

Avaliação de jogos eletrônicos: construção e validação de instrumento para uso pedagógico

AUTORA: MARIANA PINHO LEITE

ORIENTADORA: PROF^a. DR^a. LÚCIA REGINA GOULART VILARINHO

https://inscricao.cesgranrio.com.br/storage.ashx?file=mestrado/dissertacoes/2015/27%20de%20Outubro%20de%202014%20Dissertacao%20Mariana%20Pinho%20Leite_Turma%202012.pdf

Resumo

O presente estudo teve como objetivo construir e validar um instrumento de avaliação de jogos eletrônicos - educacionais ou de entretenimento - para uso em atividades pedagógicas. O instrumento se propõe a avaliar, por meio das dimensões pedagógica, experiência do usuário e interface, respectivamente, se um jogo: (a) é adequado para trabalhar aspectos pedagógicos, como, por exemplo, a interdisciplinaridade e a contextualização do conteúdo; (b) possui elementos que vão garantir uma boa experiência para o jogador; e (c) apresenta interfaces com funcionamento correto, sem erros, com navegação intuitiva e informações visuais claras. Foi utilizada a abordagem de avaliação centrada em especialistas, a qual exigiu a participação de profissionais com conhecimentos técnicos específicos nas áreas da Educação, Jogos e Avaliação na validação do instrumento. Participaram da validação 10 profissionais, todos docentes. Após a análise das validações dos especialistas, verificou-se que todos eles consideraram o instrumento válido para apoiar educadores na seleção de jogos para uso em situações de ensino-aprendizagem, o que evidencia a sua utilidade, e, ainda, adequado ao objetivo para o qual foi criado, sugerindo a sua relevância. As observações pertinentes, apresentadas pelos validadores, foram incorporadas ao instrumento, com vistas ao seu aperfeiçoamento.

Palavras-chave: Avaliação. Jogos. Educação.

Data da defesa: 27/10/2014