

# Ficha de avaliação de jogos de entretenimento

Qual é o objetivo do jogo?

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Liste pelos menos 3 mecânicas do jogo

Identifique e descreva os elementos usados no jogo

Estética  
História  
Sorte  
Conflito  
Competição  
Cooperação

Níveis  
Recursos  
Recompensas  
Estratégia  
Tema  
Tempo

**Que feedback obteve do seu desempenho?**

**Que aspectos desse jogo poderiam inspirar seu jogo de aprendizagem?**

**Outras observações**

# Gabarito da ficha de avaliação de jogos de entretenimento: *Plants x Zombies*

### Qual é o objetivo do jogo?

Proteger sua casa do ataque de zumbis; derrotar os zumbis.

### Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

O jogo combina várias dinâmicas. Coleta e perspicácia são duas delas, particularmente nas fases iniciais do jogo. Você coleta sois, o que lhe permite escolher recursos que o ajudam a ser mais perspicaz e a sobreviver em relação aos zumbis.

### Liste pelos menos 3 mecânicas do jogo

1. Plantas diferentes possuem capacidades ou poderes distintos.
2. Bônus podem ser usados para derrotar os zumbis.
3. Dar às suas plantas uma porção de alimento garante a elas poderes especiais temporários.

### Identifique e descreva os elementos usados no jogo

#### Estética

História  
Sorte

#### Conflito

Competição  
Cooperação

#### Níveis

Recursos  
Recompensas  
Estratégia

#### Tema

Tempo

Esse jogo utiliza uma imensa quantidade de elementos de jogos. A estética, incluindo os sons, é realmente divertida. Há uma sensação de enorme conflito ou competição contra os zumbis, à medida que você tenta sobreviver em relação a eles. Você progride ao longo dos níveis, sendo que os estágios iniciais o ajudam a aprender como jogar conforme apresentam novos elementos. Seus recursos aumentam conforme você joga, oferecendo-lhe mais opções. Você é recompensado com frequência, e pode usar de estratégia para decidir como dispor suas plantas. O tema zumbi é excitante. O tempo é um elemento muito importante, pois é preciso sobreviver a eles a cada rodada.

**Que feedback obteve do seu desempenho?**

Ou você derrota os zumbis ou eles derrotam você. Se não os matar, você os verá rumando na sua direção a partir de todos os lados.

**Que aspectos desse jogo poderiam inspirar seu jogo de aprendizagem?**

Zumbis são sempre um tema divertido! A ideia de precisar escolher recursos para servir de bloqueio também é bem interessante. Os próprios layouts das telas são úteis para estudar e considerar de que maneira você consegue ter uma experiência graficamente rica mesmo em uma tela muito pequena.

**Outras observações**

Nenhuma

# Ficha de avaliação de jogos de aprendizagem

Qual é o objetivo do jogo?

Qual é a meta instrucional?

Que dinâmicas centrais foram usadas?

Liste pelos menos 3 mecânicas do jogo

Identifique e descreva os elementos usados no jogo

Estética  
História  
Sorte  
Conflito  
Competição  
Cooperação

Níveis  
Recursos  
Recompensas  
Estratégia  
Tema  
Tempo

**Que feedback obteve do seu desempenho?**

**Outras observações**

# Gabarito da ficha de avaliação de jogos de aprendizagem: *Password Blaster*

### Qual é o objetivo do jogo?

O objetivo do jogo é destruir senhas ruins para ganhar tantos pontos quanto possível. Destruir as senhas com o laser é uma experiência envolvente para muitos aprendizes, assim como tentar identificar a senha correta.

### Qual é a meta instrucional?

A meta instrucional é distinguir entre senhas fortes e fracas, além de identificar o que torna uma senha forte. Antes de jogar os jogadores recebem instruções que descrevem senhas fracas e fortes. Sempre que um participante faz algo incorreto, o jogo oferece feedback corretivo para ajudá-lo a aprender e identificar corretamente a senha da próxima vez.

### Que dinâmicas centrais foram usadas?

Nesse jogo é preciso alinhar um laser à senha incorreta, portanto, a dinâmica central é de alinhamento. Você precisa manobrar o laser uma vez para identificar a senha incorreta e então poderá atirar nela. O jogo se torna mais rápido à medida que for jogando, assim será preciso identificar as senhas cada vez mais rápido. Esse aspecto é envolvente e pode ser divertido para muitos jogadores.

### Liste pelos menos 3 mecânicas do jogo?

Você perde pontos se atirar numa senha forte; ganha pontos se atirar numa senha incorreta. Quanto mais rápido destruir senhas fracas, mais pontos ganha. Se destruir uma senha forte e deixar passar uma senha fraca, perde uma vida. Se perder três vidas, o jogo termina.

### Identifique e descreva os elementos usados no jogo

#### Estética

História

#### Sorte

Conflito

Competição

Cooperação

Níveis

Recursos

Recompensas

Estratégia

Tema

**Tempo**

O elemento tempo é crítico: você só tem tempo suficiente para identificar e atirar na senha incorreta, e o jogo tem um tempo limite. Há o elemento sorte: o jogador não sabe qual tipo de senha será a próxima a surgir. Há também o elemento estético: a aparência e sensação provocada pelo jogo, assim como os elementos do jogo o tornam parecidos com um velho jogo tipo arcade.

Apêndice 4

**Que feedback obteve do seu desempenho?**

Era possível verificar os pontos ganhos e também quantas vidas restavam.

**Outras observações**

Nenhuma