

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



### APRESENTAÇÃO DO JOGO DIGITAL EDUCATIVO

**Nome do Jogo Digital Educativo:** Fuja da Queimadura

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

**Sinopse e objetivos:** O jogo mostra situações de perigo envolvendo o fogo. Por isso, ensina que a criança não deve chegar perto, muito menos brincar com o fogo. O jogador deve identificar e clicar nos itens que podem causar queimaduras presentes em uma 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



	-	-	2	-	-	-
Sensação de controle	-	-	2	-	-	-
<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	-	-	-	3	-	-
Apresenta regras	-	-	-	-	4	-
Apresenta uma ou mais virtudes de forma correta	-	-	-	-	4	-
Interação social	-	-	-	-	-	-
As virtudes são apresentadas em situações pertinentes ao cotidiano infantil	-	-	-	-	4	-
Distinção clara das ações certas (éticas) das erradas (não éticas)	-	-	-	-	4	-
<b>CLASSIFICAÇÃO DO JOGO DIGITAL</b>	<b>Parcialmente adequado para o ensino de Ética -84</b>					