RESUMO
Objetivos: validar o jogo online Papo Reto para abordagem da sexualidade na adolescência segundo as categorias: Aspectos técnicos e estéticos; Dinâmica; Lúdica; Conteúdo; Potencial pedagógico. Métodos: estudo quantitativo descritivo com instrumento de coleta online, composto das 5 categorias com 85 variáveis. Participaram da avaliação 12 juízes. Tratamento dos dados feito com uso do Stata 14.0 e análise pelo Índice de Validez de Conteúdo (IVC) e Alfa de Cronbach (α). Resultados: o coeficiente α apresentou confiabilidade muito alta (α=0,95) para a categoria Lúdica; e confiabilidade alta (α≥0,75) para as demais. Das 85 variáveis, 84 foram validadas por pelo menos um dos juízes com IVC=1. Embora o jogo tenha sido validado nas 5 categorias, variações no coeficiente Alfa (α) e IVC revelaram-se fundamentais para novas produções. Conclusões: a diversidade dos métodos adotados contribui para confiabilidade do resultado, e as variáveis analisadas expressaram a adequação do jogo. Descriptores: Validação; Adolescente; Sexualidade; Jogo; Dispositivo Pedagógico.

ABSTRACT
Objectives: to validate the online game Papo Reto to approach sexuality in adolescence, according to the categories: Technical and esthetic aspects; Dynamics; Playfulness; Content; Pedagogical potential. Methods: a descriptive quantitative study with online collection instrument, composed of the 5 categories with 85 variables. Twelve judges participated in the assessment. Data treatment used Stata 14.0, and analysis used Content Validity Index (CVI) and Cronbach’s Alpha (α). Results: the α coefficient showed very high reliability (α=0.95) for the Playfulness category, and high reliability (α≥0.75) for the others. Of the 85 variables, 84 were validated by at least one of the judges, with CVI=1. Although the game has been validated in 5 categories, variations in the Alpha (α) and CVI coefficients proved to be fundamental for new productions. Conclusions: the diversity of the methods adopted contributed to the reliability of the result. The analyzed variables expressed the adequacy of the game. Descriptors: Validation; Adolescent; Sexuality; Game; Pedagogical Device.

RESUMEN
Objetivos: validar el juego Papo Reto como un dispositivo pedagógico de adolescentes en el contexto de la sexualidad según las categorías: Aspectos técnicos y estéticos; Dinámica; Lúdico; Contenido; Potencial pedagógico. Métodos: un estudio descriptivo cuantitativo con instrumento de recolección en línea, compuesto por 5 categorías con 85 variables. Doce jueces participaron en la evaluación. El procesamiento de datos se realizó con Stata 14.0 y el análisis con el Índice de Validez de contenido (IVC) y el Alfa de Cronbach (α). Resultados: el coeficiente α mostró una confiabilidad muy alta (α=0.95) para la categoría Lúdico, y una alta confiabilidad (α≥0.75) para las demás. De las 85 variables, 84 fueron validadas por al menos uno de los jueces con IVC=1. Aunque el juego fue validado en las 5 categorías, las variaciones en los coeficientes Alpha (α) y IVC demostraron ser fundamentales para las nuevas producciones. Conclusiones: la diversidad de los métodos adoptados contribuyó a la fiabilidad del resultado, y las variables analizadas expresaron la idoneidad del juego. Descriptores: Validación; Adolescente; Sexualidad; Juego; Dispositivo Pedagógico.
INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, os jogos eletrônicos têm se tornado, cada vez mais, um componente cotidiano de entretenimento de massa, estimulando novas capacidades cognitivas. Indubitavelmente, os games têm possibilitado o envolvimento, especialmente de jovens, em complexas redes sociais, construindo e explorando novos conhecimentos(1).

Em instituições de ensino e de saúde, nas quais a utilização de jogos também se encontra em ascensão, ainda se denota uma relação paradoxal entre seu intuito prioritariamente educativo - com a seriedade atribuída à aquisição de conhecimento - e a ludicidade característica e essencial dos games(2). Esta questão paradoxal pode encontrar alternativa quando o jogo é norteado pela junção entre a dinâmica lúdica e a atividade educativa, sem que uma se sobreponha à outra(3). É também importante que a educação formal, com conhecimentos prévios e expectativas conteudistas, não se configure como amarra do ensino(4), com o jogo se constituindo em uma estratégia livre, de ambiente desafiador e sem definições pré-concebidas.

Na área da saúde, por exemplo, é comum que os jogos e outros materiais educativos tenham como propósito a condução de um conhecimento que se encerra na transmissão de informações, para o alcance de um comportamento considerado ideal ou saudável. Nesta perspectiva, o processo educativo se torna verticalizado, com pouca ou nenhuma abertura ao novo, às rupturas de conceitos cristalizados, à invenção e à criação de novos modos de subjetivação(4). No jogo online Papo Reto, desenvolvido para abordar os temas "sexo" e "sexualidade na adolescência", o intuito foi a criação de um dispositivo pedagógico que permitisse um posicionamento crítico-reflexivo e autônomo dos adolescentes de 15 a 18 anos, no campo afetivo-sexual, apostando-se na sua capacidade inventiva, autônoma e lúdica(5).

O dispositivo é aqui concebido como uma espécie de novelo ou meada, um conjunto multilíneal, composto por linhas de natureza diferente [...] [Desenredar suas linhas] em cada caso é construir um mapa, cartografar, percorrer terras desconhecidas [...] [Tais linhas] estabelecem o vaivém entre o ver e o dizer, agem como flechas que não cessam de entrerecruzar as coisas e as palavras, que não cessam de conduzir a batalha(6).

Pensar o jogo como um dispositivo é colocá-lo na condição de montagem heterogênea produtora de inovações que geram acontecimentos e devires por meio da atualização de virtualidades. No dispositivo, elementos e forças multilineares convergem-se para ultrapassar os limites dos territórios instituídos e se mover na direção da diferença absoluta. Com este movimento, assegura-se a produção de novas realidades, pois ao escancarar o inacabamento das coisas, qualifica-se aquilo que está em via de se fazer. O dispositivo “joga” com a produção das verdades a favor da vida, tomando-a em sua potência criadora, para alterar diferentes modos de existir(6).

O jogo Papo Reto revelou-se como uma alternativa potencial para instaurar uma vertente problematizadora, capaz de mobilizar os jogadores em seus desejos e experiências. Como simulador de realidades, o jogo imita uma cidade com os cenários, casa, escola, Internet, balada e rua. Os adolescentes escolares, do nível médio, debatem situações do seu cotidiano que os conduzem à tomada de decisão, ao compartilhamento com seus pares sobre seus modos de pensar e agir, sem a interferência de adultos(6). Os cenários são desbloqueados progressivamente pela pontuação dos jogadores, conduzidos ao ranking dos mais pontuados a partir do nível de interação alcançada.

O processo de criação do jogo passou pelas etapas de desenho do jogo (Game Design); análise pelo Grupo Consulta (GC); reestruturação do Game Design; finalização e validação pelo Grupo Específico (GE). O GC contou com a participação de docentes, pesquisadores e especialistas em um ou mais dos seguintes campos de atuação: sexualidade, adolescência, gênero, jogos, artes cênicas e design de jogos(6). Este manuscrito corresponde à etapa de validação do jogo Papo Reto pelo GE.

OBJETIVOS

Validar o jogo Papo Reto quanto aos seus aspectos: técnicos e estéticos, dinâmica, ludicidade, conteúdo e potencial pedagógico, para a abordagem do tema “sexualidade na adolescência”.

MÉTODOS

Aspectos éticos

O projeto foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Minas Gerais.

Desenho, período e local do estudo

Estudo descritivo-analítico, norteado pela ferramenta GREET(7), realizado em 2016 e 2017, em Belo Horizonte, Minas Gerais.

População, critérios de inclusão e exclusão

Participaram 12 juízes, selecionados e incluídos por titulação mínima de doutorado e atuação em uma ou mais áreas de afinidade com o jogo: sexualidade, adolescência, educação, educação em saúde, jogos educacionais, gênero, violência e infecções sexualmente transmissíveis.

Protocolo do estudo

O jogo foi inicialmente enviado ao GE de forma tal como a ocorrida com os jogadores adolescentes – com o envio do link do jogo, via e-mail, que direciona o jogador para o preenchimento de um breve cadastro, à criação de uma senha de acesso, à escolha de um codinome e de um avatar, para posterior acesso ao ambiente virtual do jogo (Figura 1).

O contato prévio com o jogo pelo GE foi determinante para o envio posterior do instrumento de coleta, construído na plataforma online do Google Formulários. O formulário foi disponibilizado com o envio de um convite formal para participação na pesquisa, acrescido de informações sobre a forma de preenchimento, e com tempo estimado de 30 minutos.
necessária a concordância de todos, apresentando um IVC=1. Para 6 ou mais avaliadores, recomenda-se um IVC não inferior a 0,75\[13].

**RESULTADOS**

Na Tabela 1, caracterização do GE, observa-se a predominância de enfermeiras (75,00%) e de docentes (91,66%). A titulação máxima foi, aproximadamente, 67% de doutorado e 33% de pós-doutorado. O tempo de experiência na principal área de atuação foi mais de 10 anos para 50% dos juízes. Os demais revelaram um intervalo entre 1 e 10 anos.

### Tabela 1 – Caracterização dos juízes, Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil, 2016-2017

| Cargo       | Nº | %    |
|-------------|----|------|
| Docente     | 11 | 91,66|
| Pesquisador | 1  | 8,33 |

| Maior titulação | Nº | %    |
|-----------------|----|------|
| Doutorado       | 8  | 66,67|
| Pós-doutorado   | 4  | 33,33|

| Tempo de atuação | Nº | %  |
|------------------|----|-----|
| > 10 anos        | 6  | 50,00|
| ≥ 5 a < 10 anos  | 3  | 25,00|
| ≥ 3 a < 5 anos   | 2  | 16,67|
| ≥ 1 a < 3 anos   | 1  | 8,33 |
| < 1 ano          | 0  |     |

| Principais áreas de atuação | Nº | %    |
|------------------------------|----|------|
| GE 1* – Educação, Adolescência, Sexualidade e Infecções Sexualmente Transferíveis | 4  | 33,33|
| GE 2** – Educação em Saúde e Jogos Educacionais | 4  | 33,33|
| GE 3*** – Educação, Adolescência, Gênero, Violência nas relações de intimidade | 4  | 33,33|

Nota: Nº - número amostral; % - percentual; *Grupo Específico 1; **Grupo Específico 2; ***Grupo Específico 3.

No agrupamento dos avaliadores segundo suas principais áreas de atuação, na Tabela 1, verifica-se a divisão em três grupos de quatro juízes segundo as áreas mencionadas no instrumento de coleta: sexualidade, adolescência, educação, educação em saúde, jogos educacionais, gênero, violência e infecções sexualmente transmissíveis.

Das 85 variáveis analisadas, foram excluídos do n 3% das respostas “não sabe”, sendo 2% concernentes à categoria Aspectos técnicos e estéticos, 3% da categoria Dinâmica, 8% da categoria Ludicidade, 5% da categoria Conteúdo e 5% da categoria Potencial pedagógico.

Na Tabela 2, em que se apresentam os valores do coeficiente α por categorias, denota-se que Ludicidade apresentou confiabilidade muito alta, com α=0,95, enquanto as demais expressaram um alfa de alta confiabilidade, com α=0,79.

O Quadro 1 retrata as variáveis validadas com IVC=1, divididas por categorias e por GE. Na categoria Aspectos técnicos e estéticos do jogo, das 33 variáveis avaliadas, 8 foram validadas pelos três GE, 20 por dois e 5 por um. Na categoria Dinâmica do jogo, das 16 variáveis, 15 foram validadas, sendo sete pelos três GE, quatro por dois e quatro por um. Na categoria Ludicidade do jogo, das sete variáveis, quatro foram validadas por dois GE e três por um. Na categoria Conteúdo do jogo, das 10 variáveis avaliadas, três
foram validadas pelos três GE, seis por dois e uma por um. Na categoria Potencial pedagógico [do jogo], das 19 variáveis, seis foram validadas pelos três GE, sete por dois e seis por um.

**Tabela 2 – Índice de confiabilidade Alfa de Cronbach (α) por categorias, Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil, 2016-2017**

| Categoria                        | Alfa de Cronbach (α) |
|---------------------------------|----------------------|
| Aspectos técnicos e estéticos   | 0,82                 |
| Conteúdo                        | 0,79                 |
| Dinâmica                        | 0,81                 |
| Ludicidade                      | 0,95                 |
| Potencial pedagógico            | 0,89                 |

**Quadro 1 – Variáveis validadas por categorias e por número de Grupos Específicos, Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil, 2016-2017**

| Categoria                        | Nº de GE* | Variáveis Validadas                                                                 |
|---------------------------------|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Aspectos técnicos e estéticos   | 3         | Acesso ao jogo via Internet (GE 1, 2 e 3)**; Sequência de abertura dos cenários (GE 1, 2 e 3); Utilização de questões abertas (GE 1, 2 e 3); Formato de apresentação do ranking dos jogadores mais pontuados (GE 1, 2 e 3); Acesso aos comentários recebidos (GE 1, 2 e 3); Denominação da aba “Onde buscar ajuda?” (GE 1, 2 e 3); Possibilidade de o jogador poder denunciar ao outro e linguagem utilizada (GE 1, 2 e 3). |
|                                  | 2         | Nome do jogo (GE 2 e 3)**; Facilidade de utilização para o usuário de primeiro acesso (GE 2 e 3); Possibilidade de o usuário participar do jogo sem possuir conhecimento tecnológicos avançados (GE 2 e 3); Apresentação da página inicial do jogo (GE 2 e 3); Uso dos elementos gráficos, cores e layout da tela inicial do jogo (GE 2 e 3); Construção do mapa do jogo em cinco cenários (GE 2 e 3); Utilização de um “Guia de Uso” no qual se especifica todas as regras do jogo (GE 2 e 3); Utilização de questões fechadas (GE 1 e 3); Desenho e denominação das medalhas (GE 2 e 3); Desenho e denominação dos troféus (GE 2 e 3); Utilização de um mural com apresentação das colaborações (GE 2 e 3), troféus e medalhas do jogador; Utilização da aba “Saca?” como espaço de consulta para os jogadores (GE 1 e 3); Formato de apresentação da aba “Saca?” (GE 1 e 3); Denominação “Saca?” (GE 1 e 3); Utilização da aba “Onde buscar ajuda?” como um espaço em que são disponibilizados telefones e endereços de serviços de apoio aos jogadores (GE 1 e 3); Formato de apresentação do “Onde buscar ajuda?” (GE 1 e 3); Possibilidade de o jogador poder se comunicar com os administradores do jogo por meio da aba “Fale Conosco” (GE 1 e 3). |
|                                  | 1         | Capacidade de o jogo ser executado em diferentes marcos, modelos e configurações de computadores (GE 1)**; Avarates que são utilizados no jogo (GE 2); Informações apresentadas na aba “Como Jogar” (GE 2); Forma de exibição do jogador na tela (GE 2); e Estilo do jogo para o público-alvo (GE 2 e 3). |
|                                  | 3         | Jogador ser representado por um avatar e ser identificado por um apelido, à sua escolha (GE 1, 2 e 3)**; Divisão do jogo por cenários, para a abordagem progressiva e em profundidade dos temas concernentes à sexualidade (GE 1, 2 e 3); Utilização de temas pré-definidos relacionados a cada cenário, com exceção da rua (GE 1, 2 e 3); Possibilidade de o jogador poder retornar e jogar nos cenários já conquistados (GE 1, 2 e 3); Pontuação ser obtida pelo maior número de situações-problema respondidas e pela interação com os pares (GE 1, 2 e 3); Possibilidade de os jogadores que conquistaram determinadas missões no jogo e se tornarem colaboradores, podendo postar suas próprias situações no jogo (GE 1, 2 e 3); e Utilização de um mural que resume o desempenho dos usuários (GE 1, 2 e 3). |
| Dinâmica                         | 2         | A rua ser o único cenário livre para a postagem de qualquer tema (GE 2 e 3)**; Possibilidade de o/a jogador/a poder responder ou avaliar as situações, de acordo com seu interesse (GE 2 e 3); Possibilidade de as curtidas recebidas concederem maior pontuação no jogo (GE 1 e 2); e Utilização de um ranking, que revela os onze jogadores mais pontuados e a posição do jogador logado (GE 2 e 3). |
|                                  | 1         | Formato do jogo com apresentação de situações-problema, respostas, comentários e as opções Curtir, Não curtir ou Não entendi (GE 3)**; Possibilidade de o jogador poder alterar seu apelido e avatar na aba perfil do jogo, a qualquer momento (GE 1 e 3); Utilização de um mapa que representa a localização dos jogadores (GE 2 e 3); e impossibilidade de o jogador ter direito à réplica e à tríplica aos comentários recebidos (GE 1). |
|                                  | 2         | Capacidade de envolvimento do adolescente com o jogo (GE 2 e 3)**; Originalidade do jogo (GE 2 e 3); Capacidade de promover a interação entre os jogadores (GE 2 e 3) e Capacidade provocativa do jogo para a abordagem do tema sexualidade na adolescência (GE 2 e 3). |
|                                  | 1         | Capacidade de entretenimento do jogo (GE 2)**; Capacidade de provocar tensão, ansiedade ou irritação no jogador (GE 2); e Capacidade de instigar as primeiras colocações no jogo (GE 3). |
| Conteúdo                         | 3         | Temas estabelecidos para o cenário escola (GE 1, 2 e 3)**; Temas estabelecidos para o cenário Internet (GE 1, 2 e 3); Pertinência do conteúdo das situações-problema para a abordagem do tema sexualidade (GE 1, 2 e 3). |
|                                  | 2         | Temas estabelecidos para o cenário casa (GE 2 e 3)**; Temas estabelecidos para o cenário balada (GE 1 e 2); Clareza das situações apresentadas no jogo (GE 2 e 3); Adequação da linguagem do jogo aos adolescentes (GE 2 e 3); Conteúdo da aba “Onde buscar ajuda?” (GE 2 e 3); e Contextualização do jogo com a realidade do adolescente (GE 2 e 3). |
|                                  | 1         | Conteúdo da aba “Saca?” (GE 3)**. |

**DISCUSSÃO**

Na avaliação dos Aspectos técnicos e estéticos, primeira categoria analisada, observou-se semelhança com outros estudos de validação de jogos quanto à importância dos elementos não textuais, especialmente das imagens(11-14). A imagem é considerada auxiliar para o entendimento de um determinado assunto, ao exigir menor esforço para a sua compreensão(13). São também apontadas como importantes recursos para a comunicação de ideias científicas, contribuindo para a sua inteligibilidade, para a constituição de ideias e sua contextualização, além de serem autoexplicativas, superando a barreira da linguagem(14).
Na plataforma do jogo Papo Reto, a relação entre os elementos textuais e não textuais está presente principalmente nas situações-problema, ilustradas por imagens que buscam retratar de forma realística e atraiva todas as situações apresentadas. Também foram utilizados elementos gráficos, cores e layout tanto na tela inicial quanto no desenho dos troféus e medalhas, todos estes validados por dois GE. Já o desenho gráfico dos avatares foi validado apenas pelo GE 2. Tal avaliação esteve associada ao número limitado de possibilidades de avatares, com a opção para três cores de pele - branco, pardo e preto - e um deles no formato de uma “alma” sem a definição do sexo. A ausência de alternativas com variações do biótipo de corpo e rosto ou a possibilidade de criar o próprio avatar foram limitadas pela falta de recursos financeiros para este fim.

No que diz respeito à Dinâmica, segunda categoria analisada, estudos ressaltam a importância do jogo promover a autonomia do jogador pela liberdade de transitar nos espaços do jogo e de obter um feedback dos seus resultados[15]. No Papo Reto, todos esses aspectos foram validados pelos três GE.

Ainda em relação à Dinâmica, no estudo de validação do jogo Aprendendo a Viver, sobre sexualidade, por se tratar de um ambiente real, o desconforto inicial pela exposição do jogador foi explicitado como um fator de limitação[16]. No Papo Reto, o fato de os jogadores se apresentarem em ambiente virtual e serem representados por um avatar foi uma escolha previamente estabelecida, visando a criação de um ambiente safer[17], o que facilitou a abordagem dos conteúdos. Foi também intencional permitir o diálogo sobre sexo e sexualidade sem se prender a características definitivas ou pré-estabelecidas. No jogo, os jogadores podem trocar de codinome e de avatar quando e quantas vezes quiserem.

Na categoria Dinâmica, foram validadas 15 das 16 variáveis. A única não validada se refere ao fato “de o jogador não poder alterar uma resposta já enviada”. O Papo Reto é um simulador de realidade que visa proporcionar o aprendizado por meio da interação entre pares. Esta capacidade de interação é apontada como fundamental para a aprendizagem propiciada em jogos de simulação[18]. A detecção desse processo de alargamento das experiências e de abertura para a aquisição de novos modos de pensar, sentir e agir foi uma das bases de análise do potencial do jogo e que levou à impossibilidade de alteração das respostas postadas. Na plataforma do jogo, são emitidos relatórios que retratam o histórico das respostas de cada jogador, podendo ser analisadas de acordo com a idade, instituição de ensino e outros aspectos que podem auxiliar no entendimento do percurso realizado de cada jogador.
rua, foi definido no momento de criação do jogo, tendo em vista o direcionamento do nível e do tipo de abordagem para cada cenário. O adolescente, ao adquirir o status de “colaborador” no jogo, a partir de determinada pontuação, poderá postar suas próprias situações, tendo que escolher previamente o tema por meio de uma listagem de aproximadamente 23 assuntos por cenário. Os conteúdos pertinentes à escola e à Internet foram validados pelos três GE. Os da rua foram validados pelos GE 2 e 3, e os da escola pelos GE 1 e 2.

Sobre o Potencial pedagógico, quinta e última categoria analisada, autores sinalizam para a importância de uma atividade educativa pautada na dialógica e na participação ativa dos adolescentes na construção do conhecimento. No Papo Reto, esta potencialidade esteve atrelada à possibilidade de interação entre os jogadores, apostando-se na construção, desconstrução e reconstrução de conhecimentos propiciada por um posicionamento crítico-reflexivo, estimulado pelas situações-problema apresentadas. Este potencial é também esperado pela imprevisibilidade das respostas, dos comentários e das situações postadas pelos colaboradores, trazendo a possibilidade de rachaduras nas discursões hegemônicos e frequentemente culpabilizatórias nas abordagens sobre sexualidade.

Limitações do estudo

Acredita-se que o fato de os avaliadores serem especialistas em áreas diversificadas pode ter restringido a análise de determinadas categorias, considerando as possíveis dificuldades ao avaliarem o Jogo sob diversas perspectivas que extrapolam suas áreas de expertise. Este fato adquire mais força, ao se identificar a presença de respostas “Não sabe” em todas as categorias avaliadas, especialmente nas concernentes à Ludicidade (8%), Conteúdo (5%) e Potencial pedagógico (5%). Ressalta-se, no entanto, que este mesmo fato revela sua potencialidade, ao permitir uma maior diversidade no processo de análise. A extensão do jogo com cinco cenários e o cômputo de sua potencialidade, ao permitir uma maior diversidade no processo educativo foi o principal desafio encontrado na produção do Papo Reto.

Contribuições para a área

O presente estudo contribui para o avanço da discussão acerca do tema “sexualidade na adolescência”, possibilitando a produção de novas realidades, inclusive com os distintos modos de existir. O jogo se revela como uma vertente problematizadora, sendo capaz de priorizar aspectos essenciais do conteúdo abordado, como a mobilização dos jogadores em relação aos seus desejos e experiências. Ressalta-se, por fim, a possibilidade de aplicação do jogo por profissionais de diversas áreas. Poderá também ser empregado para a qualificação profissional, especialmente de enfermeiros, considerando seu histórico de ações educativas realizadas na atenção primária e em parceria com instituições de ensino.

CONCLUSÕES

A validação do jogo Papo Reto quanto aos seus aspectos técnicos e estéticos, dinâmico, ludicidade, conteúdo e potencial pedagógico para a abordagem do tema “sexualidade na adolescência” foi obtida em 84 das 85 variáveis. A validação pelos juízes expressou a adequação do jogo em relação às categorias analisadas, o que foi evidenciado pela consistência interna do instrumento de coleta expressa pelo Alfa de Cronbach.

A amplitude das variáveis utilizadas permitiu a avaliação do jogo em seus diversos aspectos para o processo de validação. A diversidade dos métodos de validação adotados e das áreas de atuação do GE contribuiu para maior confiabilidade aos resultados, aferindo legitimação ao jogo.

O jogo foi validado quanto ao seu potencial pedagógico para a abordagem do tema “sexualidade na adolescência” revelando-se capaz de propiciar reflexão e posicionamento crítico, estando apto para ser aplicado para abordagem do tema “sexualidade com adolescentes de 15 a 18 anos”.

Ressalta-se que a interseção entre o divertimento e o processo educativo foi o principal desafio encontrado na produção do Papo Reto. No produto final, ainda se observa a soberania do próprio jogador, sendo capaz de priorizar aspectos essenciais do conteúdo aferindo legitimação ao jogo.

REFERÊNCIAS

1. Johnson S. Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes. Brasil: Zahar; 2012.
2. Brougère G. Jogo e educação. Porto Alegre: Artes Médicas; 1998.
3. Pires MRGM, Guilhem D, Götlners LBD. The (in)dica-SUS game: a strategy of game-based learning on the unifield health system. Texto Contexto Enferm. 2013;22(2):379-88. doi: 10.1590/S0104-07072013000200014
4. Gazzinelli MF, Souza V, Fonseca RMGS, Fernandes MM, Carneiro ACCL, Godinho LK. Educational group practices in primary care: interaction between professionals, users and knowledge. Rev Esc Enferm USP. 2015;49(2):284-91. doi: 10.1590/0040-0707201700260016
5. Souza V, Gazzinelli MF, Soares NA, Fernandes MM, Oliveira RNG, Fonseca RMGS. The game as strategy for approach to sexuality with adolescents: theoretical-methodological reflections. Rev Bras Enferm. 2017;70(2):394-401. doi: 10.1590/0034-7167-2016-0043
6. Deleuze G. Que é um dispositivo? In: Balbier E, Deleuze G, Dreyfus H, Frank M, Glücksmann. Michel Foucault, filósofo. Barcelona: Gedisa, 1990. p. 155-63.
Validação do jogo Papo Reto como um dispositivo pedagógico para adolescentes no contexto da sexualidade
Souza V, Ramos KC, Matozinhos FP, Fonseca RMGS.

7. Phillips AC, Lewis LK, McEvoy MP, Galipeau J, Glasziou P, Moher D, Tilson JK, Williams MT. Development and validation of the guideline for reporting evidence-based practice educational interventions and teaching (GREET). BMC Med Educ. 2016;16(1):237. doi: 10.1186/s12909-016-0759-1

8. Alves JC, Sampaio LC, Carvalho MFGS, Aldeia ACPG, Guelpeli MVC. Metodologia para Avaliação de Software de Autoria como uma Ferramenta Computacional para auxílio no Desenvolvimento de Conteúdos Didático-Pedagógicos [Internet]. Informática na Educação. 2004 [cited 2019 Jan 20]. Available from: http://nix.di.fc.ul.pt/~guelpeli/Arquivos/Artigo16.pdf

9. Medeiros MO, Schimiguel J. Uma Abordagem para avaliação de jogos educativos: ênfase no ensino fundamental. In Brazilian Symposium on Computers in Education. 2012;23(1). doi: 10.22456/1679-1916.36378

10. Almeida TG, Vasconcelos EL, Trindade RFC, Comasseto I, Ferreira AS, Lopes RF. Validação de material educativo como ferramenta pedagógica sobre métodos contraceptivos para adolescentes. Rev Enferm UFPE [Internet]. 2016 [cited 2019 Jan 20];10(12):4696-700. Available from: https://periodicos.ufpe.br/revistas/revistaenfermagem/

11. Monteiro GTR, Hora HRM. Pesquisa em saúde pública: Como desenvolver e validar instrumento de coleta de dados. Curitiba: Appris; 2013.

12. Wood GLB, Haber J. Pesquisa em Enfermagem: métodos, avaliação crítica e utilização. 4 ed., Brasil. Guanabara Koogan. 2001.

13. Alexandre NMC, Coluci MZO. Validade de conteúdo nos processos de construção e adaptação de instrumentos de medidas. Ciên Saúde Coletiva. 2011;16(7):3061-68. doi: 10.1590/S1413-81232011000800006

14. Moura ERF, Bezerra CG, Oliveira MS, Damasceno MC. Validação de jogo educativo destinado à orientação dietética de portadores de diabetes mellitus. Rev. APS. 2008;11(4):435-43. Available from: http://ojs2.ufjf.emnuvens.com.br/aps/article/view/14153/7658

15. D’Avila CG, Puggina AC, Fernandes RAQ. Construction and validation of an educational game for pregnant women. Esc Anna Nery. 2018;22(3). doi: 10.1590/2177-9465-EAN-2017-0300

16. Smale E, Overmans T, Jeuring J, Grint LV. The effect of simulations and games on learning objectives in tertiary education: a systematic review. International Conference on Games and Learning Alliance. 2015;506-16. doi: 10.1007/978-3-319-40216-1_55

17. Silva GR, Amâncio JM, Carlos LA. Uma discussão de forma lúdica, sobre a sexualidade e métodos preventivos-contraceptivos com adolescentes da rede estadual de ensino. Rev Ibero-Am Est Educ. 2014;9(3):668-79. doi: 10.21723/iaee.v9i3.7085

18. Pires MRGM, Göttems LBD, Silva LVS, Carvalho PA, Melo GF, Fonseca RMGS. Development and validation of an instrument for evaluating the ludicity of games in health education. Rev Esc Enferm USP. 2015;49(6):981-90. doi: 10.1590/50080-62342015000600015

19. Soares AN; Gazzinelli MF; Souza V, Araújo LHL. Role Playing Game (RPG) on nursing undergraduate course: educational potentials. Rev Eletrôn Enferm. 2016;18:1-10. doi: 10.5216/ree.v18i3.37672

20. Levine, MH, Vaala SE. Games for learning: vast wasteland or a digital promise? Wiley O Lib. 2013;139:71–82. doi: 10.1002/cad.20033

21. Silva AKC, Oliveira KMM, Coelho MMF, Moura DJM, Miranda KCL. Development and validation of an educational game for adolescents about breastfeeding. Rev Baiana Enferm. 2017;31(1):e16476. doi: 10.18471/rbe.v31i1.16476

22. Silva RA, Ximenes LB, Cruz AG, Serra MAAO, Araújo MFM, Andrade LM, Studart RMB, Carvalho MF. Actividade sexual en la lesión medular: construcción y validación de llibreta educativa. 2018; 31(3):255-64. doi: S0103-21002018000300255.

23. Sousa MG, Oliveira EML, Coelho MMF, Miranda KCL, Henrique ACPT, Cabral RL. Validation of educational game for adolescents about the sexuality topic. Rev Pesqui: Cuid Fundam. 2018;10(1):203-9. doi: 10.9789/2175-5361.2018.v10i1.203-209