

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



APRESENTAÇÃO DO JOGO DIGITAL EDUCATIVO

Nome do Jogo Digital Educativo: Feed Them Right

Link:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.CTropFood.FeedThemRight>

Sinopse e objetivos: O jogador deve alimentar uma família inteira de monstros. Cada um deles, porém, possui uma dieta balanceada que deve ser respeitada, em relação à quantidade e qualidade dos alimentos oferecidos. (texto adaptado das instruções do jogo).

Tecnologia Utilizada: aplicativo para celular

Funciona em dispositivos móveis? Sim. Não funciona em computadores.

Requer programas pré-instalados? Quais? Não

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

Virtudes Identificadas:

() Coragem

(x) Temperança

() Generosidade

() Magnanimidade

() Perseverança

() Ambição Apropriada

- () Paciência
- () Veracidade
- () Amizade
- () Modéstia
- () Justa Indignação
- () 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	-	-	-	-	-	5
Clareza dos objetivos	-	-	-	-	-	5
Correção do conteúdo	-	-	-	-	-	5
Estímulo à resolução de problemas	-	-	-	-	-	5
Fornecimento de <i>feedback</i>	-	-	-	-	-	5
Perspectiva interdisciplinar	-	-	-	-	-	5
Presença de recursos de avaliação	-	-	-	-	4	-
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	-	-	-	-	-	5
Capacidade de motivar	-	-	-	-	-	5
Capacidade de reter a concentração	-	-	-	-	-	5
Desenvolvimento do jogador	-	-	-	-	-	5

Promoção da imersão	-	-	-	-	-	5
Sensação de controle	-	-	-	-	-	5
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	-	-	-	-	-	5
DIMENSÃO MORAL	NA	N	R	AV	F	S
INDICADORES	0	1	2	3	4	5
O Jogo Digital apresenta uma narrativa moral envolvente	-	-	-	-	-	5
Apresenta regras	-	-	-	-	-	5
Apresenta uma ou mais virtudes de forma correta	-	-	-	-	-	5
Interação social	-	-	-	-	-	5
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	Excelente para o ensino de Ética - 134					