



Realização:



# Critérios de Avaliação do Game

## Etapa Escola

# Critérios de Avaliação - Etapa Escola

Pontuação máxima = 77 pontos



Categoria	Item de Avaliação	Descrição do Critério	Pontuação
<b>Gamificação + Lógica + Criatividade</b>	Quantidade de cenas	Avalia a complexidade e a extensão da trajetória narrativa através do volume de cenas criadas.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mínimo de 2 cenas: 1 ponto</li><li>• Até 3 cenas: 2 pontos</li><li>• Entre 4 e 6 cenas: 3 pontos</li><li>• Mais de 6 cenas: 4 pontos</li></ul>
	Quantidade de personagens	Avalia a diversidade de figuras integradas à história, considerando estrutura técnica e qualidade conceitual.	<ul style="list-style-type: none"><li>• De 1 a 2 personagens: 1 ponto</li><li>• 3 personagens: 2 pontos</li><li>• Entre 4 e 6 personagens: 3 pontos</li><li>• Mais de 6 personagens: 4 pontos</li></ul>
	Cenários existentes variados	Pontua a capacidade do autor em utilizar diferentes ambientes para enriquecer o contexto visual da obra por meio do catálogo de cenários disponibilizado na plataforma.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Apenas o cenário padrão: 1 ponto</li><li>• Até 3 cenários variados: 2 pontos</li><li>• Entre 4 e 7 cenários variados: 3 pontos</li><li>• Mais de 7 cenários variados: 4 pontos</li></ul>
	Objetos existentes variados	Mede o nível de detalhamento proporcionado pela variedade de elementos incluídos no cenário por meio do catálogo de objetos disponibilizado na plataforma.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sem objetos: 1 ponto</li><li>• Até 3 objetos variados: 2 pontos</li><li>• Entre 4 e 7 objetos variados: 3 pontos</li><li>• Mais de 7 objetos variados: 4 pontos</li></ul>

# Critérios de Avaliação - Etapa Escola

Pontuação máxima = 77 pontos



Categoria	Item de Avaliação	Descrição do Critério	Pontuação
<b>Gamificação + Lógica + Criatividade</b>	Lógica geral	Verifica a consistência da estrutura início-meio-fim e a coerência da trama do começo ao fim.	<p>São avaliados os critérios:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• estrutura início-meio-fim distribuída em cenas</li><li>• 1 ou 2 personagens com relevância na história/trajetória definida</li><li>• pelo menos um conflito com apresentação da resolução do conflito</li><li>• pelo menos 1 final</li><li>• lógica coerente do começo ao fim</li><li>• mínimo 2 cenas</li></ul> <p>A pontuação será atribuída da seguinte forma:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Não atendeu aos critérios: 1 ponto</li><li>• Atendeu pelo menos 4 critérios: 5 pontos</li><li>• Atendeu todos os critérios: 8 pontos</li><li>• Atendeu acima do plenamente esperado: 10 pontos</li></ul> <p>Nota: o game será desclassificado caso apresente cenas sem um fim explícito ou sem transição para cenas seguintes.</p>

# Critérios de Avaliação - Etapa Escola

Pontuação máxima = 77 pontos



Categoria	Item de Avaliação	Descrição do Critério	Pontuação
<b>Gamificação + Lógica + Criatividade</b>	Criatividade	Avalia a harmonia visual dos elementos e a capacidade da narrativa de despertar curiosidade e engajamento no jogador.	<p>São avaliados os seguintes critérios:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. objetos e cenários coerentes/proporcionais para a narrativa</li><li>2. uso de diferentes personagens interessantes e coerentes/proporcionais com a narrativa</li><li>3. provoque curiosidade/interesse no jogador</li></ol> <p>A pontuação será atribuída da seguinte forma:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Não atendeu aos critérios: 1 ponto</li><li>• Atendeu pelo menos 2 critérios: 5 pontos</li><li>• Atendeu todos os critérios: 8 pontos</li><li>• Atendeu acima do plenamente esperado: 10 pontos</li></ul> <p>Dica: olhar os personagens, objetos e cenários disponíveis para incluir opções variadas e enriquecer a apresentação de elementos, que sejam coerentes com a narrativa e contextualizem ao máximo a história. Utilizar a opção de redimensionar objeto para ajustá-lo ao tamanho desejado e garantir proporcionalidade com o cenário.</p>

# Critérios de Avaliação - Etapa Escola

Pontuação máxima = 77 pontos



Categoria	Item de Avaliação	Descrição do Critério	Pontuação
Texto + Tema	Limpeza textual com a IA	Analisa o rigor da revisão para garantir um texto fluido, livre de marcas evidentes de erro ou inadequações linguísticas.	<p>São avaliados os seguintes critérios:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. não são encontrados erros de concordância verbal e nominal</li><li>2. dos erros de pontuação identificados, no máximo 20% não foram corrigidos ao publicar o game</li></ol> <p>A pontuação será atribuída da seguinte forma:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Não atendeu aos critérios de revisão e apresenta problemas evidentes: 1 ponto</li><li>• Atendeu 1 dos critérios: 5 pontos</li><li>• Atendeu a todos os critérios: 10 pontos</li></ul> <p>Dica: ao longo da criação do jogo, reservar um tempo para corrigir possíveis erros apontados pela IA da FazGame no centralizador de correções.</p>
	Atendimento ao Tema	Avalia a aderência e profundidade da abordagem em relação ao tema proposto para a atividade.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tangenciamento (afasta-se do tema central): 1 ponto</li><li>• Abordagem superficial: 5 pontos</li><li>• Desenvolvimento dentro do tema proposto: 8 pontos</li><li>• Vai além do esperado, ampliando reflexões ou conexões: 10 pontos</li></ul> <p><b>Nota:</b> o game será desclassificado caso o tema não seja o referente à categoria a que pertence o estudante autor do game.</p>






# Critérios de Avaliação - Etapa Escola

Pontuação máxima = 77 pontos



Categoria	Item de Avaliação	Descrição do Critério	Pontuação
<b>Texto + Tema</b>	Ações de Fala	Analisa a aplicação de recursos disponíveis na plataforma, como diálogos, pensamentos e perguntas para conduzir a narrativa e a decisão do jogador.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sem textos: 1 ponto</li><li>• Uso de recursos distintos: 2 pontos para cada tipo utilizado (até 4 tipos – Mensagem Geral, Pensamento, Diálogo, Fim de Jogo). Máximo 8 pontos</li><li>• Uso de Pergunta: 3 pontos (cumulativo com o item acima)</li></ul> <p>Nota: o game será desclassificado caso não seja usado o recurso de Fim de Jogo ou caso o recurso de Pergunta contenha respostas sem continuidade lógica.</p>
	Narrativa e Escrita Elaborada	Examina o domínio do vocabulário, a coesão textual e o uso de termos variados e pertinentes ao tema proposto	<p>São avaliados os seguintes critérios:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• domínio da escrita e palavras complexas</li><li>• uso variado de palavras relacionadas ao tema</li><li>• narrativa coesa do início ao fim</li></ul> <p>A pontuação será atribuída da seguinte forma:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Não atendeu aos critérios: 1 ponto</li><li>• Atendeu pelo menos 2 critérios: 5 pontos</li><li>• Atendeu todos os critérios: 8 pontos</li><li>• Atendeu acima do plenamente esperado: 10 pontos</li></ul> <p>Nota: o game será desclassificado caso sejam utilizados palavrões ou a narrativa seja em sua maioria escrita com abreviações típicas da Internet.</p>

## Dica: algumas maneiras de utilizar os recursos disponíveis são:

-  **Mensagem geral:** usada para caracterizar o narrador da história, definir marcações de tempo (ex: “Na manhã seguinte”) e lugar (ex: “Chegando em casa”)
-  **Pensamento:** usado para caracterizar quando a personagem reflete sobre alguma coisa (ex: “Será que eu fiz a coisa certa?”)
-  **Diálogo:** usado para representar uma conversa entre as personagens
-  **Pergunta:** usada para atribuir uma decisão ao jogador utilizando as respostas, podendo alterar o rumo da história dependendo da resposta escolhida (ex: Pergunta: “Vamos por qual caminho?”, Respostas: “Pela escada!”, “Pelo elevador!”)
-  **Fim de jogo:** usado para determinar um final para a história, geralmente com um desfecho sobre o que foi vivenciado pelas personagens (ex: “No fim, todos sabiam que tinham feito a coisa certa ao ajudar seu amigo e voltaram para a casa felizes!”)

**Consulte o Regulamento para obter maior detalhamento.**