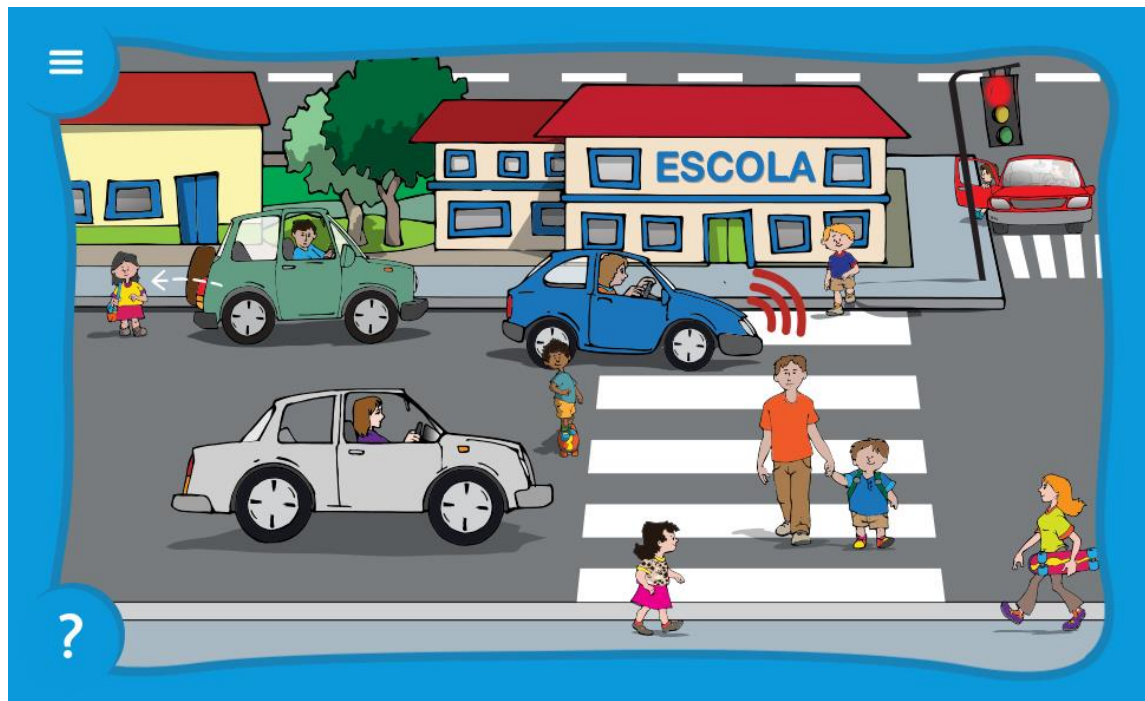


FICHA DE AVALIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS EDUCATIVOS PARA O ENSINO DE ÉTICA



APRESENTAÇÃO DO JOGO DIGITAL EDUCATIVO

Nome do Jogo Digital Educativo: Trânsito com Segurança

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

Sinopse e objetivos: Para se andar na rua, sozinho, é preciso muita atenção e vigilância. Na cena apresentada há três erros que mostram situações de perigo para a criança no trânsito. O jogador deverá identificar cada uma delas. (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 Adequada

() 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
INDICADORES
Adequação da linguagem
Alinhamento com os objetivos da aprendizagem
Ampliação dos recursos cognitivos
Clareza dos objetivos
Correção do conteúdo
Estímulo à resolução de problemas
Fornecimento de <i>feedback</i>
Perspectiva interdisciplinar
Presença de recursos de avaliação
Uso de situações contextualizadas
DIMENSÃO DE EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO
INDICADORES
Capacidade de desafiar
Capacidade de motivar
Capacidade de reter a concentração
Desenvolvimento do jogador
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	-	-	-	-	4	-
Clareza das informações visuais	-	-	-	-	4	-
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	-	-	2	-	-	-
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	-
CLASSIFICAÇÃO DO JOGO DIGITAL	Parcialmente adequado para o ensino de Ética - 84					