

E-GUESS: USABILITY EVALUATION FOR EDUCATIONAL GAMES

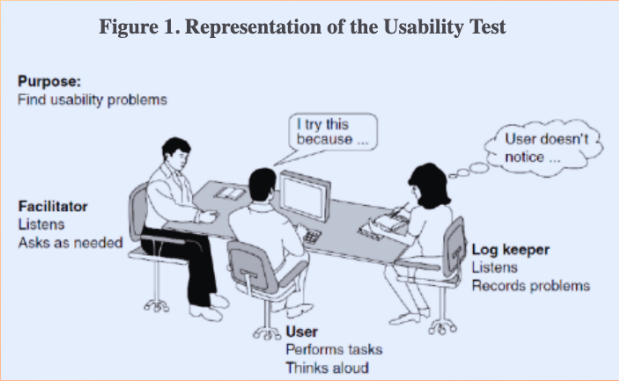
E-GUESS: EVALUACIÓN DE USABILIDAD PARA JUEGOS EDUCATIVOS

Campos da Silveira, A., Ximenes Martins, R., & Oliveira Vieira, E. A. (2021). E-Guess: Usability Evaluation for Educational Games. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), pp. 245-263. doi: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.24.1.27690>



★	USABILIDAD
Usabilidad es un aspecto relevante en el análisis de la interfaz hombre-máquina, ya que se trata del diálogo que se establece entre sujetos, artefacto y calidad de uso e interacción que permite el sistema	

★	INTRODUCCIÓN
Se presenta una heurística específica para la evaluación de juegos educativos, creada a partir de <i>GUESS</i> y las herramientas de evaluación de <i>Nielsen</i> .	



★	METODOLOGÍA
Enfoque cuantitativo-cualitativo - con la participación de 3 usuarios especializados y 4 potenciales.	

★	RESULTADOS
A partir de los resultados seleccionados, se formuló una nueva herramienta de evaluación de uso, denominada <i>E-GUESS</i>	



★	E-GUES
Con <i>E-GUESS</i> , se introdujeron cambios dirigidos a temas pedagógicos que también buscan dilucidar puntos importantes en el desarrollo de un juego educativo	

★	INTERESA
Se permitieron percepciones, fácilmente ignoradas durante la fase de diseño, con el fin de superar la supuesta bipolaridad entre "divertido" y "educativo".	



★	FINAL
Otro aporte de la investigación fue el análisis de usabilidad realizado para el juego educativo utilizado en la recolección de datos.	