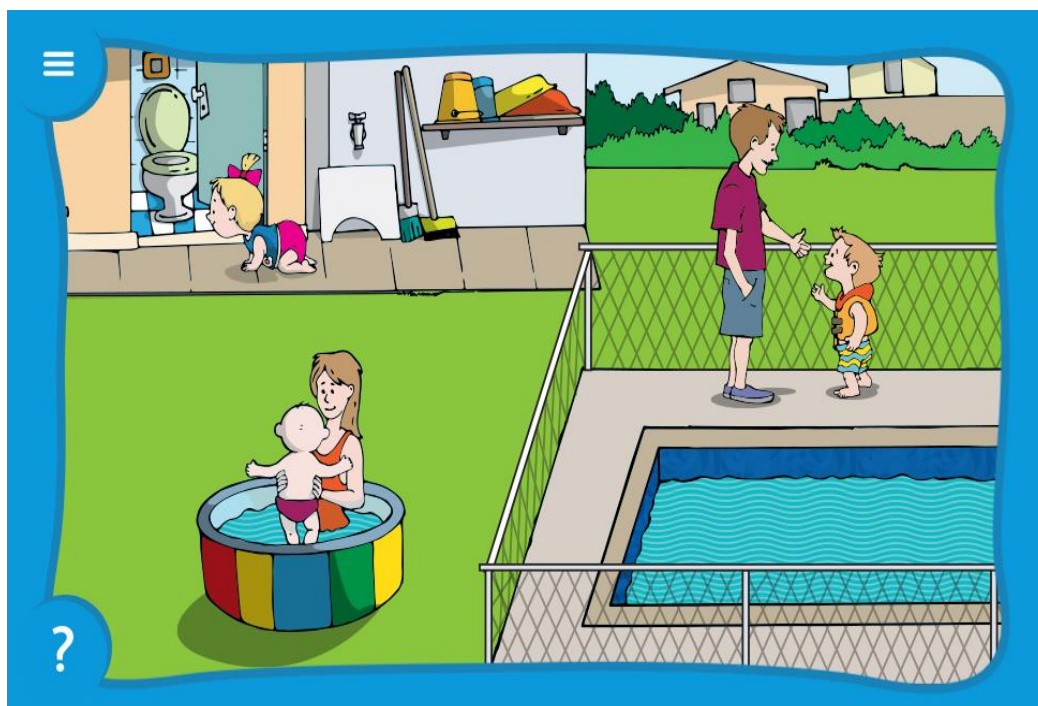


FICHA DE AVALIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS EDUCATIVOS PARA O ENSINO DE ÉTICA



APRESENTAÇÃO DO JOGO DIGITAL EDUCATIVO

Nome do Jogo Digital Educativo: Segurança na Água

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

Sinopse e objetivos: Mar, rios ou até uma piscina no quintal é sinal de diversão garantida. Porém, para que a brincadeira na água seja segura, é preciso ter muita atenção. E mais: o perigo pode estar bem perto de nós. O jogo apresenta uma cena que contém uma situação aparentemente normal, mas que é muito perigosa. O jogador deve clicar em cima da cena que achar mais perigosa. (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

| |
|--|
| <input type="checkbox"/> Ambição Apropriada |
| <input type="checkbox"/> 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 | - | - | - | 3 | - | - |
| Ampliação dos recursos cognitivos | - | - | - | 3 | - | - |
| Clareza dos objetivos | - | - | - | - | 4 | - |
| Correção do conteúdo | - | - | - | - | 4 | - |
| Estímulo à resolução de problemas | - | - | 2 | - | - | - |
| Fornecimento de <i>feedback</i> | - | - | - | 3 | - | - |
| Perspectiva interdisciplinar | - | - | - | 3 | - | - |
| 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 | - | - | 2 | - | - | - |
| Capacidade de motivar | - | - | 2 | - | - | - |
| Capacidade de reter a concentração | - | - | 2 | - | - | - |

| | | | | | | |
|---|--|----------|----------|-----------|----------|----------|
| Desenvolvimento do jogador | - | - | 2 | - | - | - |
| Promoção da imersão | - | - | 2 | - | - | - |
| Sensação de controle | - | - | - | 3 | - | - |
| 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 | - | - | - | - | 4 | - |
| 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 | - | - | 2 | - | - | - |
| Apresenta regras | - | - | - | - | 4 | - |
| 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) | - | - | - | - | 4 | - |
| CLASSIFICAÇÃO DO JOGO DIGITAL | Parcialmente adequado para o ensino de Ética - 83 | | | | | |