



VALIDAÇÃO DA LUDICIDADE DO JOGO VIDAS VIOLETAS

Prezada(o) participante;

Cordiais saudações!

O jogo “Vidas Violetas: um jogo em que as mulheres dão as cartas!” faz parte de uma investigação da linha de pesquisa ‘Recriar-se: arte, lúdico e tecnologias educativas na saúde’, do Núcleo de Estudos em Educação e Promoção da Saúde, do Centro de Estudos Avançados Multidisciplinares da Universidade de Brasília (Recriar-se/NESPROM/CEAM/UnB), com a colaboração do PPGCOM da Universidade Municipal de São Caetano do Sul. Gostaríamos de contar com a sua participação na resposta aos itens abaixo, cujo objetivo é avaliar a dinâmica do jogo e a adequação das cartas VIDAS. O tempo médio de resposta a esse questionário é de 15 minutos e garantimos-lhe sigilo quanto a identificação dos respondentes, conforme Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) que você acabou de assinar. Sua colaboração é muito importante para o aperfeiçoamento dessa pesquisa, contamos com você!

Pela sua atenção e colaboração, agradecemos antecipadamente!

Data: ____/____/____

Local de Aplicação: _____

PARTE 1 – O JOGO

A partir da partida que você acabou de jogar, responda aos itens abaixo de acordo com seu grau de concordância ou discordância:

ITENS	Discordo totalmente (1)	Discordo parcialmente (2)	Indiferente (3)	Concordo parcialmente (4)	Concordo totalmente (5)
1- Eu me desliguei do que acontecia ao meu redor enquanto jogava					
2- Senti-me mais no ambiente do jogo que no mundo real					
3- Houve algo interessante no jogo que capturou minha atenção					
4- O jogo ofereceu novos desafios num ritmo que prendeu a minha atenção					

ITENS (continuação)	Discordo totalmente (1)	Discordo parcialmente (2)	Indiferente (3)	Concordo parcialmente (4)	Concordo totalmente (5)
5-Eu jogaria novamente esse jogo					
6-Meu desempenho melhorou com o desenrolar do jogo					
7-Tive dificuldades de me concentrar no texto das cartelas					
8-Senti vontade de vencer a partida					
9-Tive vontade de abandonar a partida					
10-Eu me diverti ao jogar a partida					
11-O jogo me deixou tenso					
12-Eu gostei do jogo					
13-O jogo me manteve motivado a continuar na partida					
14-Achei a partida muito longa					
15-Algumas coisas do jogo me irritaram					
16- Depois da partida, o meu interesse pelo tema aumentou					
17-Interegi ativamente com minhas/meus colegas durante a partida					
18-Fiz associação da história contada no jogo com outras coisas					
19-O jogo inibiu a minha participação no grupo					
20- O jogo foi indiferente para minhas reflexões sobre o combate aos estereótipos de gênero					
21- Durante a partida, refleti sobre os desafios que enfrentamos na vida					

ITENS (continuação)	Discordo totalmente (1)	Discordo parcialmente (2)	Indiferente (3)	Concordo parcialmente (4)	Concordo totalmente (5)
22- Aprendi coisas surpreendentes com o jogo					
23- Os desafios do jogo me desestimularam na partida					
24- Fiquei entediada/o na partida					
25- Fiquei descontraída/o na partida					
26- O jogo não me causou nenhuma emoção					
27- Senti um misto de descontração e tensão no jogo					
28- Senti-me realizado com as conquistas no jogo					
29- Continuei a pensar nas histórias construídas no jogo mesmo depois que a partida terminou					
30- Durante a partida, lembrei-me de coisas que eu mesma/o vivi					

PARTE 2 – IDENTIFICAÇÃO DA/O RESPONDENTE

31- Sexo:

() Feminino

() Masculino

() Intersexo

32- Escolaridade:

(1) Fundamental incompleto

(2) Fundamental completo

(3) Ensino médio incompleto

(4) Ensino médio completo

(5) Estudante de graduação em _____

(6) Graduado em _____

(7) Pós-graduado em: _____

32- Gostaria de acrescentar algo sobre o seu gênero?

Se sim, complete na opção afirmativa abaixo:

() Sim, _____

() Não

33- Assinale com qual perfil você mais se identifica:

1)- professora/r de ensino médio e/ou fundamental

(2)- gamers (pessoas que jogam com frequência)

(3)- interessada/r nas questões de gênero

(4)- adolescente

(5) - outro: _____