**MODELO SUGERIDO PARA A ELABORAÇÃO DO RELATÓRIO DE DESENVOLVIMENTO DO JOGO EDUCATIVO**

O desenvolvimento do jogo, realizado pelo aluno ou grupo (neste caso, apenas um relatório por grupo), deverá ser descrito em um documento, cujo formato é *recomendado* a seguir:

**Elementos pré-textuais**

* + Disciplina e Instituição
  + Título (pode ser o do nome do jogo)
  + Autores, Nº USP

**Elementos textuais**

**Introdução**

* Breve descrição do jogo, Com exemplos de dinâmicas centrais utilizadas e de mecânicas do jogo, assim como dos elementos dele.
* Objetivos e metas instrucionais (se for o caso) do jogo.
* Justificativa para a criação do jogo, destacando os possíveis usos e aplicabilidade.
* Relevância da proposta: recorrendo eventualmente tanto a aspectos sociais – um jogo sobre combate à “desinformação” poderia contextualizar esse problema no mundo de hoje, por exemplo –, quanto pedagógicos – o jogo pode tentar abordar ludicamente alguma temática vista como complexa, etc.
* Adiantar alguns dos resultados (feedback) do/s teste/s (se for o caso).
* Outras observações (por exemplo, há jogos similares?).

**Desenvolvimento do jogo**

* Descrever as etapas principais envolvidas na criação do jogo, desde a ideia inicial (Ela se modificou? Foi feita adaptação de algum jogo ou se partiu de ideia original? Quantas versões o jogo teve? Foi necessário buscar conhecimentos para a realização do trabalho? Se sim, quais – conteúdos curriculares, por exemplo? Etc.).
* Como a proposta se situa dentro das discussões de jogos feitas na disciplina (e no curso de graduação do estudante)? Por exemplo, se há a opção pela feitura de um jogo “prossocial” é válido, ainda que brevemente, explicar o que é isso e como se concretiza no jogo. Se há a tentativa de associar a proposta à reflexão em educomunicação ou determinada discussão pedagógica, como isso se dá? Igualmente, se foram pensados “valores” a serem destacados, eles, assim como outros conceitos e discussões, devem ser retomados, contextualizados, evidenciando o elemento reflexivo que deve ter presidido a concepção do jogo.

**Resultados do/s teste/s** (opcional, caso seja possível realizar o teste; se não for, explicar a impossibilidade, produzindo algum instrumento para avaliação, para ser aplicado em momento futuro de desenvolvimento)

* Descrever os testes realizados, explicando como e com quem ele/s for/am feito/s, eventualmente on-line ou com membros da família.
* Foi utilizada alguma ficha de avaliação? Se sim dizer como ela é aqui e inseri-la em anexo no relatório.
* O/s teste/s serviram para aperfeiçoar o jogo? Como, em quais aspectos?
* Quais modificações foram, eventualmente, feitas no jogo a partir do/s teste/s?
* O aluno/grupo julga que os testes foram suficientes?

**Inserção do jogo em Plano de Aula ou Sequência Didática ou outro contexto** (opcional)

* Discorrer sobre como o jogo poderia estar associado a determinada situação educativa: por exemplo, se em um Plano de Aula (de educação presencial ou EAD) ele seria jogado previa ou posteriormente a determinada exposição/discussão de conteúdo, se teria desdobramentos (entre outros, os alunos fazerem pesquisa ou reelaborarem o jogo), etc. Vale a pena, a respeito disso, ver jogos educativos que trazem “sugestões de aplicação”, como o POX.

**Possível associação do jogo a outro material educativo a ser produzido ou existente** (opcional)

* Se o grupo acredita que o jogo poderia ser associado a, por exemplo, um site ou cartilha que ampliasse conhecimentos sobre a temática que aborda, pode prever essa possível dimensão do mesmo. O material desse tipo não precisa ser produzido nesse momento (a disciplina), mas a indicação desse aspecto poderá ser feita.

**Aspectos negativos e positivos relacionados à criação do jogo**

* Apresentar os principais aspectos que podem ser considerados positivos e negativos para a criação do jogo, esclarecendo como se acredita que isso afetou o desenvolvimento do trabalho e como se poderia fazer melhor no futuro.

**Licenciamento e eventuais formas de divulgação do jogo**

* Qual seria a licença adotada pelo jogo (copyright tradicional, isto é, direito dos autores ou algum tipo de licença aberta).
* Prever possíveis formas de divulgação do produto para educadores (site, página do Facebook, divulgação em listas de e-mail, etc.).

**Conclusões**

* Discorrer sobre o aprendizado propiciado pelo processo de desenvolvimento de um jogo.
* Explicar se os objetivos e metas instrucionais foram atingidos, parcialmente atingidos ou não – oferecendo argumentos e evidências, para essa avaliação.
* Pontos considerados bem-acabados e, eventualmente, aqueles que mereceriam maior desenvolvimento no trabalho atual. Ele será continuado? Poderia ter versão on-line?
* Ideias e eventuais sugestões para o desenvolvimento de outros jogos advindas da experiência.

**Elementos pós-textuais**

* Referências: listagem de obras (inclusive jogos) que foram mencionadas ao longo do texto.
* Utilizar as normas da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT) ou a norma APA.

**Anexos** (opcional)

* Imagens do protótipo
* Ficha de avaliação
* Fotos de testes
* Plano de aula ou sequência didática de uso do jogo completa (esse item poderá, entretanto, estar no próprio corpo do texto)
* Regras do jogo

O relatório deverá ter no **entre 5 e 15 páginas**, no Formato A4, Fonte Times Roman 12, margens padrão e espaço 1,5.