

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



APRESENTAÇÃO DO JOGO DIGITAL EDUCATIVO

Nome do Jogo Digital Educativo: Saia do Sufoco

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

Sinopse e objetivos: O Jogo ensina como a criança deve se prevenir para não ficar sem ar, sem respirar ou mesmo que seja sufocada pela ingestão de algum objeto colocado de forma indevida no ambiente. O jogador deve depositar na caixa tudo aquilo que pode causar perigo, se engolido, causar falta de ar ou agarrar na garganta. A caixa só se fecha quando todos os objetos de risco forem retirados de cena. (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
() Veracidade
() Amizade
() Modéstia
() Justa Indignação
(x) Prudência
() 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	-	-	-	-	4	-
Estímulo à resolução de problemas	-	-	-	-	4	-
Fornecimento de <i>feedback</i>	-	-	-	-	4	-
Perspectiva interdisciplinar	-	-	-	-	4	-
Presença de recursos de avaliação	-	-	-	-	-	-
Uso de situações contextualizadas	-	-	-	-	-	5
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	-
DIMENSÃO DE INTERFACE E USABILIDADE	NA	N	R	AV	F	S
INDICADORES	0	1	2	3	4	5
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	-	-	-	-	-	-
DIMENSÃO MORAL	NA	N	R	AV	F	S
INDICADORES	0	1	2	3	4	5
O Jogo Digital apresenta uma narrativa moral envolvente	-	-	-	-	4	-
Apresenta regras	-	-	-	-	4	-
Apresenta uma ou mais virtudes de forma correta	-	-	-	-	4	-
Interação social	-	-	-	-	-	-
As virtudes são apresentadas em situações pertinentes ao cotidiano infantil	-	-	-	-	-	5
Distinção clara das ações certas (éticas) das erradas (não éticas)	-	-	-	-	-	5
CLASSIFICAÇÃO DO JOGO DIGITAL	Boa qualidade para o ensino de Ética - 106					