



UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
ESCOLA DE ENFERMAGEM - Curso Licenciatura em Enfermagem  
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO  
Prof. Resp.: Profª Drª Cláudia Prado e Profª Drª Maria de Fátima Prado Fernandes

# MANUAL DE ORIENTAÇÕES PARA O TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

São Paulo  
2016



**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO**  
**ESCOLA DE ENFERMAGEM - Curso Licenciatura em Enfermagem**  
**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**  
**Prof. Resp.: Profª Drª Cláudia Prado e Profª Drª Maria de Fátima Prado Fernandes**

## Olá Licenciando,

Este **Manual** contém as principais orientações para elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso. Nele você encontrará informações que consideramos importantes para o desenvolvimento do TCC do Curso de Licenciatura em Enfermagem.

A proposta para o TCC, em grupos, consiste no **desenvolvimento de objetos de aprendizagem na forma de jogos de tabuleiro**, como recursos didáticos na formação inicial ou no desenvolvimento profissional de professores. Os temas para os jogos serão:

- **Supervisão de estágio** (Orientadora – Profa. Fátima)
- **Avaliação da aprendizagem** (Orientadora – Prof. Alfredo)
- **Metodologias ativas** (Orientadora – Profa. Cláudia)
- **Mediação Pedagógica** (Orientadora – Profa. Denise)

Para ajuda-los na elaboração do jogo disponibilizamos algumas dicas que também podem ser acessadas no endereço <http://pt.wikihow.com/Fazer-seu-Pr%C3%B3prio-Jogo-de-Tabuleiro>

1. **Determinar a faixa etária dos jogadores:** Saber a faixa etária dos seus potenciais jogadores permitirá a você projetar um jogo tão simples ou tão detalhado quanto você deseja e irá permitir que você crie regras de acordo com essa faixa de idade.
2. **Determinar o objetivo do jogo:** Depois de ter as ideias básicas para o jogo anotadas, é preciso definir objetivos para dar forma ao jogo. Pergunte a si mesmo que tipo de experiência você quer que os jogadores tenham e aonde o jogo chegará. Leve em consideração os seguintes fatores:
  - Número mínimo de jogadores necessário para que o jogo seja divertido.
  - Tempo médio que os jogadores levarão para concluir um jogo. Leve em conta a primeira vez que eles forem jogar e o tempo necessário para aprender as regras.
  - A complexidade que você deseja para o seu jogo. Há quem curta jogos super-cabeça com um manual enorme lotado de regras complicadas. E há quem prefira jogos com resultados mais rápidos, com apenas algumas regras básicas.
  - O quanto os jogadores dependerão da sorte e outro tanto das habilidades.
3. **Decida como se pode ganhar o jogo.** O final do jogo é um dos pontos mais críticos, pois os jogadores precisam de um objetivo para usar com incentivo para vencer. Pense em todas as formas possíveis de se ganhar o jogo e mantenha-as em mente ao desenvolvê-lo.
4. **Escreva as regras do jogo.** Elas com certeza vão acabar sendo modificadas conforme você vai desenvolvendo o jogo, mas pelo menos as regras básicas permitirão que você possa testar o game o mais rápido possível. Lembre-se das condições necessárias para ganhar e confira se a mecânica do jogo está clara e fácil de entender.

5. **Crie um tabuleiro-teste (protótipo).** Antes de começar a trabalhar com o jogo de verdade, invente um para testar a mecânica e a dinâmica. Ele não precisa ser bonito como um tabuleiro de verdade; basta poder ver o essencial para funcionar.
- Deixe à mão cartolina e papel-fichário, além de canetinhas.
  - Use moedas como peões do jogo (aqueles pedacinhos de plástico em forma de cone que os jogadores usam para avançar pelo trajeto do tabuleiro).
6. **Faça um esboço do design do seu tabuleiro.** Isso irá permitir a você determinar se é preciso adicionar ou remover detalhes ao seu desenho final. Você pode escolher criar os desenhos das imagens que farão parte do seu jogo, mas se preferir usar imagens prontas há vários recursos de imagens na Internet que podem ser encontrados e baixados. Os componentes necessários para um jogo de tabuleiro são:
- Um trajeto. Não se esqueça de adicionar os espaços de início e fim e de criar um caminho claro para que os jogadores possam percorrer. Decida se você quer dividir ou repetir o caminho para variar ou para aumentar o tempo de jogo.
  - Um campo para o jogo. Ele é o oposto do trajeto. Jogos com campos não tem um trajeto definido. Ao invés dele, há áreas nas quais os jogadores podem interagir uns com os outros dependendo da mecânica do jogo.
  - Espaços nos quais você pode cair. Estes espaços podem ser demarcados por formas (quadrados, círculos, triângulos) ou por objetos/locais (pedra, ilhas, nuvens). Certifique-se de que alguns desses espaços redirecionem os jogadores, ou indiquem a eles para pegarem cartas ou faça com que eles ganhem/percam coisas. Quando estiver criando espaços que redirecionam os jogadores para outros lugares, tome cuidado para não criar um efeito dominó (Ex: um espaço que diz "Volte Dois Espaços" leva o jogador para um espaço que diz "Avance Cinco Espaços"). Para um visual mais limpo, use cores diferentes para identificar os espaços de acordo com as suas funções (ao invés de usar palavras).
  - Cartas. Uma variedade de cartas aleatoriamente embaralhadas deixa o jogo mais dinâmico e pode afetar os jogadores de formas inesperadas. Uma carta geralmente conta uma pequena história sobre um evento que acontece ao jogador e então muda sua pontuação, posição ou itens acumulados. Ter tipos diferentes de cartas (ex: cartas que mudam a posição do jogador, cartas que mudam o estado do jogador, cartas que o jogador pode acumular durante o jogo e que representam conquistas, e/ou cartas que mandam o jogador fazer coisas na *vida real* como dançar, cantar, dar uma pirueta, desenhar a pessoa à sua esquerda, etc) irá aumentar bastante o número de sequências alternativas e reviravoltas durante o jogo.
7. **Teste o seu protótipo.** Uma vez que o rascunho geral do jogo está pronto, você pode começar a testá-lo com o maior número possível de pessoas. Antes de pedir para os outros jogarem, jogue você mesmo colocando-se no lugar de cada jogador. É complicado armar estratégias contra si mesmo, mas dá para testar vários jogos conhecidos dessa forma. É a melhor maneira de juntar informações valiosas sobre os possíveis defeitos e pontos fortes do jogo.

- Sempre anote o que funciona e o que é melhor ser descartado na medida em que você faz mudanças na mecânica conforme o desenvolvimento do jogo.
  - Tente trapacear durante o jogo-teste contra si mesmo. Veja se num jogo real seria possível para os jogadores sempre ganharem usando um truque ou quebrando certas regras específicas. Ou ainda, se as regras podem ser quebradas.
8. **Aperfeiçoe o jogo.** Ao final de cada jogo-teste, faça mudanças ou ajustes no tabuleiro, regras e componentes que deixarão o jogo mais acessível (mais fácil de entender e de jogar).

#### APÓS A TESTAGEM

9. **Reúna todos os materiais necessários.** Depois de terminar a fase de testes e conseguir um resultado satisfatório, pode-se começar a trabalhar com a versão final do jogo. Faça uma lista de todos os materiais que serão necessários para jogar e providencie os mesmos.
10. **Faça as ilustrações do tabuleiro.** Sinta-se à vontade para deixar a criatividade rolar nessa hora. O trajeto ou o campo de jogo devem estar bem claros e fáceis de entender. Se houver instruções no tabuleiro, elas devem estar perfeitamente legíveis.
11. **Crie as peças do jogo.** Você pode desenhar as imagens em um papel, depois colá-las ou fixá-las com fita no seu material preferido, como papelão fino (o tipo usado em caixas de cereal) ou papel-cartão. Caso possa investir um pouco mais de dinheiro, você pode pedir para uma gráfica imprimir os desenhos com alta qualidade e em papel grosso.
12. **Providencie outros materiais necessários.** Caso o seu jogo precise de dado, peão, seta, etc.

#### ENTREGA DO TCC

- Tabuleiro
- Manual de instruções/regras do jogo
- Materiais complementares tais como peões, dados, cartas, etc.

A mostra de monografias, aberta ao público, será realizada no dia 16 de junho de 2016 e consistirá na apresentação e exposição do Jogo de Tabuleiro no Foyer da EEUSP.