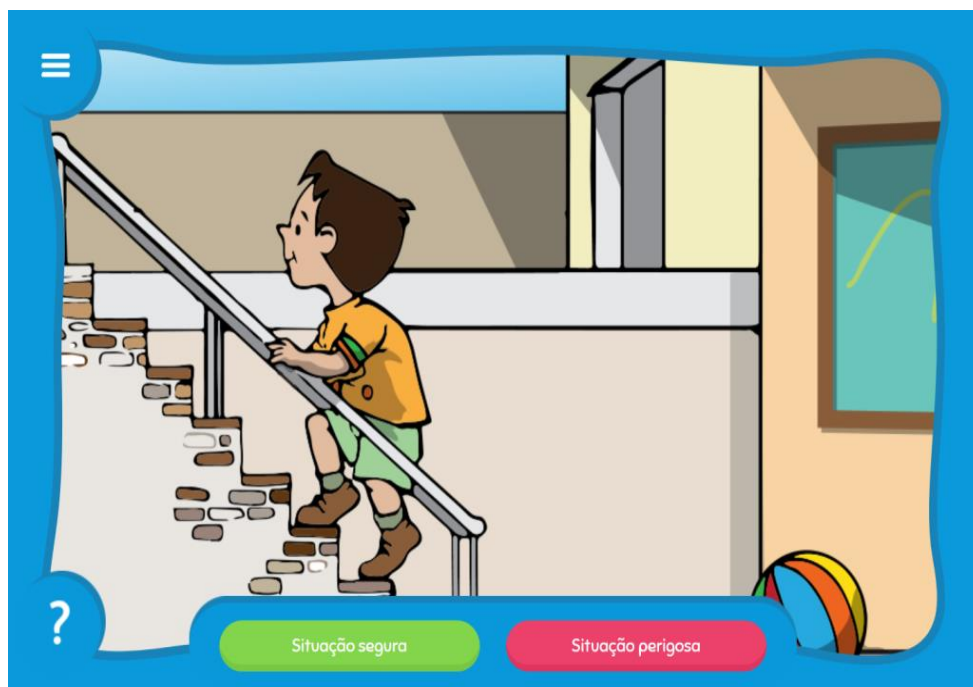


## FICHA DE AVALIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS EDUCATIVOS PARA O ENSINO DE ÉTICA



### APRESENTAÇÃO DO JOGO DIGITAL EDUCATIVO

**Nome do Jogo Digital Educativo:** Não vá se Machucar na Festa!

**Link:** <http://criancasegura.org.br/game/>

**Sinopse e objetivos:** Depois od jogador escolher o seu avatar, são apresentadas várias cenas ambientadas em uma festa, envolvendo crianças em situações perigosas. Cabe ao jogador analisar se a situação apresentada é segura ou não, clicando nos botões correspondentes. O jogo possui somente uma fase e ao ser concluída, o jogo todo é finalizado. (texto adaptado das instruções do jogo).

**Tecnologia Utilizada:** Flash

**Funciona em dispositivos móveis?** Sim

**Requer programas pré-instalados? Quais?** Sim, Flash Player

**Quais periféricos utiliza:** ( x ) mouse ( ) teclado ( ) joystick ( x ) toque

**Virtudes Identificadas:**

( ) Coragem

( ) Temperança

( ) Generosidade

( ) Magnanimidade

( ) Perseverança

( ) Ambição Apropriada

( ) Paciência

<input type="checkbox"/> Veracidade						
<input type="checkbox"/> Amizade						
<input type="checkbox"/> Modéstia						
<input type="checkbox"/> Justa Indignação						
<input checked="" type="checkbox"/> Prudência						
<input type="checkbox"/> Outra (s): _____						
ANÁLISE DO JOGO DIGITAL EDUCACIONAL						
Descritores:						
S (Sempre)= 5 pontos						
F (Frequentemente) = 4 pontos						
AV (às Vezes) = 3						
R (raramente) = 2						
N (Nunca) = 0						
DIMENSÃO PEDAGÓGICA	NA	N	R	AV	F	S
INDICADORES	0	1	2	3	4	5
Adequação da linguagem	-	-	-	-	-	5
Alinhamento com os objetivos da aprendizagem	-	-	-	-	-	5
Ampliação dos recursos cognitivos	-	-	-	-	4	-
Clareza dos objetivos	-	-	-	-	-	5
Correção do conteúdo	-	-	-	-	-	5
Estímulo à resolução de problemas	-	-	-	-	4	-
Fornecimento de <i>feedback</i>	-	-	-	-	4	-
Perspectiva interdisciplinar	-	-	-	-	4	-
Presença de recursos de avaliação	-	-	-	-	-	-
Uso de situações contextualizadas	-	-	-	-	4	-
DIMENSÃO DE EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO	NA	N	R	AV	F	S
INDICADORES	0	1	2	3	4	5
Capacidade de desafiar	-	-	-	-	4	-
Capacidade de motivar	-	-	-	-	4	-
Capacidade de reter a concentração	-	-	-	-	4	-
Desenvolvimento do jogador	-	-	-	-	4	-
Promoção da imersão						

	-	-	-	-	4	-
Sensação de controle	-	-	-	-	4	-
<b>DIMENSÃO DE INTERFACE E USABILIDADE</b>	<b>NA</b>	<b>N</b>	<b>R</b>	<b>AV</b>	<b>F</b>	<b>S</b>
<b>INDICADORES</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Ausência de erros técnicos	-	-	-	-	-	5
Clareza das informações visuais	-	-	-	-	-	5
Facilidade de navegação	-	-	-	-	-	5
Tópico de ajuda na tela	-	-	-	-	-	5
Permite acessar fases escolhidas	-	-	-	-	-	-
A sequência de etapas ou fases obedecem a uma ordem crescente de dificuldades	-	-	-	-	-	-
<b>DIMENSÃO MORAL</b>	<b>NA</b>	<b>N</b>	<b>R</b>	<b>AV</b>	<b>F</b>	<b>S</b>
<b>INDICADORES</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
O Jogo Digital apresenta uma narrativa moral envolvente	-	-	-	-	-	5
Apresenta regras	-	-	-	-	-	5
Apresenta uma ou mais virtudes de forma correta	-	-	-	-	-	5
Interação social	-	-	-	-	-	-
As virtudes são apresentadas em situações pertinentes ao cotidiano infantil	-	-	-	-	-	5
Distinção clara das ações certas (éticas) das erradas (não éticas)	-	-	-	-	-	5
<b>CLASSIFICAÇÃO DO JOGO DIGITAL</b>	<b>Boa qualidade para o ensino de Ética - 109</b>					