Parcialmente coerente</p> <p><input type="checkbox"/> Totalmente coerente</p>
<p>A estética do jogo é acessível e atraente para crianças?</p>	<p><input type="checkbox"/> Excelente</p> <p><input type="checkbox"/> Boa</p> <p><input type="checkbox"/> Regular</p> <p><input type="checkbox"/> Ruim</p> <p><input type="checkbox"/> Muito ruim</p>



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

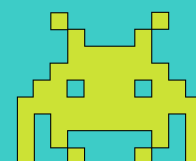


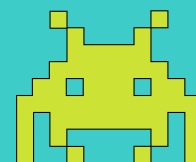
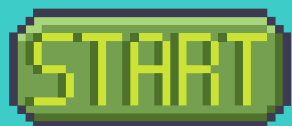
## Referências

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

SAVI, R.; ULBRICHT, 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.

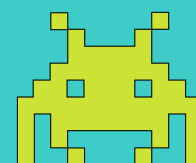
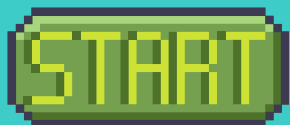


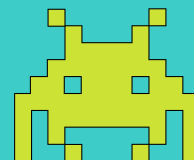
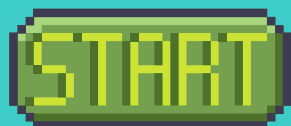


## Sobre a autora

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 Metr pole Digital (IMD) da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Atualmente,   servidora p blica efetiva do munic pio de Cear -Mirim e atua como professora no Ensino Fundamental I.

Este material   fruto da pesquisa de disserta  o intitulada: *“Avalia  o pedag gica de jogos digitais de matem tica para o 3  ano do ensino fundamental I na plataforma ColabEduc”* orientada pela professora orientadora Dr  Akynara Agla  R. S. S. Burlamaqui e pelo professor coorientador Dr  Kleber Tavares Fernandes.





Programa de  
Pós-graduação  
em **Inovação**  
em **Tecnologias**  
Educacionais

**metrópole**  
DIGITAL

**UFRN**  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE