

## ANÁLISE QUALITATIVA DE INSTRUMENTOS DE MEDIDA E AVALIAÇÃO DE JOGOS EDUCACIONAIS ELETRÔNICOS

Luci Hildenbrand  
lucihildenbrand@yahoo.com.br  
Faculdade Cesgranrio

Douglas Gomes de Oliveira  
douglasgoliveirapmp@gmail.com  
Faculdade Cesgranrio

Francisco José de Souza  
francisco@cap.ufrj.br  
CAp UFRJ; Faculdade Cesgranrio

### RESUMO

*Este estudo teve por objetivo analisar, à luz de pilares da análise qualitativa, semelhanças e diferenças entre dois instrumentos de medida e avaliação de jogos educacionais eletrônicos. A seleção do material bibliográfico de origem foi feita por alunos do Mestrado Profissional em Avaliação, da Faculdade Cesgranrio, durante a Disciplina Avaliação de Tecnologias de Informação e Comunicação, em 2016. O procedimento analítico considerou a organização das categorias, temas e padrões dos instrumentos, após suas definições conceituais. A interpretação final dos resultados apontou semelhança entre os teores das categorias pedagógica e técnica dos dois instrumentos, e diferença no que tange ao uso da categoria relativa a usuários: em um caso interfere diretamente na qualificação do jogo para uso pedagógico e no outro, não, pois se ocupa em conhecer a satisfação manifesta pelo aluno na condição de jogador.*

Palavras-Chave: Avaliação; Jogos Eletrônicos; Educação; Análise Qualitativa.

---

### 1. INTRODUÇÃO

A Fundação Cesgranrio, constituída pela associação de 12 instituições universitárias, em 4 de janeiro de 1973, inovou no campo da seleção ao ensino superior, desenvolvendo os primeiros vestibulares unificados do Grande Rio. Ao longo de quatro décadas, a Instituição produziu exames vestibulares, concursos públicos e projetos de avaliação de sistemas educacionais, de instituições e de programas em diversas áreas, como Educação, Saúde, Desenvolvimento Social e Empresarial (FACULDADE..., 2018).

Devido à sua ampla *expertise* na área de Avaliação, foi criado, em 2006, o Mestrado Profissional em Avaliação, com característica multidisciplinar, é dirigido a profissionais graduados em diferentes campos de conhecimento, com atuação junto a instituições de ensino, órgãos públicos e particulares, programas sociais, organizações não governamentais. O

Mestrado tem por principal objetivo a formação de mestres capazes de planejar, conduzir, relatar e utilizar a avaliação de sistemas, de programas, de instituições e de materiais, a partir da área de concentração definida: Avaliação de Sistemas, Programas e Instituições (FACULDADE..., 2018).

Segundo o Ministério da Educação (2018), as linhas de pesquisa representam temas aglutinadores de estudos científicos fundamentados na tradição investigativa, que originam projetos cujos resultados guardam afinidades entre si. Seguindo essa definição, os programas de Pós-Graduação forjam seus anseios em linhas de pesquisa que servirão de diretrizes para a formulação do currículo de um curso. No caso do Mestrado Profissional em Avaliação, da Faculdade Cesgranrio, foram estabelecidas as seguintes linhas de pesquisa:

- ✓ Abordagens e Metodologias de Avaliação cujo objetivo é desenvolver/aplicar metodologias em avaliação de métodos e programas; avaliação de casos; desenvolvimento de técnicas e processos de avaliação; construção, validação e adaptação de instrumentos de medida, entre outros.
- ✓ Avaliação de Sistemas e Programas que engloba estudos voltados à avaliação de sistemas públicos e privados nos campos da Educação, Saúde e Programas Sociais.
- ✓ Avaliação de Tecnologias da Informação e Comunicação que inclui estudos ocupados de avaliar a qualidade e os efeitos do uso de novas tecnologias, em especial o computador e a internet, no processo educacional presencial e a distância (FACULDADE..., 2018).

Já as disciplinas, incluem quatro obrigatórias, que totalizam 180 horas, fornecendo embasamento para planejar, desenvolver e relatar avaliações ou estudos avaliativos; três eletivas, que perfazem carga horária de 90 horas e que são livremente escolhidas pelos mestrandos. A oferta desse conjunto de disciplinas depende das necessidades de aprofundamento temático dos grupos de alunos, integrantes de cada turma. Além delas, fazem parte do currículo os Seminários, de caráter obrigatório, como as Práticas de Avaliação que proporcionam a vivência do processo avaliativo, em suas diferentes etapas e procedimentos, e o Seminário de Orientação de Projeto de Avaliação, cursado pelo menos ao longo de dois quadrimestres (FACULDADE..., 2018).

No contexto das eletivas, foi ofertada em 2016, a disciplina Avaliação das Tecnologias de Informação e Comunicação, associada à linha de pesquisa Abordagens e Metodologias de Avaliação e dela constam cinco objetivos: (a) discussão do impacto das tecnologias de informação e comunicação na vida cotidiana; (b) identificação e análise de códigos e linguagens comuns às tecnologias de informação e comunicação; (c) conhecimento de estudos

relacionados à avaliação de tecnologias de informação e comunicação; (d) estudo e avaliação de tecnologias de informação e comunicação, utilizando instrumentos avaliativos pré-existentes e (e) elaboração de artigo relacionado à avaliação de tecnologias de informação e comunicação (FACULDADE..., 2016).

As aulas ministradas pela disciplina tiveram um caráter expositivo fortemente marcado pela intensa participação dos mestrandos. Alicerçaram-se na pesquisa, estudo e avaliação de tecnologias de informação e comunicação (TIC) recentes, como portais, bases de dados, materiais didáticos produzidos para a Internet e jogos digitais eletrônicos. A metodologia de ensino aprendizagem possibilitou aos mestrandos pesquisar avaliações de TIC pelas quais tinham afinidade e interesse, reunir e estudar um conjunto de materiais acadêmicos de qualidade e, ao final, selecionar uma avaliação, por tecnologia, para apresentar aos pares, destacando seus ganhos de aprendizagem (FACULDADE..., 2016).

Após o término dos trabalhos, toda bibliografia levantada foi catalogada, objetivando posteriormente servir de arcabouço para novos estudos e novas aprendizagens de mestrandos e de egressos. Devido ao interesse e à motivação pessoal dos autores em aprofundar, no momento, o seu conhecimento acerca da avaliação dos jogos didáticos digitais, decidiram examinar as perspectivas que nortearam as sete obras (teses, dissertações e artigos), catalogadas pelos mestrandos, no correr da disciplina. Identificaram que, do conjunto, apenas duas delas se referiam à construção de instrumentos de medida e avaliação de jogos, com finalidade pedagógica, e que as demais ou tinham foco demasiado restrito e especializado, ou demasiado amplo, escapando às possibilidades temporais para esta produção. Com isto, a natureza dos instrumentos inerentes às obras, aliada às suas aproximações práticas e teóricas, favoreceu a definição do objeto e do objetivo deste estudo: analisar semelhanças e dessemelhanças entre os dois instrumentos avaliativos, apresentados a seguir, segundo objetivos da análise qualitativa (SAMPIERI; COLLADO; LUCIO, 2013).

## **2. APRESENTAÇÃO DOS INSTRUMENTOS AVALIATIVOS**

Esta seção expõe breve apresentação dos dois instrumentos de medida e avaliação selecionados, para subsidiar o presente estudo, intitulados, respectivamente, Instrumento de Avaliação de Jogos para Uso em Educação (LEITE, 2015; VILARINHO; LEITE, 2015) e Proposta de Avaliação para Jogos Eletrônicos Educativos (RODRIGUES, 2014).

## 2.1. INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO DE JOGOS PARA USO EM EDUCAÇÃO

Após o título, o Instrumento é apresentado ao professor, quanto ao seu objetivo, número de itens e à maneira pela qual se deve proceder ao julgamento do jogo, afirmando:

Prezado Professor,

Este instrumento tem o objetivo de apoiá-lo na seleção de jogos para uso em situações de ensino-aprendizagem. Ele é composto por 20 afirmativas que devem ser julgadas conforme o seu grau de concordância. Após analisar o jogo que pretende utilizar com seus alunos, registre a sua opinião em cada item, escolhendo uma das quatro opções descritas a seguir:

- 1- MUITO RUIM: de 0 a 25% da pontuação.
- 2- RUIM: de 26 a 50% da pontuação.
- 3- BOM: de 51 a 75% da pontuação.
- 4- MUITO BOM: de 76 a 100% da pontuação (LEITE, 2015, p. 69).

A seguir, dois itens abertos solicitam ao professor registrar o Nome do Jogo e seu Objetivo Principal. O registro relativo à forma pela qual ocorre o armazenamento da informação é feito por meio do item misto Armazenamento, que possui três opções de resposta: “( ) CD-ROM ( ) internet – site: \_\_\_\_\_ ( ) outro – qual? \_\_\_\_\_.” (LEITE, 2015, p. 69).

Dá-se início à apresentação dos 20 itens, distribuídos pelas dimensões Pedagógica (10), Experiência do Usuário (7) e Interface (3).

Por último, o Instrumento (LEITE, 2015, p. 69) fornece as orientações para que o professor proceda à avaliação do jogo, classificando-o a partir da seguinte orientação:

Após a utilização do instrumento, some os pontos atribuídos em cada opção que você escolheu e faça a classificação do jogo de acordo com o sistema de pontuação a seguir:

- 20 a 31 - ★□□□□(péssimo)
- 32 a 43 - ★★□□(ruim)
- 44 a 56 - ★★★□(razoável)
- 57 a 68 - ★★★★□(bom)
- 69 a 80 - ★★★★★(ótimo)

A finalização do Instrumento se faz com base em recomendação que destaca ser adequado, para o uso pedagógico, o jogo classificado com quatro ou cinco estrelas; se obtiver apenas três, devem ser associadas outras atividades de ensino e de aprendizagem de modo a complementar os aspectos instrucionais não privilegiados pelo jogo.

## 2.2 PROPOSTA DE AVALIAÇÃO PARA JOGOS ELETRÔNICOS EDUCATIVOS

A Proposta de Avaliação para Jogos Eletrônicos Educativos recomenda ao leitor “verificar [as] instruções [de uso,] ao final das tabelas” (RODRIGUES, 2014, p. 122), que se

referem propriamente às dimensões avaliadas pelo instrumento. A parte denominada instruções recomenda:

Avalie o jogo em seus aspectos técnicos e pedagógicos a partir de cada item, marcando a opção correspondente. Após marcações, soma-se um ponto para as respostas *sim*, meio ponto para as respostas *em parte* e zero [ponto] para as respostas *não*. O somatório deve ser correspondente ao seu aspecto e conferido na Tabela de Conceitos. O jogo só deve ser aplicado com os alunos, se conseguir obter conceito *ótimo* ou *bom*; o tópico *opinião dos alunos* só é respondido após aplicação do jogo em complemento à avaliação.

Para auxiliar o docente na avaliação do jogo, foi criada no instrumento de medida e avaliação a Tabela de Conceitos, reproduzida integralmente a partir do Quadro 1.

Quadro 1: Pontuação do Jogo *versus* Conceito Alcançado

TABELA DE CONCEITOS			
<i>Aspecto Técnico</i>	<i>Aspecto Pedagógico</i>	<i>Opinião dos Alunos</i>	<i>Conceito do Jogo</i>
<i>10 a 13 pontos</i>	<i>19 a 25 pontos</i>	<i>8 a 10 pontos</i>	<b>ÓTIMO</b>
<i>6,5 a 9,5 pontos</i>	<i>12,5 a 18,5 pontos</i>	<i>5,5 a 7,5 pontos</i>	<b>BOM</b>
<i>3 a 6 pontos</i>	<i>6 a 12 pontos</i>	<i>3 a 5 pontos</i>	<b>REGULAR</b>
<i>0 a 2,5 pontos</i>	<i>0 a 5,5 pontos</i>	<i>0 a 2,5 pontos</i>	<b>RUIM</b>

Na sequência, são elencados os 48 itens da proposta de Avaliação, segundo três dimensões: Aspectos Técnicos (13), Aspectos Pedagógicos (25) e Opinião dos Alunos (10). Lateralmente a cada item, as opções de resposta são expressas por meio das seguintes palavras e de expressão, a saber: *Sim*, *Em parte* e *Não*.

### 3. METODOLOGIA

A análise realizada no presente estudo se fez consoante aos objetivos da análise qualitativa, destacados por Sampieri, Collado e Lucio (2013, p. 447):

- ✓ Dar estrutura aos dados [...], e isso implica organizar [...], as categorias, os temas e os padrões [...].
- ✓ Compreender profundamente o contexto que rodeia os dados [...].
- ✓ Interpretar e [...] [analisar] as categorias, temas e padrões [...].
- ✓ Encontrar sentido para os dados no âmbito da formulação do problema.

Coerentemente a opção metodológica: (a) retomaram-se as leituras e os estudos dos dois trabalhos acadêmicos (dissertações e artigos) relacionados aos instrumentos de medida e avaliação, objetivando a sua maior compreensão; (b) analisaram-se os instrumentos avaliativos, a partir da experiência acadêmico-profissional dos autores e das contribuições teórico-práticas de estudiosos dos campos da Metodologia da Pesquisa e da Metodologia da Avaliação; (c) adotaram-se as leituras textual e interpretativa, e a análise do conteúdo, como

procedimentos capazes de favorecer o alcance dos objetivos visados pelo estudo, o que permitiu constatar aproximações e distanciamentos entre os aspectos privilegiados pelos dois instrumentos analisados.

#### 4. RESULTADOS E CONSIDERAÇÕES

Os resultados decorrentes deste estudo analítico acham-se organizados em atenção aos objetivos da análise qualitativa realizada. Desta forma, a primeira parte dos resultados organiza as categorias, os temas e os padrões dos instrumentos analisados; a segunda, os interpreta e avalia, e, por fim, atribui sentido para os achados.

A seguir, esclarecimentos conceituais concorrem para o esclarecimento da apresentação e apreensão dos resultados; dizem respeito a entendimentos acerca do que sejam categorias, temas e padrões.

De acordo com Gomes (1994, p. 70), na codificação qualitativa,

a palavra categoria, em geral, se refere a um conjunto que abrange elementos ou aspectos com características comuns ou que se relacionam entre si. [...]. As categorias são empregadas para estabelecer classificações. Nesse sentido, trabalhar com elas significa agrupar elementos, ideias ou expressões em torno de um conceito capaz de abranger tudo isso.

Quer dizer, categorias correspondem a conceitos, fatos, experiências ou ideias que são dotadas de amplitude e de significado. Por terem envergadura, são passíveis de serem desdobradas ou fragmentadas em componentes menores, denominados temas (SAMPIERI; COLLADO; LUCIO, 2013) ou indicadores. Por terem significado, são dotadas de sentido, de importância e de valor. Já os padrões (2009), correspondem a:

1 Aquilo que serve como regra para medidas de peso, valor, comprimento ou quantidade, oficialmente estabelecida por autoridade [...]. 2 Modelo estabelecido cuja aprovação por consenso geral ou por autoridade oficial serve de base de comparação; *standard*.

Vencidos esses esclarecimentos fundamentais, passa-se a apresentação dos resultados.

#### 4.1 RELACIONANDO E ANALISANDO AS CATEGORIAS, OS TEMAS E OS PADRÕES DOS INSTRUMENTOS ANALISADOS

A ideia de organizar as categorias, os temas e os padrões, com base em seus relacionamentos, permite perceber, de modo paralelo e simultâneo, como os dois instrumentos avaliativos, objeto desta análise, se aproximam em termos de suas construções, conceituações e ideias. O Quadro 2 mostra as categorias integrantes dos dois instrumentos e, em seguida, estabelece considerações acerca do seu paralelismo ou não.

Quadro 2: Categorias integrantes dos Instrumentos Avaliativos

<i>Título</i>	<i>Categoria 1</i>	<i>Categoria 2</i>	<i>Categoria 3</i>
Instrumento de Avaliação de jogos para uso em Educação	Dimensão Pedagógica	Dimensão Experiência do Usuário	Dimensão Interface
Proposta de Avaliação para Jogos Eletrônicos Educativos	Aspectos Técnicos	Aspectos Pedagógicos	Opinião dos Alunos

Os dois instrumentos adotam denominações distintas para se referir às suas respectivas categorias (dimensão, aspectos e opinião de alunos), o que é plenamente compreensível quando a literatura não limita o emprego desta terminologia nestas ocasiões (MINAYO, 2009). Observa-se também que, no caso do primeiro instrumento, a palavra dimensão tem amplitude equivalente à da palavra categoria, contudo sabe-se que isso nem sempre ocorre. No que tange ao segundo instrumento, cabe chamar atenção para dois pontos: uma de suas categorias é nomeada a partir da flexão de número do substantivo Aspecto e a outra, a partir de uma expressão de uso corrente - Opinião de Alunos. Neste caso, as denominações atribuídas às categorias tornam-se singulares.

Quanto aos temas - desdobramentos do conteúdo das categorias - suas nomeações foram explicitadas no primeiro instrumento, em duas ocasiões: quando da construção do quadro de critérios, que deu origem ao instrumento propriamente dito, e quando da apresentação dos itens (LEITE, 2015; VILARINHO; LEITE, 2015). O segundo instrumento não explicitou os temas ou indicadores que subsidiaram a sua elaboração. Apesar destes distintos procedimentos, os autores do estudo decidiram analisar, em igualdade de condições, o conteúdo dos itens dos dois instrumentos, no sentido de checar os temas por eles privilegiados.

No Instrumento de Avaliação de Jogos para Uso em Educação (LEITE, 2015; VILARINHO; LEITE, 2015), a Dimensão Pedagógica considera os seguintes temas: adequação da linguagem do jogo, alinhamento com os objetivos da aprendizagem, oportunidades para ampliação dos recursos cognitivos, clareza dos próprios objetivos,

correção do conteúdo veiculado, estímulo à resolução de problemas por parte do aluno, contínuo fornecimento de *feedback*, perspectiva interdisciplinar da aprendizagem, presença de recursos de avaliação e uso de situações de aprendizagem contextualizadas. Na Dimensão Experiência do Usuário, os temas remetem às capacidades de o jogo desafiar e motivar o jogador, de favorecer a sua concentração, de promover a sua imersão na atividade, de propiciar a sensação de controle sobre o jogo, de estimular o desenvolvimento de habilidades e a interação social com seus pares. Na última categoria, Dimensão de Interface, os temas abarcam a ausência de erros técnicos durante a navegação do jogo, a clareza e adequação das informações e dos conteúdos imagéticos, e a facilidade com que o jogo viabiliza a navegação do jogador.

No segundo instrumento, designado Proposta de Avaliação para Jogos Eletrônicos Educativos (RODRIGUES, 2014), os temas referentes aos Aspectos Técnicos fazem menção às regras estabelecidas, aos atributos redacionais e linguísticos do manual de instruções e à *interface* do jogo; à compatibilidade entre o jogo instalado e o sistema operacional, que serve ao usuário; à existência de mecanismos e/ou ferramentas de comunicação entre o (*site* do) jogo e o usuário; à suficiência e prontidão e o desenvolvimento das funções cognitivas do aluno; à adequação do conteúdo e/ou do uso dos recursos tecnológicos do jogo, considerando características psicológicas e pedagógicas da clientela. No tocante aos Aspectos Pedagógicos, os temas identificados dizem respeito à natureza da proposta pedagógica e/ou metodológica da escola, os objetivos instrucionais, as aprendizagens anteriores, a hierarquização de saberes, a natureza transdisciplinar e interdisciplinar dos conteúdos, os aspectos motivacionais, interacionais e situacionais; às características e a função do *feedback* para a aprendizagem; à adequação do programa à faixa etária, quer se considere o uso da língua materna, o tempo destinado às etapas do jogo, o nível das estratégias cognitivas requeridas ao aluno jogador e suas características psicológicas e pedagógicas. O terceiro e último dos aspectos a Opinião dos Alunos engloba temas relacionados à compreensibilidade do jogo, aos ganhos de aprendizagem decorrentes da vivência, às oportunidades de aprendizagem colaborativa e participativa, e à sua satisfação com o jogo.

No que tange aos padrões de julgamento para os jogos educativos, os dois instrumentos apresentam perspectivas diferentes: o primeiro estabelece uma avaliação global do jogo, fazendo com que o resultado apurado pelo professor expresse seu julgamento final, qualificando-o como péssimo, ruim, razoável, bom ou ótimo (LEITE, 2015; VILARINHO; LEITE, 2015). O segundo permite avaliações particulares de cada categoria do jogo - Aspecto Técnico, Aspecto Pedagógico e Opinião dos Alunos -, empregando os padrões de julgamento



ótimo, bom, regular e ruim. Além disso, o primeiro gradua as opções de resposta oferecidas ao usuário em um *continuum* do tipo Likert (muito ruim, ruim, bom, muito bom), enquanto o segundo, limita as opções à tricotomia Sim, Em parte, Não.

#### 4.2 INTERPRETANDO E ENCONTRANDO SENTIDO PARA OS DADOS OBTIDOS

A interpretação é uma atividade cognitiva de elevada complexidade. Faz-se a partir da reflexão sobre fatos, fenômenos, acontecimentos, ideias manifestas sob diferentes formas e linguagens. Segundo Severino (2000, p. 56),

Interpretar, em sentido restrito, é tomar uma posição própria a respeito das ideias enunciadas, é superar a estrita mensagem do texto, é ler nas entrelinhas, é forçar o autor a um diálogo, é explorar toda a fecundidade das ideias expostas, é cotejá-las com outras, enfim, é dialogar com o autor.

De acordo com Marconi e Lakatos (2010, p. 152), por meio da interpretação, o autor “procura dar um significado mais amplo às respostas, vinculando-as a outros conhecimentos” Assim, propicia uma nova atribuição de sentido para os dados obtidos e apresentados. No caso do presente estudo, os dois instrumentos de medida e avaliação, apreciados à luz de pilares da análise qualitativa, mostraram-se parcialmente em sintonia quanto aos conteúdos de duas categorias: pedagógica (Dimensão Pedagógica e Aspectos Pedagógicos) e técnica (Dimensão Interface e Aspectos Técnicos). A terceira categoria estabeleceu o grande diferencial entre os dois instrumentos. Embora remetendo ao usuário, no primeiro instrumento, a Dimensão Experiência do Usuário é julgada pelo professor e interfere diretamente na qualificação do jogo; no segundo, a Opinião dos Alunos não interfere na classificação do jogo, para uso pedagógico, pois, prioritariamente, busca conhecer o nível de satisfação do alunado.

#### REFERÊNCIAS

**FACULDADE CESGRANRIO.** Mestrado Profissional em Avaliação. Fundação Cesgranrio, Rio de Janeiro, 27 jul. 2018. Disponível em: <<http://mestrado.cesgranrio.org.br/>>. Acesso em: 27 junho 2018.

**FACULDADE CESGRANRIO.** Programa da Disciplina Avaliação de Tecnologias de Informação e Comunicação. Fundação Cesgranrio, Rio de Janeiro, 2016 (Documento interno).

**GOMES, R.** A análise de dados em pesquisa qualitativa. In: MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade.** Petrópolis: Vozes, 1994.

**LEITE, M. P.** Avaliação de jogos eletrônicos: construção e validação de instrumento para uso pedagógico. 2014. 71 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Avaliação)–Fundação Cesgranrio, Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: <[http://mestrado.cesgranrio.org.br/pdf/dissertacoes2015/27%20de%20Outubro%20de%202014%20Dissertacao%20Mariana%20Pinho%20Leite\\_Turma%202012.pdf](http://mestrado.cesgranrio.org.br/pdf/dissertacoes2015/27%20de%20Outubro%20de%202014%20Dissertacao%20Mariana%20Pinho%20Leite_Turma%202012.pdf)>. Acesso em: 15 de ago.2016.

**MARCONI, M. A. & LAKATOS, E. M.** Fundamentos de metodologia científica. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

**MINAYO, M. C. de S.** Construção de indicadores qualitativos para avaliação de mudanças. *Revista Brasileira de Educação Médica*, Brasília, DF, n. 33, Supl. 1, p. 83-91, 2009. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbem/v33s1/a09v33s1>>. Acesso em: 14 maio 2013.

**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO.** (Brasil). Portal Lattes. Brasília, DF, 2018. Disponível em: <[http://lattes.cnpq.br/web/dgp/glossario;jsessionid=7q1x3ZOgQd++eaSGdnQ7UG97.undefined?p\\_p\\_id=54\\_INSTANCE\\_QoMcDQ9EVoSc&p\\_p\\_lifecycle=0&p\\_p\\_state=normal&p\\_p\\_mode=view&p\\_p\\_col\\_id=column-3&p\\_p\\_col\\_count=1&\\_54\\_INSTANCE\\_QoMcDQ9EVoSc\\_struts\\_action=%2Fwiki\\_display%2Fview&\\_54\\_INSTANCE\\_QoMcDQ9EVoSc\\_nodeName=Main&\\_54\\_INSTANCE\\_QoMcDQ9EVoSc\\_title=LP1.+O+que+%C3%A9%20linha+de+pesquisa%3F+Qual+a+diferen%C3%A7a+entre+linha+e+projeto+de+pesquisa%3F](http://lattes.cnpq.br/web/dgp/glossario;jsessionid=7q1x3ZOgQd++eaSGdnQ7UG97.undefined?p_p_id=54_INSTANCE_QoMcDQ9EVoSc&p_p_lifecycle=0&p_p_state=normal&p_p_mode=view&p_p_col_id=column-3&p_p_col_count=1&_54_INSTANCE_QoMcDQ9EVoSc_struts_action=%2Fwiki_display%2Fview&_54_INSTANCE_QoMcDQ9EVoSc_nodeName=Main&_54_INSTANCE_QoMcDQ9EVoSc_title=LP1.+O+que+%C3%A9%20linha+de+pesquisa%3F+Qual+a+diferen%C3%A7a+entre+linha+e+projeto+de+pesquisa%3F)>. Acesso em: 08 jul. 2018.

**PADRÃO.** In: MICHAELIS. *Moderno dicionário de Língua Portuguesa*. São Paulo: Melhoramentos, 2009. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/padr%C3%A3o/>>. Acesso em: 7 jul. 2018.

**RODRIGUES, G. C. F. S.** Instrumento para avaliação de jogos eletrônicos educativos do Ensino Fundamental I. 2014. 121 f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Linguística e Ensino)–Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2014. Disponível em: <[http://www.cchla.ufpb.br/pgle/wpcontent/uploads/2016/04/Dissertacao\\_Geovanna\\_vers%C3%A3ofinal\\_out\\_2014.pdf](http://www.cchla.ufpb.br/pgle/wpcontent/uploads/2016/04/Dissertacao_Geovanna_vers%C3%A3ofinal_out_2014.pdf)>. Acesso em: 13 ago. 2016.

**SAMPIERI, R. H.; COLLADO, C. F. & LUCIO, M. D. P. B.** Coleta e análise dos dados qualitativos. In: \_\_\_\_\_. *Metodologia de pesquisa*. 5. ed. Porto Alegre: Penso, 2013.

**SEVERINO, A. J.** *Metodologia do trabalho científico*. São Paulo: Cortez, 2000.

**VILARINHO, L. R. G. & LEITE, M. P.** Avaliação de jogos eletrônicos para uso na prática pedagógica: ultrapassando a escolha baseada no bom senso. *Revista Renote: Novas tecnologias na Educação*, Rio Grande do Sul, v. 13, n. 1, p. 71, 2015. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/57587>>. Acesso em: 15 jul.2017.