**Evaluación de Videojuegos Educativos**

La presente pauta tiene por objetivo evaluar videojuegos educativos.

Es importante que sea aplicada luego que haya explorado, interactuado y jugado detenidamente el videojuego.

**Nombre del videojuego:**

**Descripción del videojuego:**

**Público al que se dirige:**

**Nombre del Evaluador:**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 |  |  |  |  |  |  |
| La complejidad del videojuego es suficiente para que no sea obvia ni predecible por el jugador |  |  |  |  |  |  |
| **HISTORIA DEL JUEGO** |  |  |  |  |  |  |
| 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 |  |  |  |  |  |  |
| **MEDIOS** |  |  |  |  |  |  |
| 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  |  |  |  |  |  |  |
| El videojuego tiene colores adecuados sin lastimar la vista, texto e imágenes apropiados ( buen diseño) |  |  |  |  |  |  |
| Especifica las características o recursos que necesitas para jugar, (software y hardware) |  |  |  |  |  |  |
| **CONTROL DEL VIDEOJUEGO** |  |  |  |  |  |  |
| El videojuego indica claramente cuándo una acción no es posible de ser realizada |  |  |  |  |  |  |
| incentiva al jugador en la profundización del contenido, habilidad o valores tratados en el videojuego |  |  |  |  |  |  |
| El jugador reconoce el efecto de sus acciones en el videojuego |  |  |  |  |  |  |
| **DIFICULTAD** |  |  |  |  |  |  |
| 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** |  |  |  |  |  |  |
| 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** |  |  |  |  |  |  |
| El videojuego provee de situaciones que exigen al jugador en atención |  |  |  |  |  |  |
| El videojuego provee estimulación multisensorial que mantiene al jugador informado sobre la interacción realizada |  |  |  |  |  |  |
| **METÁFORA** |  |  |  |  |  |  |
| 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** |  |  |  |  |  |  |
| Los conceptos utilizados son coherentes al contenido educativo del videojuego |  |  |  |  |  |  |
| El videojuego es coherente en contenidos  |  |  |  |  |  |  |
| **LENGUAJE** |  |  |  |  |  |  |
| 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** |  |  |  |  |  |  |
| El videojuego provee al usuario de información sobre los contenidos tratados y con qué rendimiento los ha revisado  |  |  |  |  |  |  |
| **POTENCIAL EDUCATIVO** |  |  |  |  |  |  |
| 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.  |  |  |  |  |  |  |

**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) |