CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA
MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Leandra Porto da Mata Rocha

A ESCOLA E O PROTAGONISMO INFANTOJUVENIL NO COMBATE AO *BULLYING* E *CYBERBULLYING*

Rio de Janeiro
2025

Leandra Porto da Mata Rocha

A ESCOLA E O PROTAGONISMO INFANTOJUVENIL NO COMBATE AO *BULLYING* E *CYBERBULLYING*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário UniCarioca como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Título de Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação.

Orientadores: Prof Lilian Cazorla do Espírito Santo Nunes, D. Sc.
Prof André Cotelli do Espírito Santo, M. Sc.

Rio de Janeiro
2025

.

R672e Rocha, Leandra Porto da Mata
A escola e o protagonismo infantojuvenil no combate ao bullying e cyberbullying / Leandra Porto da Mata Rocha; orientador: Lilian Cazorla do Espírito Santo Nunes; coorientador: André Cotelli do Espírito Santo. - Rio de Janeiro, 2025.
154 f.

Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) – Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2025.

1.Bullying. 2.Cyberbullying. 3. Protagonismo infanto-juvenil. 4. Jogo digital. I. Nunes, Lilian Cazorla do Espírito Santo, prof. orient. II. Espírito Santo, André Cotelli do, prof. coorient. III. Título.

CDD 371.782

Leandra Porto da Mata Rocha

A ESCOLA E O PROTAGONISMO INFANTOJUVENIL NO COMBATE AO *BULLYING* E *CYBERBULLYING*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário UniCarioca como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Título de Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação.

O Presidente da Banca, abaixo assinado, atesta que os membros da banca participaram desta defesa de dissertação.

Examinada por:

gov.br
Documento assinado digitalmente
LILIAN CAZORLA DO ESPIRITO SANTO NUNES
Data: 12/09/2025 14:54:15-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. Prof Lilian Cazorla do Espírito Santo Nunes, D. Sc. (UniCarioca)
Presidente da Comissão Examinadora

Prof. Jorge Eduardo Mansur Serzedello, D. Sc. (UniCarioca)
(membro interno)

Prof. Luiz Antônio Alves Gomes, D. Sc. (PPGD/UNESA)
(membro externo)

Rio de Janeiro

2025

DEDICATÓRIA

"Dedico esta dissertação a Deus, minha fonte maior de força e inspiração, que me sustentou em cada etapa desta jornada. Ao meu esposo, à minha filha e à minha mãe, também dedico este trabalho, em gratidão pelo apoio incondicional, carinho e encorajamento constantes ao longo de todo o processo."

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço a Deus, por ter me sustentado em cada etapa desta caminhada, renovando minhas forças e colocando pessoas especiais ao meu lado, que me incentivaram e me apoiaram a enfrentar os desafios. Sem o cuidado divino, nada disso teria sido possível.

À minha mãe, Maria Felisberta, agradeço por sempre ter acreditado em mim e me incentivado a conquistar os meus sonhos. Ao meu esposo, Willian, minha gratidão pelo apoio constante, por acreditar no meu potencial, por me substituir em muitas tarefas que não pude realizar, e por compreender com tanto carinho minhas ausências durante esse processo. À minha filha, Laís, meu maior tesouro, que me ensina diariamente a ver o mundo com mais sensibilidade e me inspira a ser uma pessoa melhor. Vocês foram e são minha principal rede de apoio. Obrigada por todo o amor, paciência e compreensão.

Agradeço também aos professores da UniCarioca, que contribuíram significativamente para a ampliação do meu conhecimento. Em especial, à minha orientadora, Professora Lilian Cazorla, e ao Professores Jorge Mansur, André Cotelli e Regina Moraes por acompanharem de perto minha trajetória, oferecendo não apenas orientações acadêmicas valiosas, mas também acolhimento, paciência e estímulo ao meu desenvolvimento profissional.

Estendo minha gratidão aos colegas de turma, que tornaram essa jornada mais leve e enriquecedora por meio das trocas de experiências, apoio mútuo e constante incentivo.

Por fim, desejo que este trabalho possa contribuir, ainda que modestamente, para a promoção de relações interpessoais mais respeitosas, empáticas e acolhedoras no ambiente escolar. Que ele inspire reflexões e práticas que favoreçam a convivência saudável entre os sujeitos que compartilham esse espaço tão importante de formação humana e cidadã.

RESUMO

O *bullying* e o *cyberbullying* são termos utilizados para designar comportamentos violentos que acontecem de forma intencional e repetitiva. O *bullying* tem se consolidado como um problema persistente nas escolas em escala global. Nas últimas décadas, observa-se que estudantes das gerações Z e *Alfa*, considerados nativos digitais, cresceram imersos em um contexto de intensa inovação tecnológica, o que os torna altamente conectados. Para esses jovens não há mais distinção entre o mundo digital e o real, uma vez que suas interações sociais ocorrem em grande parte por meio da tecnologia. Com a pandemia da COVID-19, houve uma ampliação significativa do acesso ao ambiente virtual, o que também potencializou as práticas de *cyberbullying*. Diante desse cenário, esta pesquisa teve como objetivo desenvolver e implementar uma estratégia pedagógica mediada por recursos tecnológicos, a fim de identificar, prevenir e combater o *bullying* e o *cyberbullying*, promovendo melhorias nas relações interpessoais no ambiente escolar. A proposta metodológica envolveu a criação e aplicação de um jogo educativo digital interativo, seguido da elaboração de uma cartilha digital baseada nas análises realizadas e nas experiências vivenciadas. A pesquisa, de abordagem quantitativa e qualitativa, evidenciou que a maioria dos estudantes avaliou o jogo como interessante e envolvente, reconhecendo ganhos de conhecimento sobre o tema e destacando a relevância do uso das tecnologias digitais no enfrentamento dessas violências. Os resultados demonstraram o potencial do recurso lúdico na promoção da reflexão, no desenvolvimento de competências socioemocionais e na valorização do protagonismo infantojuvenil como elemento central no processo educativo. Assim, conclui-se que a intervenção contribuiu de forma significativa para a conscientização dos alunos, reforçando a importância de estratégias participativas. No entanto, o encerramento desta pesquisa não põe fim ao debate do tema em questão, mas reforça a necessidade contínua de reflexão, diálogo e ação coletiva no enfrentamento ao *bullying* e ao *cyberbullying*, demandando o compromisso e a corresponsabilidade de toda a comunidade escolar e do Estado.

Palavras-chave: *Bullying*, *Cyberbullying*, Protagonismo Infantojuvenil, Jogo Digital.

ABSTRACT

Bullying and cyberbullying are terms used to describe intentional and repetitive violent behaviors. Bullying has become a persistent problem in schools on a global scale. In recent decades, students from Generations Z and Alpha, considered digital natives, have grown up immersed in a context of intense technological innovation, making them highly connected. For these young people, there is no longer a distinction between the digital and real world, since their social interactions largely through technology. With the COVID-19 pandemic, there was a significant increase in access to the virtual environment, which also boosted cyberbullying practices. Given this scenario, this research aimed to develop and implement a pedagogical strategy mediated by technological resources, in order to identify, prevent, and combat bullying and cyberbullying, promoting improvements in interpersonal relationships in the school environment. The methodological proposal involved the creation and application of an interactive digital educational game, followed by the development of a digital booklet based on the analyses performed and experiences gained. The research, employing a quantitative and qualitative approach, showed that most students rated the game as interesting and engaging, acknowledging gains in knowledge about the topic, and highlighting the relevance of using digital technologies in addressing these forms of violence. The results demonstrated the potential of this playful resource in promoting reflection, developing socio-emotional competencies, and valuing child and youth protagonism as a central element in the educational process. Thus, it is concluded that the intervention contributed significantly to student awareness, reinforcing the importance of participatory strategies. However, the conclusion of this research does not end the debate on the topic; rather, it emphasizes the continuous need for reflection, dialogue, and collective action in combating bullying and cyberbullying, demanding the commitment and shared responsibility of the entire school community and the State.

Keywords: Bullying, Cyberbullying, Child and Youth Agency, Digital Game.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Infográfico do caminho metodológico
Figura 2: Cabeçalho da Pesquisa Preliminar
Figura 3: Tela inicial do jogo digital educativo
Figura 4: Tela inicial do Jogo – Créditos
Figura 5: Configurações e Seleção de Personagens
Figura 6: Apresentação do tema
Figura 7: Classificação dos tipos de *bullying*
Figura 8: Convite para transitar pela escola virtual e identificar as práticas de *bullying*
Figura 9: Cenário inicial – sala de aula
Figura 10: Cena de *bullying* material
Figura 11: Cena de *bullying* psicológico
Figura 12: Alerta para resposta incorreta
Figura 13: *Bullying* verbal e virtual
Figura 14: *Bullying* físico
Figura 15: *Bullying* sexual e social
Figura 16: *Bullying* moral
Figura 17: Tela de resultado
Figura 18: Recepção e acolhimento dos alunos
Figura 19: Organização dos alunos em dupla
Figura 20: Momento de diálogo sobre “O que é *bullying*?”
Figura 21: Momento de diálogo sobre “Quais são os tipos de *bullying*?”
Figura 22: Escuta às orientações do personagem do "professor virtual"
Figura 23: Coordenadas finais para acesso ao jogo digital
Figura 24: Engajamento para superar os desafios propostos pelo jogo
Figura 25: Colaboração entre os alunos para alcançar os objetivos de cada etapa
Figura 26: Reflexões sobre o contexto das situações apresentadas
Figura 27: Representações dos vários tipos de *bullying* em diversos cenários
Figura 28: Resultado do jogo
Figura 29: Coleta dos *feedbacks* sobre o jogo
Figura 30: Capa da Cartilha Digital
Figura 31: Cartilha Digital – Conceito e tipos de *bullying*
Figura 32: Cartilha Digital – Conceito e tipos de *cyberbullying*

Figura 33: Cartilha Digital – As consequências e a criminalização das práticas de *bullying*
Figura 34: Cartilha Digital – Orientações para as vítimas e para os espectadores
Figura 35: Cartilha Digital – Orientações para quem pratica *bullying*

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Práticas de *bullying* entre os alunos
Gráfico 2: *Bullying* afeta as relações interpessoais
Gráfico 3: *Bullying* afeta a rotina escolar
Gráfico 4: *Bullying* afeta a aprendizagem
Gráfico 5: Precisou mediar situações de conflitos decorrentes das práticas de *bullying*
Gráfico 6: Sente-se apto a mediar conflitos decorrentes das práticas de *bullying*
Gráfico 7: Formação acadêmica sobre *bullying*
Gráfico 8: Instituição oferece capacitação sobre *bullying*
Gráfico 9: Instituição desenvolve ações sobre o *bullying*
Gráfico 10: Ações de combate às práticas de *bullying*
Gráfico 11: Presença de *cyberbullying* no espaço escolar
Gráfico 12: Jogabilidade e compreensão
Gráfico 13: Interesse dos alunos pelo jogo
Gráfico 14: Ampliação do conhecimento sobre *bullying* e *cyberbullying*
Gráfico 15: Promoção de reflexão sobre *bullying* e *cyberbullying*
Gráfico 16: O jogo pode ajudar a prevenir o *bullying* e *cyberbullying*?
Gráfico 17: Aumento na percepção de competência para lidar com *bullying* e *cyberbullying*
Gráfico 18: Tempo de duração do jogo
Gráfico 19: Elementos do jogo considerados interessantes
Gráfico 20: Aspectos a serem melhorados no jogo
Gráfico 21: Recomendação do jogo para outras pessoas
Gráfico 22: Continuar jogando novas versões
Gráfico 23: Importância de utilizar tecnologias

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Narrativa dos Professores Participantes da Pesquisa
Quadro 2: Narrativa dos Alunos Participantes da Pesquisa

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC – Base Nacional Comum Curricular
CEP – Comitê de Ética em Pesquisa
CONEP – Comissão Nacional de Ética em Pesquisa
CSEs – Competências Socioemocionais
ECA – Estatuto da Criança e do Adolescente
IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
LDBEN – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
LTA – Laboratório de Tecnologia Aplicada
ONU – Organização das Nações Unidas
TCLE – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
TICs – Tecnologias da Informação e Comunicação
TDICs – Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação
UNESCO – Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 16

1.1. Inquietação 16

1.2. Caracterização do Problema 17

1.3. Tecnologia na Educação 19

1.4. Relevância 21

1.5. Objetivos 23

1.5.1. Objetivo Geral 23

1.5.2. Objetivos Específicos 23

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 24

2.1. As práticas de *bullying* e *cyberbullying* no ambiente escolar e suas consequências 24

2.2. A legislação aplicável e o papel do Estado Brasileiro no combate ao *bullying* e ao *cyberbullying* 27

2.3. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e as habilidades socioemocionais 32

2.4. Desvendando as Gerações: X, Y, Z e Alfa - Compreendendo as diferenças e características de cada época 36

2.5. Gamificação 39

2.6. Tecnologias utilizadas e o protagonismo infantojuvenil para o combate ao *bullying e cyberbullying* 42

2.6.1 Vídeos interativos e atividades gamificadas 42

2.6.2 Aplicativo 43

2.6.3 Comunicação Digital Interativa - Web rádio 44

2.6.4 Análise das Pesquisas citadas 45

3. PERCURSO METODOLÓGICO 46

3.1. Pesquisa Bibliográfica 48

3.2. Pesquisa Exploratória Preliminar 48

3.3. Desenvolvimento e aplicação do jogo 49

3.4. Avaliação dos Resultados 50

3.5. Confecção de material de apoio 50

4. ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO COM A DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS.....51
4.1. Pesquisa Bibliográfica 51
4.2. Pesquisa Exploratória Preliminar 51
4.3. Desenvolvimento do Jogo 66
4.3.1. Aplicação do Jogo 78
4.4. Avaliação dos Resultados.. 87
4.5. Confecção de material de apoio.....88
5. ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO 94
6. CONCLUSÃO 112
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 115
APÊNDICES E ANEXOS 124
APÊNDICE A –TCLE – PROFESSOR(A).....124
APÊNDICE B – TCLE – ALUNO(A) 127
APÊNDICE C –TALE.....131
APÊNDICE D – AUTORIZAÇÃO DE USO DE VOZ E IMAGEM.....136
APÊNDICE E – PESQUISA PRELIMINAR PROFESSORES.....137
APÊNDICE F – JOGO DIGITAL EDUCATIVO 143
APÊNDICE G – CARTILHA DIGITAL 147
APÊNDICE H – Questionário impresso para avaliação da metodologia (Aplicado com alunos)..... 150
ANEXO A – Parecer Consubstanciado do CEP..... 152

1. INTRODUÇÃO

1.1. Inquietação

Atuando na escola pública desde 2002, em dois municípios do estado do Rio de Janeiro, com diversas faixas etárias (da Educação Infantil ao Ensino Fundamental), iniciando como Professora e em seguida como Orientadora Educacional, tendo atualmente 17 anos nessa função, no contexto em que trabalho, tenho observado e convivido com várias formas de conflitos entre os discentes e seus pares, e até mesmo destes com professores e funcionários.

Muitas vezes, uma das formas de conflitos existente é o *bullying*, que ocorre desde os primeiros anos do Ensino Fundamental e se intensifica no Segundo Segmento deste nível de ensino.

No entanto, na última década, a prática do *bullying* foi tomando outras proporções, ocasionando, então, o que hoje conhecemos como *cyberbullying*, gerando mais conflitos no espaço escolar, comprometendo o bom desenvolvimento da rotina, das relações, e até mesmo do aprendizado.

Nessas duas décadas de atuação profissional, tenho trabalhado com adolescentes pertencentes às gerações Z e *Alfa*[1], nativos digitais e tecnologicamente, nascidos no *"boom"* da criação dos aparelhos tecnológicos modernos, o que os torna adolescentes extremamente conectados.

E para esta última geração, já não existe mais separação entre o digital e a vida real, onde eles interagem com o mundo através da tecnologia. Dessa forma, o *cyberbullying* foi se tornando cada vez mais frequente, ampliando e intensificando os conflitos, e gerando consequências negativas que refletem no cotidiano escolar. Agora o *bullying* não acontece apenas quando estão na escola, ou quando estão em grupo, ele também pode começar a acontecer até no "silêncio" de um quarto.

Atualmente, na função de Orientadora Educacional, apesar do constante trabalho de orientação, recebo cotidianamente diversas situações de *cyberbullying* para mediar, situações criadas pelos discentes através das redes sociais, como grupos de *WhatsApp*, e páginas de *Instagram*. Frequentemente esses casos são

[1] Geração Z, são aqueles nascidos entre a 2ª metade de 1990 e 2010; e a Geração Alfa são aqueles nascidos a partir de 2010 até 2025.

criados fora da escola, mas é lá que eles “explodem”, até mesmo por ser a escola o local onde muitos desses adolescentes recorrem para pedir ajuda.

Sendo a escola um espaço de garantia de direitos da criança e do adolescente, precisamos repensar como podemos colaborar, buscando evitar que essas condutas de *bullying* e *cyberbullying* aconteçam, acarretando em várias consequências negativas de saúde mental, como ansiedade, comportamentos de agressividade, insegurança, baixa autoestima, e depressão.

1.2. Caracterização do Problema

Segundo Silva (2010), a palavra *bullying* é utilizada para designar comportamentos violentos no âmbito escolar, que podem ser manifestados de diversas maneiras, como de forma verbal, física, material, psicológica, moral, sexual, virtual, e que se tornou um problema nas escolas de todo o mundo.

No Brasil, a Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar 2019, realizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE, aponta que “23,0% dos escolares afirmaram que duas ou mais vezes se sentiram humilhados por provocações dos colegas nos 30 dias anteriores à pesquisa” (IBGE, 2021, p.41), e esses jovens se sentiram assim nos últimos 30 dias, isto significa que viveram recentemente esse sentimento de humilhação.

Para prevenir e contrapor esta prática, o Estado estabelece a Lei 13.185/2015 que institui o Programa de Combate à Intimidação Sistêmica (*bullying*) em todo território nacional. E mais recente, o Estado promulgou a Lei 14.811/2024, incluindo a prática do *bullying e cyberbullying* no Código Penal Brasileiro, configurando essa prática como crime, passível até de multa e/ou reclusão, o que torna ainda mais necessário debater essa temática nas escolas, conduzindo esses adolescentes à utilização reversa dessa atitude.

Atualmente, nas escolas, convivem crianças e adolescentes pertencentes às gerações Z e *Alfa*, considerados os nativos digitais, que estão sempre conectados. E “pela primeira vez na história humana as crianças hoje crescem participando do mundo” (Goleman; Senge; 2015 p.73). Assim, elas já crescem inseridas e participando

desse mundo digital e globalizado, onde para elas não há mais separação entre o mundo real e o mundo digital.

Com a pandemia da COVID-19, de acordo com o Relatório de Monitoramento Global da Educação, “os sistemas educacionais tiveram de transferir o ensino e aprendizagem, em sua totalidade, para o mundo digital, praticamente da noite para o dia” (UNESCO, 2023). Mas com essa ampliação de acesso ao mundo digital, conforme divulgado pela ONU NEWS (2020), também se ampliaram os riscos das práticas de *bullying* através da internet, denominado como *cyberbullying,* atitude que amplia de forma mais rápida as práticas de intimidação sistêmica, e que traz inúmeras consequências negativas para o ambiente escolar.

Estudos recentes comprovam (Bozza; Vinha, 2023) que a convivência digital se faz cada vez mais presente na vida dos alunos, trazendo consequências tanto para o ambiente escolar quanto para a sociedade como um todo, e que a escola precisa se preparar e atuar no combate aos riscos virtuais e contra os diversos tipos de *cyber* agressões, que afetam a saúde mental desses jovens, favorecendo em contrapartida, uma formação continuada aos seus profissionais, em prol de uma convivência ética no mundo virtual e fora dele.

Essas práticas de violência sistêmica vêm interferindo cada vez mais no cotidiano escolar, atrapalhando o desenvolvimento das aulas devido aos conflitos gerados. Inseridos nesses conflitos, tanto como praticantes ou como vítimas, os alunos tendem a deixar que essas questões interfiram negativamente na sua aprendizagem. De acordo com Goleman e Senge (2015), os alunos poderão aprender melhor se estiverem em um ambiente de aprendizagem saudável, já que as questões socioemocionais afetam diretamente no desenvolvimento desta. E a escola precisa propiciar aos alunos a amplificação de uma educação para a vida, tendo como foco desenvolver habilidades que transformem o interior, o outro, e o mundo que os rodeia, que levem aos educandos ao desenvolvimento da autoconsciência, empatia e consciência sistêmica, gerando assim uma melhor compreensão de si mesmo, do outro, e dos sistemas aos quais estão inseridos.

Para Mattos, Komuro e Shimada (2023), não basta apenas informar aos alunos sobre a prática do *bullying,* e punir aqueles que a praticam, mas é necessário que os levem a uma consciência crítica e reflexiva, para que se percebam como sujeitos de direitos e deveres, munidos de uma consciência com valores éticos e de empatia, disseminando uma cultura de paz, respeito e tolerância.

Dessa forma, o protagonismo dos estudantes assume um papel central, uma vez que eles deixam de ser apenas sujeitos passivos, receptores de informações para se tornarem agentes ativos na construção de ambientes escolares mais justos e inclusivos. Ao incentivar a participação crítica dos alunos em ações educativas e na resolução de conflitos, promove-se o desenvolvimento de competências socioemocionais, como a empatia, o diálogo e a cooperação. O protagonismo infantojuvenil, portanto, fortalece a autonomia e a responsabilidade dos estudantes, tornando-os parceiros ativos essenciais na promoção de uma cultura escolar baseada no respeito mútuo e na valorização das diferenças.

Nesse contexto, percebemos que a prática do *bullying* e *cyberbullying* é um problema que está presente no cotidiano escolar, gerando consequências negativas, e no combate à esta prática, entendemos que “todos devem garantir o pleno desenvolvimento infantojuvenil, cuja materialização envolve responsabilidades estatais e da própria sociedade civil” (Cartaxo; Thomasi; Andrade, 2022), e a escola tem papel fundamental nesse processo para que se estabeleça a concretização dos direitos infantojuvenis, e se rompa o processo de produção e reprodução das atitudes de violência sistêmica.

1.3. Tecnologia na Educação

De acordo com Gonçalves e Kanaane (2021), é perceptível o progresso tecnológico na sociedade, reconfigurando a forma de organização social, e a forma das relações entre os indivíduos e os canais de comunicação. Nesse contexto, as tecnologias digitais se renovam com frequência, e diminuem cada vez mais as fronteiras e os limites da produção do conhecimento.

Nos últimos anos foi possível observar a velocidade das mudanças sociais e tecnológicas, gerando uma transformação digital, entendida como uma evolução da tecnologia, capaz de “realizar algo novo, diferente e melhor, gerando valor para a sociedade” (Albertin; Albertin, 2021).

Com as mudanças tecnológicas, temos o surgimento e propagação das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), do ciberespaço, e o aumento na velocidade da internet. As gerações que nascem a partir dessas mudanças, e imersas nessas tecnologias, passam a ser conhecidas como gerações nativas digitais. São

considerados nativos digitais as gerações Y (nascidos entre a década de 1980 a 1990), Z (nascidos entre 2000 e 2010) e *Alfa* (nascidos a partir de 2010). Essas gerações são consideradas interacionistas por natureza, passando a ter um papel mais ativo, não conseguindo manter um perfil passivo, principalmente as duas últimas gerações. Porém, é importante frisar que, para Gomes e Souza (2022), nem todos os indivíduos dessas gerações terão as mesmas características, devido à desigualdade de distribuição de renda presente na sociedade, que gera desigualdade no acesso às tecnologias.

Mesmo com algumas diferenças, essas gerações consideradas nativas digitais possuem capacidade de processar várias informações diferentes, mas precisam se sentir motivadas para aprender, nos fazendo repensar o ambiente educacional.

A rápida evolução das tecnologias digitais nos colocam de frente com um novo modo de ensinar e aprender, onde o professor passa a ter um papel mediador e colaborativo da aprendizagem, conduzindo o aluno a apropriar-se das informações e do conhecimento a partir de uma reflexão crítica, valorizando assim o protagonismo discente (Gonçalves; Kanaane,2021).

Assim, com base nas novas tecnologias digitais, surge a necessidade de mudanças no processo de ensino aprendizagem, com a inserção das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), e com a construção do conhecimento em coparticipação. Todavia, a tecnologia sozinha não trará a solução para todos os problemas do sistema educacional, sendo necessário uma reflexão crítica que leve em consideração toda complexidade desse sistema, comtemplando as especificidades culturais e individuais dos sujeitos que fazem parte deste (Holanda, 2020).

Com o advento da tecnologia e a popularização da internet, as TICs se fazem necessárias no processo de ensino aprendizagem, mas também estão presentes nas vidas das pessoas de todo o mundo, e nas suas relações interpessoais, tornando principalmente, os jovens cada vez mais conectados, com a crescente presença das redes sociais, e assim, consequentemente expostos ao mundo virtual e aos perigos ali existentes.

Com esse crescimento do acesso digital, em especial das redes sociais e aplicativos de mensagens, o *bullying* adquiriu uma nova dimensão através da prática do *cyberbullying*, deixando os jovens mais suscetíveis a esse tipo de agressão, em qualquer momento ou lugar. Entretanto, o uso das tecnologias digitais, pode auxiliar

que as escolas adotem estratégias de prevenção e intervenção dessa prática sistêmica de agressão. Assim, podemos utilizar as tecnologias digitais como estratégia para promover a conscientização digital e a formação de cidadãos digitais responsáveis, abordando “temas como privacidade, ética digital, cibersegurança e respeito nas interações online” (Serpa, 2023).

1.4. Relevância

Para Braga *et al.* (2018), é possível observar diversas formas de violência presentes na sociedade em que vivemos, sendo a violência um dos principais problemas da atualidade, que permeia as relações sociais, e que se faz presente também nas relações existentes dentro do ambiente escolar. As formas de violência podem se manifestar de forma física, verbal ou emocional, afetando negativamente na interação social e no rendimento escolar dos alunos.

Estudos realizados por Vieira *et al.* (2020), apontam que as instituições brasileiras de ensino são espaços onde ocorrem a propagação de violência, e uma subcategoria de violência identificada no espaço escolar é a prática do *bullying,* que é caracterizada por comportamentos agressivos intencionais e repetitivos, que afetam crianças e adolescentes em idade escolar, causando danos imediatos e de longo prazo, tanto na saúde emocional destes, como também trazendo consequências sociais na vida adulta.

O *bullying* é um termo originado da língua inglesa, utilizado para caracterizar atitudes agressivas que ocorrem de maneira proposital e frequente, podendo acontecer em vários âmbitos e situações, porém prevalecendo em meio ao público infantojuvenil, principalmente dentro das comunidades escolares. O *bullying* é um fenômeno que acontece há bastante tempo e que está arraigado na sociedade, o que se faz necessário uma maior efetividade na identificação, prevenção e repressão desse tipo de violência (Alves *et al*., 2021).

Como forma de enfrentamento dessa prática de violência sistêmica, o governo brasileiro publicou em 06 de novembro de 2015, a Lei nº 13.185, que institui o Programa de Combate à Intimidação Sistêmica (*Bullying*) em todo território nacional. De acordo com a legislação brasileira o *bullying* pode acontecer de oito maneiras: verbal, moral, sexual, social, psicológica, física, material e virtual (Brasil, 2015).

Na sociedade contemporânea, a prática de *bullying* realizada de forma virtual vem se tornando cada vez mais presente, e esta prática é denominada como *cyberbullying*, um fenômeno recente, na longa história de violência interpessoal, que se destaca pela prática de expor vexatoriamente o outro. É uma conduta maliciosa que ocorre por meio de dispositivos eletrônicos, que se propaga de forma veloz devido à velocidade da internet, ampliando o alcance e impacto, e que afeta a imagem do ofendido, gerando sequelas psíquicas (Fujita; Ruffa, 2019).

Visando combater as práticas de *bullying* e *cyberbullying*, temos também na legislação brasileira, a Lei nº 14.811, sancionada em 12 de janeiro de 2024, que modifica o Código Penal, a Lei de crimes hediondos e o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). Essa lei acrescenta no código penal o artigo 146-A definindo o conceito de *bullying* e *cyberbullying*, estabelecendo o tipo de pena para cada conduta, sendo a prática do *bullying* passível de multa, e de *cyberbullying* passível de reclusão.

De acordo com Simonato (2024), a Lei nº 14.811 é muito importante para o enfrentamento ao *bullying*, principalmente quando praticado pela internet, pois juridicamente esta prática deixa de ser uma “brincadeira de criança” e passa a ser configurada como crime, colaborando para que jovens e crianças não sofram danos psicológicos irreversíveis.

É importante ressaltar, que mediante à gravidade e relevância do tema, o governo brasileiro através da Lei nº 13.277/2016, instituiu o dia 7 de abril, como o Dia Nacional de Combate ao *Bullying* e à Violência na Escola, data em que um jovem, ex-aluno, invadiu a Escola Municipal Tasso da Silveira, no Rio de Janeiro, matando 12 estudantes, e se suicidando em seguida. Em carta encontrada o jovem atirador relata ter sido vítima de *bullying* (Bernardo, 2021).

No contexto educacional, a prática do *bullying* e do *cyberbullying* cria um ambiente de medo e insegurança, que gera impactos nas competências socioemocionais causando prejuízos no aprendizado e na saúde física e emocional dos alunos, colaborando para o desenvolvimento de problemas como baixa autoestima, depressão, ansiedade, déficit de aprendizagem e evasão escolar. Para prevenir e erradicar o *bullying* e *cyberbullying*, é necessário se ter uma compreensão ampla deste fenômeno, identificando precocemente essas atitudes, criando estratégias de intervenção, com o intuito de reverter essa prática em prol da promoção

de uma cultura de paz, respeito e empatia, através do esforço conjunto entre educadores, autoridades escolares, pais e alunos (Soprani; Foresti; Ricardo, 2024).

A tecnologia está se tornando cada vez mais integrada ao cotidiano da sociedade moderna. Entretanto, embora alguns a utilizem de maneira indevida para praticar *cyberbullying*, Braga *et al*. (2018), ressaltam que é importante empregar a tecnologia de forma apropriada, e como uma ferramenta para conscientizar, prevenir e combater tais práticas, visando o desenvolvimento crítico e construtivo dos estudantes.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo Geral

Desenvolver e implementar estratégias educacionais, por meio de recursos tecnológicos como forma de identificar, prevenir e combater o *bullying* e o *cyberbullying*, promovendo melhorias nas relações interpessoais no ambiente escolar.

1.5.2. Objetivos Específicos

- Realizar uma pesquisa preliminar para identificar a existência do *bullying* e *cyberbullying* entre professores do 2º Segmento do Ensino Fundamental;
- Desenvolver um jogo como recurso tecnológico para levar os alunos à reflexão sobre o *bullying*, o seu reconhecimento, e as consequências dessa prática;
- Elaborar material didático no formato de uma cartilha digital para ajudar os professores a desempenharem uma mediação mais ativa de combate ao *bullying* e *cyberbullying*;
- Analisar e avaliar se a metodologia aplicada colaborou para o bom desenvolvimento das relações interpessoais no ambiente escolar.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. As práticas de *bullying* e *cyberbullying* no ambiente escolar e suas consequências

O *bullying* pode ser definido como um conjunto de ações violentas, realizadas de maneira intencional e repetitiva, com o objetivo de humilhar ou ridicularizar o outro, podendo manifestar-se tanto no âmbito psicológico quanto físico. Trata-se de um problema de saúde pública que transcende as classes sociais e afeta crianças e adolescentes no contexto educacional e social. O aumento desse fenômeno nas escolas tem um impacto significativo na vida de todos os envolvidos, incluindo tanto as vítimas quanto os agressores.

As primeiras pesquisas sobre o *bullying* surgiram no continente europeu, especificamente na Suécia, e, gradualmente, novos estudiosos passaram a se interessar pelo tema. O pesquisador pioneiro nesse campo foi Dan Olweus, nascido em 1931, na cidade de Kalmar, Suécia. Formado em Psicologia, Olweus atuou como professor na Universidade de Bergen, na Noruega, e, em 1979, iniciou uma pesquisa para investigar o número crescente de suicídios entre adolescentes na Europa. A partir desta investigação, constatou que o *bullying* escolar era uma das principais causas desses suicídios. Com base nessas descobertas, Olweus desenvolveu um Programa de Prevenção ao *Bullying*, cujo objetivo era reduzir e prevenir os casos de *bullying*, bem como melhorar as relações sociais nas escolas (Brandt e Padilha, 2020).

No contexto brasileiro, conforme relatado por Brandt e Padilha (2020), o primeiro estudo sobre o tema foi realizado por Marta de Salles Canfield, em 1997. Juntamente com seus colaboradores, Canfield investigou a agressividade escolar e adaptou o questionário de Olweus para a realidade das escolas brasileiras. Sua pesquisa revelou que, no Ensino Fundamental, as ocorrências mais frequentes nos anos iniciais (1º ao 4º ano) envolviam apelidos pejorativos e agressões físicas. Nos anos finais (5º ao 8º ano), predominavam as agressões verbais. Em ambos os grupos, o recreio foi identificado como o período de maior incidência de tais comportamentos. A partir desse estudo pioneiro, outros pesquisadores brasileiros passaram a se interessar pelas especificidades do *bullying*, desenvolvendo abordagens específicas sobre o tema.

Nos anos seguintes, diversos autores continuaram a desenvolver pesquisas sobre o tema do bullying. Em 2012, Cleodelice Fante desenvolveu o Programa Educar para a Paz, descrito como um “composto de estratégias que visam diagnosticar, intervir, encaminhar e prevenir as manifestações [*bullying*], privilegiando o envolvimento de toda a comunidade escolar, além de diversas instituições e atores sociais” (Fante e Prudente, 2015, p. 94). Esse programa foi implementado em algumas escolas brasileiras e, devido aos positivos resultados alcançados, tornou-se uma referência pioneira no Brasil.

No ambiente virtual, o *bullying* manifesta-se de forma específica através do chamado *cyberbullying*, uma modalidade que tem se expandido devido à crescente acessibilidade a diferentes plataformas de comunicação *on-line*. Essa modalidade de violência caracteriza-se por ataques virtuais repetitivos, realizados por um indivíduo ou grupo, utilizando ferramentas tecnológicas para divulgar áudios, fotos, vídeos ou mensagens com conteúdo agressivo ou intimidador. Esses ataques ocorrem em sites ou redes sociais, onde o *cyberbullying* não encontra barreiras físicas, espalhando-se rapidamente e muitas vezes garantindo o anonimato dos agressores (Tristão *et al*., 2022).

Cada estudante envolvido, direta ou indiretamente, nas práticas de *bullying* desempenha um papel distinto: o agressor, o responsável por cometer a ação prejudicial; uma vítima, que sofre uma intimidação; e as testemunhas, que geralmente presenciam os atos de violência e, por medo, não denunciam o agressor. Embora existam raras exceções em que testemunhas denunciam os agressores, essa não é a norma comum.

Um estudo realizado por Soprani, Foresti e Ricardo (2024) destaca que os principais impactos e desafios do *bullying* no ambiente escolar estão relacionados a déficits nas competências socioemocionais, à violência e ao preconceito, além do desafio crescente do *cyberbullying*. Uma análise do estudo evidencia que a violência psicológica e física nas escolas prejudica tanto o processo de aprendizagem quanto a saúde física e mental dos estudantes. O ambiente hostil gerado pelo *bullying* contribui para problemas como evasão escolar, baixa autoestima, dificuldades emocionais e psicológicas, podendo levar a vítima ao fracasso acadêmico.

Ademais, a prática do *bullying* não afeta apenas as vítimas, mas também os agressores. Estes, muitas vezes, são motivados por questões relacionadas ao seu histórico de vida, como repressão, maus-tratos, terem sido vítimas de *bullying*

anteriormente, entre outros desafios pessoais. Frequentemente, os agressores transferem suas próprias frustrações e dificuldades para terceiros, perpetuando um ciclo de violência e sofrimento.

O *cyberbullying* constitui um fenômeno recente no contexto da longa história de violência interpessoal, trazendo consigo inúmeras consequências negativas e tornando essas situações de violência mais complexas e difíceis de serem controladas. Isso ocorre, sobretudo, pela rápida propagação de conteúdos maldosos ou vexatórios no ambiente *on-line*, que, uma vez compartilhados, saem do controle do usuário. Essas informações permanecem registradas de forma permanente, o que dificulta a reverter algumas situações. Entre os principais problemas gerados por essa prática estão os discursos de ódio, os linchamentos virtuais, as "*fake news*" (boatos *on-line*) e o compartilhamento indevido de imagens.

Bitencurti e Zandavalli (2023) reforçam, em seus estudos, a importância de trabalhar os temas do *bullying* e do *cyberbullying* nos componentes curriculares dos sistemas educacionais, em resposta ao aumento desses casos no ambiente escolar. Os autores consideram crucial a inclusão dessas temáticas nos currículos, uma vez que se trata de características sociais que causam danos tanto na aprendizagem quanto nas relações interpessoais. A escola, como uma das principais instituições responsáveis pela formação de indivíduos éticos e respeitosos, deve incluir as referidas temáticas em seus planos de ensino, currículo e programas.

As iniciativas para combater o *bullying* precisam se estender além do ambiente escolar, abrangendo também aspectos mais amplos, como o fortalecimento saudável das relações familiares. Para que essas ações sejam mais eficazes, é essencial que sejam realizadas em colaboração entre professores, equipe escolar, famílias, comunidade e Estado.

O *bullying* é um problema de ordem social, uma forma de violência que não se restringe ao ambiente escolar, ocorrendo também em outros contextos, como nas famílias, nas igrejas e nos clubes. Portanto, é essencial que as escolas sejam preparadas e mobilizadas para prevenir e combater o *bullying*, pois a omissão frente a essa violência pode ser interpretada como negligência, conivência e parcialidade. Contudo, a responsabilidade de enfrentar o *bullying* não recai exclusivamente sobre as escolas, o Estado tem o dever de garantir a segurança nas escolas por meio de políticas públicas educacionais, que ofereçam soluções eficazes para lidar com a violência presente no ambiente escolar (Ramos, Carvalho e Silva, 2023).

Assim como uma instituição escolar, a família também desempenha um papel crucial na prevenção do *bullying* e do *cyberbullying*, devendo estar atenta aos sinais apresentados pelos filhos, a fim de identificar se estão praticando ou sendo vítimas de algum tipo de intimidação. A responsabilidade da família envolve educar os filhos desde cedo sobre valores como respeito, empatia e tolerância, além de proporcionar um ambiente familiar seguro, onde eles se sintam à vontade para compartilhar suas experiências. A comunicação regular entre pais e educadores é fundamental para a identificação precoce de possíveis problemas relacionados ao *bullying* e ao *cyberbullying*, permitindo intervenções mais rápidas e eficazes. A colaboração entre família e escola é essencial para a criação de ambientes seguros e acolhedores, para crianças e adolescentes. (Cordeiro *et al*., 2024).

De acordo com Brandt e Padilha (2020), o *bullying* está intimamente relacionado a relações de poder desiguais. Atualmente, tanto nas escolas públicas quanto nas privadas, os indivíduos são educados para serem competitivos, em vez de colaborativos, o que tem levado ao aumento da violência. É fundamental combater a discriminação, a intolerância e a competitividade no ambiente escolar, promovendo a solidariedade e a empatia, e incentivando uma cultura de paz nesses espaços. Essa situação reflete uma cultura dominante, o que ressalta a importância de promover iniciativas que priorizem a cooperação em vez da competição nas escolas. Isso contribuirá para a construção de uma sociedade mais harmoniosa, onde a empatia entre as pessoas seja mais valorizada.

2.2. A legislação aplicável e o papel do Estado brasileiro no combate ao *bullying* e ao *cyberbullying*

A violência social representa um desafio significativo para os sistemas educacionais brasileiros, que devem focar na promoção da convivência, com ênfase nas relações interpessoais e na mediação de conflitos. Entre suas responsabilidades educacionais, destaca-se a construção de um ambiente que favoreça a convivência harmônica e o viver em conjunto. Nesse contexto, o *bullying* se configura como uma das manifestações de violência que se evidencia no ambiente escolar.

Nos últimos dez anos, o Estado brasileiro tem demonstrado preocupação em legislar sobre o *bullying*, estabelecendo medidas específicas para enfrentar esse

fenômeno. As leis, além de orientarem, impõem obrigatoriedades aos destinatários, assegurando direitos e promovendo o cumprimento de deveres. A criação de legislações é uma estratégia utilizada pelo Estado para combater o *bullying*, uma vez que as leis têm como objetivo regular e disciplinar os comportamentos e ações dos indivíduos, com base nos princípios de uma sociedade, visando à resolução de um problema social. Dessa forma, sua implementação representa uma obrigação imposta (Dutra, Silva e Vitalle, 2020).

De acordo com Pereira, Fernandes e Dell'Aglio (2022), a prevenção da violência é um tema relevante no contexto atual, e as legislações brasileiras relacionadas ao *bullying* têm como objetivo garantir a proteção integral de crianças e adolescentes, conforme estabelecido no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). A criação dessas leis incentiva a construção de uma educação fundamentada na reflexão de valores e na formação da cidadania. O combate ao *bullying*, por meio de ações preventivas, pode contribuir para assegurar o acesso e a permanência dos estudantes na escola, além de garantir o direito à educação. A implementação das legislações sobre *bullying* enfatiza que a ação preventiva deve ser priorizada em relação à punitiva, ressaltando que o enfrentamento dessa violência pela gestão escolar não é uma opção, mas sim uma obrigação legal.

No âmbito nacional, diversas legislações brasileiras abordam o tema do *bullying*, destacando-se as seguintes: a Lei nº 13.185/2015, que institui o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (*Bullying*); a Lei nº 13.277/2016, que estabelece o Dia Nacional de Combate ao *Bullying* e à Violência na Escola; a Lei nº 13.431/2017, que cria o sistema de garantia de direitos para crianças e adolescentes vítimas ou testemunhas de violência, alterando a Lei nº 8.069/1990 (ECA); a Lei nº 13.663/2018, que modifica o artigo 12 da Lei nº 9.394/1996 (LDBEN), incorporando entre as responsabilidades dos estabelecimentos de ensino a promoção de medidas de conscientização, prevenção e combate a todos os tipos de violência, além da promoção da cultura de paz; e, mais recentemente, a Lei nº 14.811/2024, que institui medidas de proteção à criança e ao adolescente contra a violência em ambientes educacionais ou similares, incluindo outras ações mencionadas na legislação.

Com a Lei nº 13.185 promulgada em 6 de novembro de 2015, fica instituído o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (*bullying*) em todo o território nacional. Esta lei conceitua intimidação sistemática (*bullying*) como:

> todo ato de violência física ou psicológica, intencional e repetitivo que ocorre sem motivação evidente, praticado por indivíduo ou grupo, contra uma ou mais pessoas, com o objetivo de intimidá-la ou agredi-la, causando dor e angústia à vítima, em uma relação de desequilíbrio de poder entre as partes envolvidas (Brasil, 2015, art. 1º, § 1).

Conforme o artigo 3º dessa Lei, o *bullying* pode ser classificado em diversas formas, como: verbal, moral, sexual, social, psicológica, física, material e virtual (*cyberbullying*). Com um enfoque preventivo, a Lei estabelece diversos objetivos, incluindo: prevenir e combater a prática do *bullying*; capacitar docentes e equipes pedagógicas; implementar e divulgar campanhas de conscientização; instituir práticas de conduta e orientar os familiares na identificação de vítimas e agressores; oferecer assistência psicológica, social e jurídica tanto para as vítimas quanto para os agressores; integrar os meios de comunicação de massa com as escolas e a sociedade para auxiliar na identificação e conscientização do problema; promover a cidadania, a empatia e o respeito; evitar, na medida do possível, a punição dos agressores, priorizando a mudança de comportamento hostil; e promover medidas de conscientização, prevenção e combate a todas as formas de violência, com ênfase no *bullying*.

A Lei determina que deverão ser produzidos e publicados relatórios bimestrais sobre as ocorrências de *bullying* nos Estados e Municípios, com o objetivo de subsidiar o planejamento das ações necessárias. Também estabelece que é atribuição dos estabelecimentos de ensino, clubes e agremiações recreativas garantir a implementação de medidas de conscientização, prevenção, diagnóstico e combate a essas práticas.

Seguindo esse prisma de prevenção e combate, em 29 de abril de 2016, foi publicada a Lei nº 13.277 que estabelece o Dia Nacional de Combate ao *Bullying* e à Violência na Escola, a ser celebrado, anualmente, no dia 7 de abril.

Em 4 de abril de 2017, foi promulgada a Lei nº 13.431, que estabelece e organiza o sistema de garantia de direitos para crianças e adolescentes vítimas ou testemunhas de violência, criando mecanismos para prevenir e combater essa violência. No artigo 4º, alínea “*a”*, a lei especifica o *bullying* como uma das formas de violência, sem prejuízo da tipificação das condutas criminosas, assim considera como forma de violência:

> qualquer conduta de discriminação, depreciação ou desrespeito em relação à criança ou ao adolescente mediante ameaça, constrangimento, humilhação, manipulação, isolamento, agressão verbal e xingamento, ridicularização, indiferença, exploração ou intimidação sistemática (**bullying**) que possa comprometer seu desenvolvimento psíquico ou emocional (Brasil, 2017, art. 4º, inc. II, al. *a*).

Diante da complexidade da questão, é possível destacar a importância do desenvolvimento de políticas públicas voltadas para o enfrentamento dessa temática. Nesse sentido, a Lei nº 13.663, promulgada em 14 de maio de 2018, altera o artigo 12 da Lei nº 9.394/1996 (LDBEN), atribuindo aos estabelecimentos de ensino a responsabilidade de promover medidas de conscientização, prevenção e combate a todos os tipos de violência, com ênfase no *bullying*, além de desenvolver ações voltadas à promoção da cultura de paz nas escolas.

Em 12 de janeiro de 2024, foi promulgada a Lei nº 14.811. Entre as diversas disposições desta Lei, destaca-se a inclusão do artigo 146-A no Código Penal (Decreto-Lei nº 2.848/1940), que criminaliza as práticas de *bullying* e *cyberbullying*. Este artigo estabelece a pena de multa para os atos de *bullying*, caso a conduta não constitua um crime mais grave. Para os atos de *cyberbullying*, a lei prevê uma pena de reclusão de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, além de multa, caso a conduta também não se configure como um crime mais grave.

Contudo, em relação à recente legislação, muitos pesquisadores têm refletido e debatido sobre a inserção das práticas de *bullying* e *cyberbullying* no Código Penal, o que confere um caráter mais punitivo à questão. Autores como Morgado (2024) consideram que a Lei nº 13.185/2015, ao focar na prevenção do *bullying* e na promoção de uma cultura de paz, representa um instrumento mais eficaz, sem a necessidade de recorrer ao poder punitivo previsto pela Lei nº 14.811/2024. Para Morgado (2024), essa última lei direciona a repressão punitiva principalmente aos jovens, que são os principais responsáveis pelas condutas intimidatórias que se busca coibir, o que levanta a questão que se o Direito Penal é a solução adequada para lidar com os conflitos nas relações humanas. O autor argumenta que o Direito Penal deve intervir apenas quando outros ramos do Direito, como a legislação civil (Lei nº 13.185/2015), forem incapazes de regular a situação, pois, em casos já regulamentados por outras leis, não há justificativa válida para a intervenção do Direito Penal, que deve ser sempre considerado a última *ratio*.

Nessa perspectiva, Moreira (2024) questiona a necessidade de criminalizar mais condutas para resolver questões sociais, como o *bullying* e o *cyberbullying*,

argumentando que tais problemas são, em grande parte, de natureza do direito educacional e não penal. Ele destaca que o direito penal, como última instância de intervenção, deve ser usado com cautela e somente em situações de maior gravidade, já que o sistema penal brasileiro, segundo o autor, enfrenta uma crise estrutural e está mais focado na punição, principalmente das classes mais pobres, do que na ressocialização dos indivíduos. Por isso, o autor defende que o direito penal não é a ferramenta mais adequada para lidar com essas questões em relação ao *bullying* e ao *cyberbullying*, uma vez que tais práticas, embora graves, não necessitam de uma resposta punitiva extrema. Ele sugere que medidas administrativas e civis poderiam ser mais eficazes e intimidatórias, cumprindo melhor o papel de prevenção e combate a essas práticas.

Por outro lado, autores como Simonato (2024) consideram a nova legislação como uma medida positiva em diversos aspectos, especialmente no combate ao *bullying* e ao *cyberbullying*. Para Simonato (2024), a alteração legal é importante porque impede que o *bullying* e o *cyberbullying* sejam minimizados como "brincadeiras de criança" ou "fases que passam", reconhecendo-os, na verdade, como crimes. Ela acredita que a sanção dessas práticas ajudará a evitar que os jovens desenvolvam problemas psicológicos graves, os quais podem até servir como gatilho para o suicídio. No entanto, a autora destaca que a eficácia da implementação de políticas públicas depende da participação ativa de toda a sociedade, não se limitando apenas as escolas, pais, professores e outros adultos próximos a crianças e adolescentes, considerando que qualquer cidadão tem a responsabilidade de combater práticas de violência que sejam prejudiciais e cruéis.

Bittencourt (2024) reconhece a Lei nº 14.811/2024 como um avanço importante na proteção de crianças e adolescentes contra a violência nos ambientes educacionais ou similares, ao instituir medidas específicas contra o *bullying* e o *cyberbullying*, promovendo a conscientização sobre esses comportamentos prejudiciais e criminalizando-os. No entanto, o autor aponta um erro técnico na previsão da pena de multa isolada para o *bullying*, o que contraria a sistemática penal brasileira, que permite a multa apenas de forma cumulativa com penas privativas de liberdade, conforme estabelecido pelo Decreto-Lei nº 3.914/1941 e a Lei de Introdução ao Código Penal. Segundo Bittencourt, essa inconsistência normativa poderá ser objeto de correção pelo Congresso Nacional ou pelo Supremo Tribunal Federal. Por outro lado, a pena para o *cyberbullying*, que inclui reclusão de dois a quatro anos e

multa, está em conformidade com o ordenamento jurídico-penal. O autor considera que a previsão de sanções para essas práticas visa desencorajar comportamentos agressivos e promover o respeito e a igualdade entre as pessoas, embora ressalte que a efetividade da lei depende da implementação de políticas públicas educativas e estruturais, para que a abordagem não se restrinja à punição, mas se integre a um esforço mais amplo de proteção e educação. Desta forma, a conscientização é destacada como a principal ferramenta para prevenir essas práticas, contribuindo para a harmonia social.

Nesse contexto, Yaegashi *et al*. (2022) afirmam que a legislação brasileira, especialmente a partir de 2015, tem se orientado para regulamentar e buscar alternativas eficazes de prevenção e contenção das práticas de *bullying* e *cyberbullying*. A legislação impõe a inclusão, nos planos pedagógicos das instituições escolares, de medidas de conscientização, prevenção e combate a todos os tipos de violência, com ênfase no *bullying* e no *cyberbullying*. Essa abordagem leva à compreensão de que a responsabilidade pela proteção e pelo desenvolvimento das crianças e adolescentes contra qualquer forma de discriminação não recai exclusivamente sobre as instituições escolares, mas envolve toda a sociedade, em especial o poder público. Isso se justifica, pois tais práticas representam uma forma de violência que compromete a cidadania e o futuro da sociedade.

2.3. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e as habilidades socioemocionais

Segundo Ricci e Cruz (2021), o *bullying* é atualmente reconhecido como um problema de saúde pública em expansão global. No Brasil, apesar da existência de legislações voltadas ao enfrentamento dessa prática, as instituições de ensino ainda enfrentam dificuldades na implementação de programas eficazes e na abordagem adequada dos casos de *bullying*. Uma estratégia viável para reduzir essa problemática, à luz da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), é o desenvolvimento de competências socioemocionais nos estudantes.

Para Ricci e Cruz (2021), muitas escolas ainda delegam à família a responsabilidade exclusiva pela formação moral e ética dos alunos. No entanto, os achados da pesquisa realizada por eles indicam que a promoção dessas

competências não apenas contribui para a prevenção da violência escolar, como também favorece o processo de aprendizagem e a formação integral dos estudantes, resultando em benefícios que ultrapassam os limites da escola.

A BNCC, documento normativo que orienta os currículos da educação básica no Brasil, estabelece dez competências gerais que devem ser desenvolvidas ao longo da trajetória escolar. Entre elas, destaca-se a valorização da diversidade, o exercício da empatia, a cooperação, o pensamento crítico, o autoconhecimento e o autocuidado. Essas competências articulam conhecimentos, habilidades, atitudes e valores necessários para a formação integral dos estudantes e para a construção de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva (BRASIL, 2018). Assim, a BNCC reconhece que o desenvolvimento de competências socioemocionais é essencial para o pleno exercício da cidadania e deve ser promovido intencionalmente pelas instituições de ensino em parceria com as famílias.

A escola, enquanto espaço privilegiado de formação humana, deve ir além da transmissão de conteúdos acadêmicos, tornando-se um ambiente que também favoreça o desenvolvimento ético, emocional e social dos estudantes. Um dos maiores desafios enfrentados pelos profissionais da educação é justamente proporcionar um espaço democrático, acolhedor e livre de violência, que promova valores como respeito, empatia e solidariedade.

Para Oliveira e Dias (2024), o desenvolvimento das aprendizagens socioemocionais e da construção de valores morais não deve se limitar a ações pontuais em reuniões pedagógicas, mas sim ser resultado de um trabalho contínuo, intencional e planejado. Para isso, consideram essencial investir na formação pedagógica docente, promovendo a educação em valores por meio de debates, reflexões sobre a prática educativa e alinhamento com as legislações educacionais vigentes, compreendendo que essa formação precisa ser teórica, contínua e coletivamente construída, envolvendo todos os professores e a equipe gestora da escola, com o objetivo de transformar as práticas educacionais. No entanto, os autores indicam que muitos docentes relatam dificuldades para integrar a dimensão ética, moral e socioemocional em sala de aula, e a falta de clareza sobre como aplicar esses aspectos no cotidiano escolar compromete o desenvolvimento da personalidade moral dos estudantes.

Sanzovo e Cruz (2021) também enfatizam que a capacitação docente é um fator essencial para promover habilidades socioemocionais que favoreçam a

resolução de conflitos e a formação de cidadãos responsáveis. Para que essa abordagem seja eficaz, ela precisa estar integrada ao cotidiano escolar, de forma interdisciplinar e abrangente, contemplando não apenas o desenvolvimento intelectual, mas também os aspectos emocionais, corporais, espirituais e socioculturais. A escola, nesse contexto, deve assumir seu papel formativo de maneira ampla, promovendo a inclusão, o respeito à diversidade e o engajamento em causas sociais.

O conceito de competência envolve tanto ações racionais quanto emocionais, e sua expressão é moldada pelos contextos socioculturais. Quando associada ao controle das emoções em contextos sociais, a competência facilita a resolução de conflitos e promove interações mais harmônicas. Embora as políticas educacionais demonstrem avanços na inclusão das competências socioemocionais nos currículos da educação básica, a ausência de formação específica para os docentes ainda representa um entrave. A modernização curricular deve ir além da inserção dessas competências em documentos oficiais, demandando mudanças nas práticas pedagógicas, reorganização dos espaços escolares e adoção de metodologias condizentes com essa proposta (Ferreira *et al*., 2022).

Ferreira *et al.* (2022) destacam que a educação integral no ambiente escolar desempenha um papel central na promoção de valores como empatia, respeito e responsabilidade, tornando o ensino mais significativo e conectado à realidade dos estudantes. Diante das transformações nas configurações familiares, é essencial que a escola se configure como parceira das famílias, compartilhando com elas a tarefa de desenvolver as competências éticas e socioemocionais dos alunos. Para isso, os professores, como principais agentes do processo educativo, devem receber formação adequada e contínua, de modo a orientar os estudantes em uma trajetória que contemple tanto o desenvolvimento acadêmico quanto emocional.

Nesse sentido, o papel da família é complementar ao da escola, sendo corresponsável pela formação moral e emocional das crianças e adolescentes. A parceria entre escola e família fortalece as ações educativas e amplia os espaços de escuta, acolhimento e orientação, fundamentais para o enfrentamento da violência e da intolerância. A construção de um ambiente educacional democrático e acolhedor depende do engajamento coletivo.

A crescente complexidade das relações no século XXI exige que a escola incorpore metodologias inovadoras e atentas às transformações sociais. A adoção de

um currículo escolar que contemple o desenvolvimento das competências socioemocionais, conforme previsto na BNCC, contribui para a formação integral dos estudantes. No entanto, essa tarefa não deve ser atribuída exclusivamente aos professores. Como tais habilidades são desenvolvidas na convivência diária, a participação ativa da equipe gestora, dos demais profissionais da escola e das famílias é indispensável para garantir a eficácia das intervenções socioemocionais (Silva e Valente, 2021).

O fenômeno do *cyberbullying*, intensificado durante a pandemia da Covid-19 com o aumento do uso da internet para fins educacionais e de lazer, agravou a exposição de crianças e adolescentes a situações de violência virtual, como mensagens ofensivas, humilhações e exposição de imagens constrangedoras. Mesmo antes da pandemia, o Brasil já figurava entre os países com maiores índices de *cyberbullying*. A internet potencializou os danos causados por essas agressões, tornando o combate ao *bullying* virtual um desafio contínuo para escolas, famílias e sociedade (Oliveira e Dias, 2024).

Sanzovo e Cruz (2021) defendem que as escolas precisam se renovar e se adaptar às novas formas de convivência social, cumprindo não apenas as diretrizes estabelecidas pela BNCC, mas também promovendo uma gestão escolar inclusiva e atuante no combate ao *bullying*. Ricci e Cruz (2021) reforçam essa ideia ao afirmar que programas focados no desenvolvimento de competências socioemocionais impactam positivamente o clima escolar e são mais eficazes quando toda a comunidade escolar está envolvida.

Portanto, a construção de um ambiente educacional livre de violência depende do comprometimento coletivo: professores e funcionários precisam estar preparados para atuar como mediadores de conflitos; as famílias devem assumir seu papel na formação ética e emocional dos filhos; e os estudantes devem ser estimulados a exercer o protagonismo juvenil, encontrando na escola um espaço seguro e inclusivo. Considerando que a escola reflete a sociedade em que está inserida, promover a paz no ambiente escolar significa contribuir para a construção de uma sociedade mais empática, justa e emocionalmente saudável para todos.

2.4. Desvendando as Gerações: X, Y, Z e *Alfa* - Compreendendo as diferenças e características de cada época

O termo “geração” é comumente empregado nas Ciências Sociais para descrever grupos de indivíduos que compartilham visões de mundo semelhantes.

Faixas etárias distintas agrupam indivíduos nascidos em períodos coincidentes, sendo esses grupos denominados gerações. O estudo das gerações tem suas raízes na Sociologia, mas ao longo do tempo expandiu-se para diversas outras áreas do conhecimento. Assim, ao longo dos anos, a temática tem sido explorada sob diferentes perspectivas, incluindo as abordagens organizacionais e educacionais (Souza e Alcará, 2024).

Conforme Bazote (2013), as distintas faixas etárias correspondem a grupos de indivíduos que compartilham tradições, experiências culturais, vivências contextuais e eventos históricos e sociais. Esses elementos, em conjunto, definem o conceito de geração. Tradicionalmente, a ideia de geração era associada à sucessão de pais para filhos dentro de um intervalo temporal de aproximadamente vinte e cinco anos. No entanto, nas últimas décadas, com o avanço acelerado das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), o ciclo geracional foi reduzido para cerca de dez anos. Consequentemente, um mesmo ambiente pode congregar diferentes gerações, cada uma delas apresentando distintas formas de pensar, aprender e interagir com o mundo.

Existe uma divergência na literatura em relação à nomenclatura e delimitação temporal das gerações. No presente estudo, opta-se pela classificação mais amplamente adotada, que categoriza os indivíduos nascidos após a Segunda Guerra Mundial em cinco grupos: *Baby Boomers*, Geração X, Geração Y, Geração Z e Geração *Alfa*.

Segundo Sousa (2024), as gerações podem ser descritas da seguinte maneira: a Geração dos Veteranos, composta por indivíduos nascidos antes de 1940, que se caracteriza pela valorização da segurança e durabilidade. A Geração *Baby Boomers*, formada pelos nascidos entre 1940 e 1960, emergiu no contexto pós-Segunda Guerra Mundial, período de significativas transformações culturais e de crescimento populacional. A Geração X, compreendida entre 1960 e 1980, destaca-se pela busca por aperfeiçoamento e crescimento pessoal. A Geração Y, composta pelos nascidos entre 1980 e 1995, é marcada pela inserção na era digital e pelo anseio por liberdade

e reconhecimento. A Geração Z, correspondente aos nascidos entre 1995 e 2010, cresceu imersa na tecnologia e apresenta relações interpessoais mediadas predominantemente pelo meio digital. Por fim, a Geração *Alfa*, formada por indivíduos nascidos a partir de 2010, caracteriza-se pela integração total com a tecnologia, demonstrando elevada curiosidade, criatividade e autonomia no processo de aprendizagem (Sousa, 2024).

Brasão *et al.* (2023) ressaltam que o conceito de geração está intrinsecamente associado ao contexto histórico, influenciando diretamente os comportamentos sociais. As características de cada geração são moldadas, sobretudo, na juventude. Dessa forma, os autores descrevem as gerações da seguinte maneira: *Baby Boomers*, marcados pelo expressivo aumento da natalidade nos Estados Unidos após a Segunda Guerra Mundial; Geração X, predominante no mercado de trabalho atual; Geração Y, caracterizada pelo ingresso no mercado de trabalho em um período de prosperidade econômica; Geração Z, notavelmente influenciada pela conectividade digital, sendo frequentemente associada ao conceito de "zapear", termo que reflete a habilidade de alternar rapidamente entre diferentes conteúdos; e Geração *Alfa*, composta pelos indivíduos nascidos após 2010, plenamente inseridos em um ambiente tecnológico em constante transformação.

O cenário contemporâneo é caracterizado por rápidas mudanças e avanços tecnológicos, os quais impactam diretamente os processos educacionais. Nesse contexto, as instituições de ensino e os docentes necessitam adaptar-se às novas demandas, de modo a atender adequadamente às gerações atuais de estudantes. Para tanto, torna-se imprescindível a adoção de currículos baseados no ensino por competências, alinhando-se às exigências da modernidade e da inovação (Sousa, 2024).

Para Meroto *et al.* (2023), dado o caráter heterogêneo da sociedade contemporânea, é fundamental considerar aspectos emocionais e afetivos na relação entre alunos e professores. O papel do docente transcende a mera transmissão de conhecimento, tornando-se um elo essencial no processo educativo. A formação continuada dos professores é imprescindível para aproximar teoria e prática, possibilitando a adaptação dos métodos pedagógicos às características da nova geração, que tem a tecnologia digital como elemento central em sua vida cotidiana.

No ambiente escolar, o encontro entre diferentes gerações pode gerar conflitos, especialmente entre docentes e discentes. Esses desafios podem ser minimizados

por meio do uso de ferramentas pedagógicas inovadoras, como atividades lúdicas, jogos e aplicativos educacionais. Para que essas estratégias sejam efetivas, é necessário que os docentes tenham acesso a recursos adequados, tanto físicos quanto digitais, além de oportunidades de aprimoramento profissional. Dessa forma, a educação pode ser percebida não apenas como uma obrigação, mas como um processo envolvente e estimulante, semelhante à experiência proporcionada pelos videogames e smartphones. A valorização da aprendizagem deve acompanhar as novas gerações, promovendo o reconhecimento do conhecimento, do ambiente escolar e das relações interpessoais (Souza e Gomes, 2022).

Compreender o comportamento tecnológico das gerações Z e *Alfa* é essencial para que as escolas e professores possam utilizar essas habilidades no desenvolvimento das crianças. A maioria dos indivíduos dessas gerações já nasce conectada ao universo digital, muitas vezes antes mesmo de adquirir habilidades como falar ou andar. No entanto, os docentes precisam de uma formação mais ampla para interagir com estudantes cada vez mais atualizados e informados. O uso das tecnologias na sala de aula pode proporcionar novas formas de interação e aprendizado, tornando o ensino mais dinâmico e atrativo (Brasão *et al.*, 2023).

No contexto capitalista, a formação integral dos jovens nem sempre é priorizada, e o uso indiscriminado da tecnologia pode levar à "coisificação" dos indivíduos. Para mitigar esse efeito, pais e professores devem desempenhar um papel ativo no direcionamento das novas gerações, auxiliando-as na seleção e interpretação crítica das informações disponíveis no ciberespaço. A reflexão sobre o conteúdo consumido e suas implicações é fundamental para o desenvolvimento da identidade dos indivíduos e para a construção de uma sociedade consciente e responsável. Dessa maneira, torna-se necessário estabelecer um equilíbrio entre o avanço tecnológico e a preservação da humanidade, garantindo que os indivíduos permaneçam como agentes pensantes e críticos em meio a um mundo cada vez mais mediado pelo consumo e pela digitalização (Souza e Gomes, 2022).

Diante do exposto, observa-se que o conceito de geração transcende uma mera categorização etária, refletindo um fenômeno sociocultural complexo, influenciado por fatores históricos, tecnológicos e econômicos. A evolução das gerações, especialmente no contexto da digitalização acelerada, impõe desafios e oportunidades para as instituições educacionais, que precisam adaptar seus métodos pedagógicos às novas dinâmicas de aprendizagem. Nesse sentido, a integração de

tecnologias ao ambiente escolar deve ser acompanhada por um olhar crítico, que valorize não apenas o desenvolvimento cognitivo dos estudantes, mas também suas competências socioemocionais. Assim, compreender as especificidades geracionais e suas interações torna-se essencial para a construção de práticas educacionais mais eficazes, capazes de promover uma formação integral e alinhada às demandas contemporâneas.

2.5. Gamificação e educação

A educação, como um dos contextos sociais fundamentais, tem passado por constantes transformações desde a antiguidade. A relação entre docentes e discentes tem evoluído ao longo dos anos, acompanhando mudanças nos modelos pedagógicos e nas tecnologias educacionais. Inicialmente caracterizada por um ensino passivo, em que os alunos tinham apenas o papel de receptores do conhecimento, a educação passou por uma mecanização do aprendizado e, atualmente, alcança um estágio no qual o estudante é protagonista de sua própria trajetória educacional, mediada pela tecnologia (Barreto, Becker e Ghisleni, 2019).

Segundo Orlandi *et al.* (2018), na contemporaneidade, fatores como o avanço tecnológico, a disseminação acelerada da informação, a necessidade crescente de conhecimento e a reconfiguração das interações sociais moldam um novo paradigma educacional. No entanto, apesar das mudanças, a educação ainda preserva abordagens tradicionais que, muitas vezes, não acompanham a evolução observada em outros setores, como a comunicação e o entretenimento. Assim, torna-se essencial que a educação se adapte às exigências da sociedade atual, incorporando novas estratégias, valores e metodologias que promovam um ambiente mais dinâmico e significativo para o aprendizado.

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) têm sido amplamente integradas ao cotidiano das pessoas e, há décadas, estão presentes na educação. No entanto, há uma lacuna entre o uso dessas tecnologias na vida social e sua efetiva incorporação ao ambiente escolar. A implementação das TICs requer novas abordagens pedagógicas que favoreçam uma aprendizagem mais ativa e colaborativa. O conceito de "nativos digitais" reforça a necessidade de adaptação das

metodologias de ensino às habilidades e expectativas dos estudantes contemporâneos (Holanda, 2020).

Para Barbosa e Amaral (2021), a utilização de *softwares* educacionais tem se tornado cada vez mais comum, mas sua integração eficaz à prática docente ainda enfrenta desafios, considerando que a escolha criteriosa das ferramentas digitais é essencial para evitar desperdícios de tempo e garantir que os objetivos pedagógicos sejam alcançados.

Japiassu e Rached (2020) indicam em sua pesquisa que muitos alunos se sentem desmotivados devido à utilização de métodos passivos de ensino, assim a gamificação surge como uma solução para esse problema, oferecendo uma abordagem lúdica e interativa que estimula o aprendizado. Além disso, a gamificação contribui para a facilitação da assimilação de conteúdos complexos, tornando-os mais acessíveis e prazerosos para os estudantes.

A gamificação consiste na utilização de elementos típicos de jogos em contextos educacionais, proporcionando uma experiência imersiva e interativa. Ao associar desafios, recompensas e *feedback* imediato, essa abordagem fomenta a participação ativa dos alunos e ressignifica o jogo, deslocando-o do simples entretenimento para uma ferramenta de ensino eficaz (Orlandi *et al*., 2018).

O uso da gamificação na educação deve ser cuidadosamente planejado para garantir sua eficácia. Estudos realizados por Oliveira e Pimentel (2020), sugerem que a Teoria Sociointeracionista é um dos principais referenciais teóricos que fundamentam essa abordagem, enfatizando a importância da interação entre os indivíduos, o meio e as tecnologias para o aprendizado significativo. Dessa forma, a gamificação não deve ser apenas um recurso motivacional, mas sim uma estratégia pedagógica que contribua para a construção do conhecimento por meio da experiência ativa dos estudantes.

A implementação de atividades gamificadas tem demonstrado potencial para transformar a experiência de aprendizagem, tornando-a mais dinâmica e eficaz. Estudos indicam que essa estratégia pode melhorar a retenção do conhecimento, o desempenho acadêmico e o desenvolvimento de habilidades como pensamento crítico, resolução de problemas e trabalho em equipe. No entanto, para que a gamificação alcance seu pleno potencial, é essencial que sua aplicação esteja alinhada aos objetivos curriculares e às necessidades dos alunos (Narciso *et al.*, 2024).

Com a disseminação do conhecimento por meio das novas tecnologias, o papel do professor também tem sido ressignificado. Antes visto como o principal detentor do conhecimento, o docente, na era digital, atua como um mediador, orientando os estudantes na construção do saber com o auxílio de recursos tecnológicos (Barbosa e Amaral, 2021).

Para Fragelli (2017), os estudantes contemporâneos apresentam a necessidade de acesso rápido a informações e, frequentemente, demonstram dificuldades em manter a atenção em ambientes de ensino predominantemente tradicionais e expositivos. Nesse contexto, a incorporação de jogos na sala de aula emerge como uma estratégia didática relevante, especialmente para a facilitação do aprendizado de conteúdos complexos ou de menor interesse por parte dos alunos. A gamificação do ensino, ao promover maior engajamento e motivação, substitui, em certa medida, a desmotivação comumente observada em metodologias convencionais.

A gamificação e outras metodologias ativas representam alternativas promissoras para tornar o ensino mais interativo e eficaz. Ao envolver emocionalmente os alunos, essas abordagens favorecem a retenção do conhecimento e estimulam a participação ativa no processo educativo. Assim, torna-se imprescindível repensar a estrutura da escola e adaptar as práticas pedagógicas às novas demandas dos estudantes, promovendo um aprendizado mais dinâmico e contextualizado (Barreto, Becker e Ghisleni, 2019).

De acordo com Narciso *et al.* (2024), a gamificação tem sido amplamente reconhecida como uma ferramenta inovadora e eficaz para o ensino, promovendo não apenas melhores resultados acadêmicos, mas também um desenvolvimento integral dos estudantes. Dessa forma, pesquisadores, educadores e formuladores de políticas educacionais devem continuar investindo na exploração e implementação dessa estratégia, garantindo sua aplicação consciente e baseada em fundamentos pedagógicos sólidos.

Embora ainda haja desafios a serem superados na implementação da gamificação e das TICs na educação, é evidente que essas estratégias fazem parte de um processo contínuo de evolução. As instituições de ensino e os docentes devem estar atentos às mudanças tecnológicas e às expectativas dos alunos, utilizando sua criatividade para integrar novas práticas pedagógicas ao ambiente educacional.

Dessa forma, será possível garantir uma educação mais eficaz, envolvente e alinhada às exigências do século XXI (Barreto, Becker e Ghisleni, 2019).

Diante desse contexto, as instituições de ensino precisam adotar estratégias inovadoras para otimizar a aprendizagem, tanto nos ambientes presenciais quanto virtuais. Recursos multimídia, como vídeos, áudios e imagens, apresentam-se como alternativas aos métodos tradicionais, favorecendo a transmissão e retenção do conhecimento. Entre essas estratégias, a gamificação tem se destacado como um recurso capaz de despertar o interesse dos estudantes e promover maior engajamento no processo de aprendizagem (Orlandi *et al*., 2018).

2.6. Tecnologias utilizadas e o protagonismo infantojuvenil para o combate ao *bullying e cyberbullying*

É notório que o avanço tecnológico, especialmente no âmbito digital, tem impactado de forma significativa a vida cotidiana, abrangendo as esferas pessoal, escolar e profissional. A cultura digital está consolidada e, diante desse cenário, as instituições escolares não podem mais retroceder; é necessário que se comprometam com a constante inovação de suas práticas pedagógicas.

Nesse contexto, torna-se fundamental possibilitar que os(as) estudantes assumam o protagonismo na construção do conhecimento, promovendo uma aprendizagem significativa capaz de transformar a realidade em que estão inseridos (Vidal, 2025).

Com essa perspectiva, vale observar a seguir três pesquisas realizadas sobre o protagonismo infantojuvenil e a utilização de tecnologias utilizadas para combate ao *bullying* e *cyberbullying*, considerando os seus resultados.

2.6.1 Vídeos interativos e atividades gamificadas

Silva *et al.* (2024) conduziram um estudo experimental com o objetivo de avaliar o impacto de uma tecnologia educacional na intenção de prevenção do *bullying* e *cyberbullying* entre adolescentes. Participaram da pesquisa estudantes do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II, com idades entre 10 e 14 anos, matriculados em uma escola do interior de Pernambuco, Brasil.

A intervenção consistiu em sete vídeos interativos e oito atividades gamificadas, desenvolvidos nas plataformas *Powtoon* e *Wordwall*. Durante a aplicação, os participantes demonstraram facilidade de acesso e interação com as atividades, concluindo-as dentro do tempo previsto.

Os resultados coletados por Silva *et al*. (2024) indicaram alta satisfação dos adolescentes com a proposta educativa, evidenciando o potencial de estratégias tecnológicas e inovadoras para promover o engajamento e a reflexão crítica sobre comportamentos relacionados ao *bullying* e *cyberbullying*. A pesquisa destaca que mesmo pequenas mudanças comportamentais obtidas por meio de jogos sérios podem ter efeitos significativos no desenvolvimento psicossocial dos estudantes, fortalecendo a relevância de abordagens lúdicas e interativas no contexto educacional.

2.6.2 Aplicativo

Rosario (2021) desenvolveu um estudo cujo objetivo principal foi compreender o protagonismo juvenil no processo de criação de um aplicativo voltado para o combate ao *bullying*. O *software* desenvolvido teve a função de conscientizar tanto as vítimas quanto os agressores sobre essa forma de violência, que por muito tempo permaneceu velada no ambiente escolar e que, com o avanço da tecnologia, expandiu-se para o espaço virtual.

A pesquisa foi conduzida durante a pandemia de Covid-19 e se estruturou em três eixos fundamentais, embasados em referenciais teóricos específicos: a violência escolar, tanto presencial quanto virtual, abordando o fenômeno do *bullying* e do *cyberbullying*; o protagonismo juvenil, explorando conceitos relacionados ao desenvolvimento da autonomia de crianças e adolescentes; e o uso da tecnologia como ferramenta de apoio para a promoção de uma interação social mais responsável e consciente.

A partir desse contexto, foi desenvolvido o aplicativo **"Viva Feliz: *Bullying* Não!"**, com o intuito de conscientizar e combater as práticas de *bullying* e *cyberbullying*. Os resultados da pesquisa evidenciaram a capacidade dos jovens em idade escolar para identificar e solucionar problemas do seu cotidiano, demonstrando seu potencial como agentes ativos na transformação do ambiente escolar.

A criação de um aplicativo, enquanto ferramenta digital amplamente utilizada por crianças e adolescentes, mostrou-se uma estratégia eficaz para a prevenção e o combate ao *bullying* e ao *cyberbullying*. De acordo com Rosario (2021), a funcionalidade do aplicativo foi constatada a partir do número expressivo de acessos registrados, resultado de uma estratégia prévia de engajamento e direcionamento do público-alvo para a utilização da plataforma. Além disso, o estudo reforça que a familiaridade crescente de crianças e adolescentes com as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) torna a escolha pelo desenvolvimento de um aplicativo uma alternativa particularmente pertinente para abordar essa problemática no contexto escolar.

2.6.3 Comunicação Digital Interativa - *Web* rádio

A pesquisa realizada por Abreu *et al*. (2020) foi desenvolvida tanto no ciberespaço, por meio da *Web* Rádio AJIR e do programa “Em Sintonia com a Saúde (S@S)”, quanto em ambiente físico, especificamente na Escola Estadual de Educação Profissional do município de Sobral, no estado do Ceará. A coleta de dados ocorreu a partir de uma discussão com estudantes sobre o tema do *cyberbullying*.

O programa em questão é transmitido semanalmente, ao vivo e/ou de forma gravada, sendo disponibilizado posteriormente no site da *Web* Rádio AJIR para consulta *on-line*. A veiculação ao vivo ocorre diretamente do estúdio da Universidade Estadual do Ceará (UECE), em Fortaleza, e abrange cinco municípios cearenses: Fortaleza, Juazeiro do Norte, Ubajara, São Benedito e Sobral.

A programação do canal é diversificada, com foco em conteúdos interativos voltados ao público jovem das escolas. A produção do programa conta com a participação de especialistas das áreas da saúde e da educação, que abordam temáticas relevantes como sexualidade, gravidez na adolescência, cultura de paz, HIV/AIDS, infecções sexualmente transmissíveis (ISTs), violência, gênero, *bullying* e, em especial, o *cyberbullying*.

A pesquisa em questão analisou a participação de 35 estudantes do 1º ano do ensino médio científico, com idades entre 14 e 15 anos, regularmente matriculados em uma escola da cidade de Sobral. Esses alunos estavam previamente cadastrados no programa e participaram ativamente das discussões sobre o *cyberbullying*. A

interação entre os estudantes e os convidados(as) especialistas, bem como os(as) locutores(as), ocorreu por meio de plataformas digitais como o mural de recados do site da emissora, *Facebook* e *WhatsApp* — fontes utilizadas pelas pesquisadoras para coleta dos dados. Os(as) estudantes assistiam coletivamente à programação por meio de data *show*, com acesso às perguntas e comentários feitos por seus colegas.

Segundo Abreu *et al*. (2020), os resultados evidenciam que a *Web* Rádio AJIR configura-se como uma importante ferramenta de potencialização do processo educativo, ao proporcionar um espaço de discussão e troca de saberes por meio da internet. Nesse sentido, a *web* rádio apresenta-se como um recurso inovador que se insere nos novos arranjos educativos voltados à promoção da saúde, possibilitando uma abordagem mais dialógica, interativa e contextualizada com a vivência cotidiana dos jovens. Tal proposta rompe com modelos tradicionais, caminhando na direção da coprodução de saberes e da promoção da autonomia juvenil.

A análise realizada pelos autores destaca que a interação entre os(as) estudantes proporcionou contribuições significativas sobre o tema do *cyberbullying*, uma vez que os(as) jovens adotaram posturas reflexivas diante de uma questão considerada um problema de saúde pública. Nesse contexto, a comunicação desenvolvida através do programa mostrou-se fundamental para esclarecer dúvidas e disseminar informações alinhadas às necessidades concretas dos(as) participantes.

Para Abreu *et al*. (2020), o enfrentamento ao *cyberbullying* deve ser considerado um tema prioritário na agenda institucional e intersetorial. Os autores defendem a criação de um programa permanente de combate ao *cyberbullying*, incorporado ao projeto político-pedagógico das instituições escolares. A proposta inclui a orientação dos(as) estudantes quanto ao uso responsável das redes sociais, respeitando as especificidades de cada escola e incentivando a participação ativa das juventudes na elaboração dessas estratégias.

2.6.4 Análise das Pesquisas citadas

Diante das evidências apresentadas pelas pesquisas analisadas, torna-se evidente que o uso de tecnologias digitais no ambiente escolar pode representar uma poderosa ferramenta de enfrentamento ao *bullying* e ao *cyberbullying*, ao mesmo tempo em que fortalece o protagonismo infantojuvenil. Estratégias como vídeos

interativos, jogos gamificados, aplicativos e web rádios demonstraram não apenas eficácia na promoção do engajamento dos(as) estudantes, mas também contribuíram para o desenvolvimento de uma consciência crítica frente às violências simbólicas e virtuais que permeiam o cotidiano escolar.

Nesse sentido, a incorporação de práticas pedagógicas mediadas pelas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) deve ser incentivada nas instituições de ensino, de forma a promover uma educação mais dialógica, participativa e contextualizada. Ao valorizar a voz dos estudantes e integrá-los como agentes ativos no processo educativo, cria-se um ambiente mais inclusivo, reflexivo e preparado para lidar com os desafios contemporâneos da convivência escolar e cidadania digital.

Assim, a incorporação de um currículo educacional dinâmico, crítico, reflexivo e interativo às práticas pedagógicas, por meio do uso de novas ferramentas digitais educacionais, contribui significativamente para a facilitação do processo de ensino e aprendizagem. Essa abordagem favorece o engajamento dos estudantes, promovendo sua atuação como protagonistas na construção do conhecimento e no desenvolvimento de aprendizagens significativas (Vidal, 2025).

3. PERCURSO METODOLÓGICO

Considerando a importância de a sociedade como um todo abordar, conscientizar, e combater as atitudes de violência sistêmica, torna-se crucial que o meio acadêmico também se dedique a essa questão. Isso inclui a realização de pesquisas e a contribuição para a elaboração de metodologias que visem reduzir, e se possível erradicar, as práticas de *bullying* e *cyberbullying*, promovendo um ambiente educacional mais seguro e inclusivo.

Este estudo propõe uma metodologia abrangente visando ações de combate ao *bullying* e *cyberbullying* no ambiente escolar, utilizando ferramentas digitais como instrumentos de conscientização e prevenção, fornecendo apoio aos profissionais da educação.

Este estudo foi desenvolvido em uma escola pública de Segundo Segmento do Ensino Fundamental localizada no município de Maricá, Rio de Janeiro, envolvendo

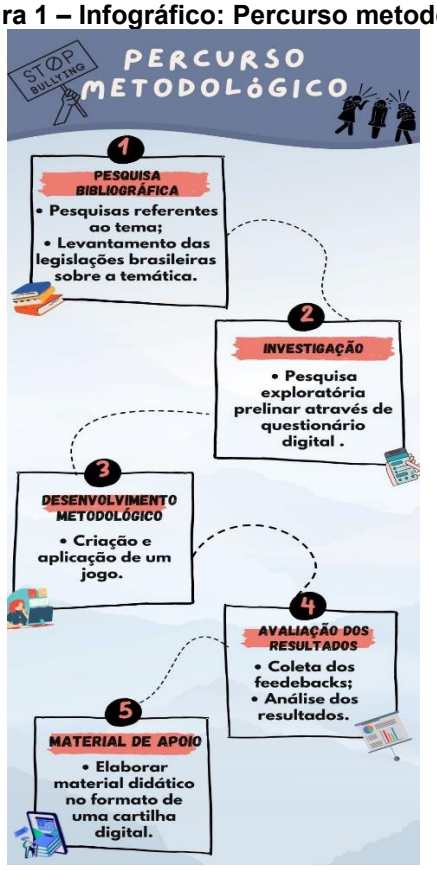
professores e alunos do 6º ao 9º ano de escolaridade, tendo como objetivo identificar as práticas de *bullying* existentes entre os alunos, colaborando com o combate a essas práticas, contribuindo assim para o exercício da empatia, do diálogo, da resolução de conflitos, e da cooperação, promovendo o respeito ao outro, de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

O grande diferencial deste trabalho é poder cooperar com o Programa de Combate à Intimidação Sistêmica (*Bullying*), previsto na Lei nº 13.185 de 06 de novembro de 2015, utilizando-se das novas tecnologias, por meio da gamificação, levando os alunos a exercerem seu protagonismo através da reflexão das consequências das suas práticas, compreendendo e utilizando as tecnologias digitais de forma crítica, reflexiva e ética, conforme prevê a BNCC.

Além da utilização da gamificação, também foi produzida uma cartilha digital sobre a temática em questão, como mais uma ferramenta para auxiliar os professores e demais profissionais da educação a desempenharem uma mediação mais ativa de combate às atitudes de violência sistêmica no ambiente escolar.

A **Figura 1** ilustra a estrutura do percurso metodológico, destacando as etapas que integram o desenvolvimento da pesquisa.

Figura 1 – Infográfico: Percurso metodológico



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Metodologicamente o trabalho desenvolvido foi dividido em cinco etapas: a pesquisa bibliográfica, a investigação de dados, o desenvolvimento metodológico, a avaliação dos resultados e confecção de um material de apoio. Cada etapa está voltada a atingir os objetivos específicos, e estas etapas serão detalhadas a seguir.

3.1. Pesquisa bibliográfica

A etapa inicial da pesquisa consiste na realização de um levantamento bibliográfico, com o objetivo de aprofundar o conhecimento teórico acerca do tema. Essa fase contempla a análise de definições conceituais, características predominantes, legislações brasileiras vigentes, bem como os impactos e as múltiplas formas de manifestação do *bullying* e do *cyberbullying*, conforme descritas na literatura especializada.

3.2. Pesquisa Exploratória Preliminar

A segunda etapa da pesquisa corresponde à coleta de dados qualitativos e quantitativos acerca da ocorrência de *bullying* e *cyberbullying* no ambiente escolar, com foco nos alunos do segundo segmento do Ensino Fundamental de uma escola pública localizada no município de Maricá, estado do Rio de Janeiro. Para isso, foi realizada uma pesquisa preliminar de caráter exploratório, por meio da aplicação de um questionário digital, elaborado com o uso da plataforma *Google Forms*. O instrumento contou com a participação de 20 professores que atuam em turmas do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental, com o objetivo de identificar a existência e as formas de manifestação dessas práticas no ambiente escolar.

A aplicação do questionário seguiu as diretrizes estabelecidas no Ofício Circular nº 2/2021/CONEP/SECNS/MS[2], que regulamenta a realização de pesquisas em ambientes virtuais. A participação dos docentes ocorreu de forma voluntária, mediante a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE – (**Apêndice A**), garantindo o respeito aos princípios éticos da pesquisa com seres humanos.

[2] Oficio_Circular_2_24fev2021.pdf (saude.gov.br)

Vale ressaltar que a pesquisa foi submetida à apreciação da Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP) / do Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) e devidamente aprovada, conforme Anexo A, com o objetivo de assegurar que os procedimentos metodológicos estivessem em conformidade com as diretrizes éticas vigentes aplicáveis às investigações envolvendo seres humanos. A aprovação ética constitui um requisito fundamental para garantir o respeito à privacidade, à dignidade e aos direitos dos participantes da pesquisa. Os documentos referentes à submissão ao Comitê de Ética estão disponíveis nos apêndices e anexos deste trabalho.

3.3. Desenvolvimento e aplicação do jogo

A terceira etapa compreende o desenvolvimento de uma metodologia específica voltada ao enfrentamento do *bullying* e do *cyberbullying* no ambiente escolar, fundamentada nos princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que propõe a utilização crítica, reflexiva e ética das tecnologias digitais. Com base nos resultados obtidos por meio do levantamento bibliográfico e da investigação empírica, foi criado e aplicado um jogo digital educativo (**Apêndice F**), com 28 alunos do 6º ao 9º ano de escolaridade do Ensino Fundamental, da escola onde foi realizada a pesquisa preliminar, com o objetivo de promover a conscientização dos alunos acerca do tema, favorecendo a identificação desses comportamentos, e a reflexão sobre as consequências dessas práticas.

Os alunos participantes demonstraram interesse em contribuir com a pesquisa, e os seus responsáveis foram informados do estudo, autorizando ou não a participação de seus assistidos por meio de assinatura dos documentos previstos nas Resoluções de nº 466/12 e nº 510/16, tais como: Termo de Consentimento Livre e Esclarecido –TCLE – (**Apêndice B**), Termo de Assentimento Livre e Esclarecido – TALE – (**Apêndice C**), e Termo de Autorização de Uso de Voz e Imagem (**Apêndice D**).

Essa intervenção pedagógica foi elaborada com foco no desenvolvimento de competências socioemocionais, conforme diretrizes da BNCC, visando contribuir para o exercício da empatia, do diálogo, da resolução de conflitos e da cooperação entre os estudantes, incentivando o respeito mútuo no ambiente escolar.

3.4. Avaliação dos resultados

A quarta etapa contempla a avaliação da efetividade da metodologia implementada. Essa avaliação foi realizada por meio da coleta de *feedbacks* dos alunos participantes, obtidos a partir de um questionário impresso aplicado após a utilização do jogo. As respostas foram analisadas por meio de abordagem quali-quantitativa, com o intuito de verificar se o material desenvolvido contribuiu para a reflexão sobre o tema e para a redução de comportamentos relacionados ao *bullying* e ao *cyberbullying* no contexto escolar. Além disso, a análise permitiu avaliar a efetividade das ações propostas no enfrentamento das violências sistêmicas, bem como identificar possíveis necessidades de ajustes na metodologia adotada.

O questionário teve como objetivo avaliar a eficácia do jogo aplicado, por meio de questões objetivas e abertas, buscando investigar a experiência do participante com o jogo, analisando sua usabilidade, atratividade e clareza dos conteúdos apresentados. Além disso, com o questionário pretendeu-se avaliar o impacto do jogo na compreensão dos conceitos de *bullying* e *cyberbullying*, bem como sua capacidade de promover reflexão crítica e estimular atitudes preventivas. Também foram coletadas percepções sobre possíveis melhorias, sugestões de aprimoramento e a aceitação do uso de tecnologias digitais como ferramentas pedagógicas no enfrentamento dessas problemáticas. A análise dessas respostas visa subsidiar o aperfeiçoamento do jogo enquanto recurso educativo e estratégico na promoção de relações interpessoais mais respeitosas no ambiente escolar.

3.5. Confecção de um material de apoio

Por fim, a última etapa teve por finalidade a elaboração de um material didático em formato de cartilha digital (**Apêndice G**), que reúne conteúdos informativos e educativos relacionados à temática do *bullying* e do *cyberbullying*. Essa cartilha foi desenvolvida a partir das análises obtidas com a pesquisa preliminar, a aplicação do jogo e do questionário avaliativo, visando consolidar os aprendizados e ampliar o

alcance das ações propostas. Além do jogo produzido, este material servirá como um recurso pedagógico complementar, destinado a apoiar professores e demais profissionais da educação na mediação ativa e consciente de práticas preventivas e interventivas frente às violências sistêmicas no contexto escolar.

4. ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO COM A DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS

4.1. Pesquisa Bibliográfica

A primeira etapa do percurso metodológico consistiu na realização de uma pesquisa bibliográfica, cuja finalidade foi fundamentar teoricamente o estudo, oferecendo subsídios para uma compreensão aprofundada do fenômeno do *bullying* e do *cyberbullying* no contexto escolar, conforme descrito anteriormente no tópico 2 dessa pesquisa.

Esta etapa teve como objetivo identificar, analisar e sistematizar os principais conceitos, características, causas e consequências dessas práticas de violência, a partir da literatura especializada e de documentos normativos relevantes, como legislações nacionais e diretrizes educacionais.

Além disso, a pesquisa bibliográfica buscou mapear abordagens e estratégias pedagógicas já utilizadas no enfrentamento dessas problemáticas, contribuindo para a construção de uma base teórica sólida a fim de orientar as etapas subsequentes do trabalho, especialmente no que se refere ao desenvolvimento de ações preventivas e educativas alinhadas às competências previstas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

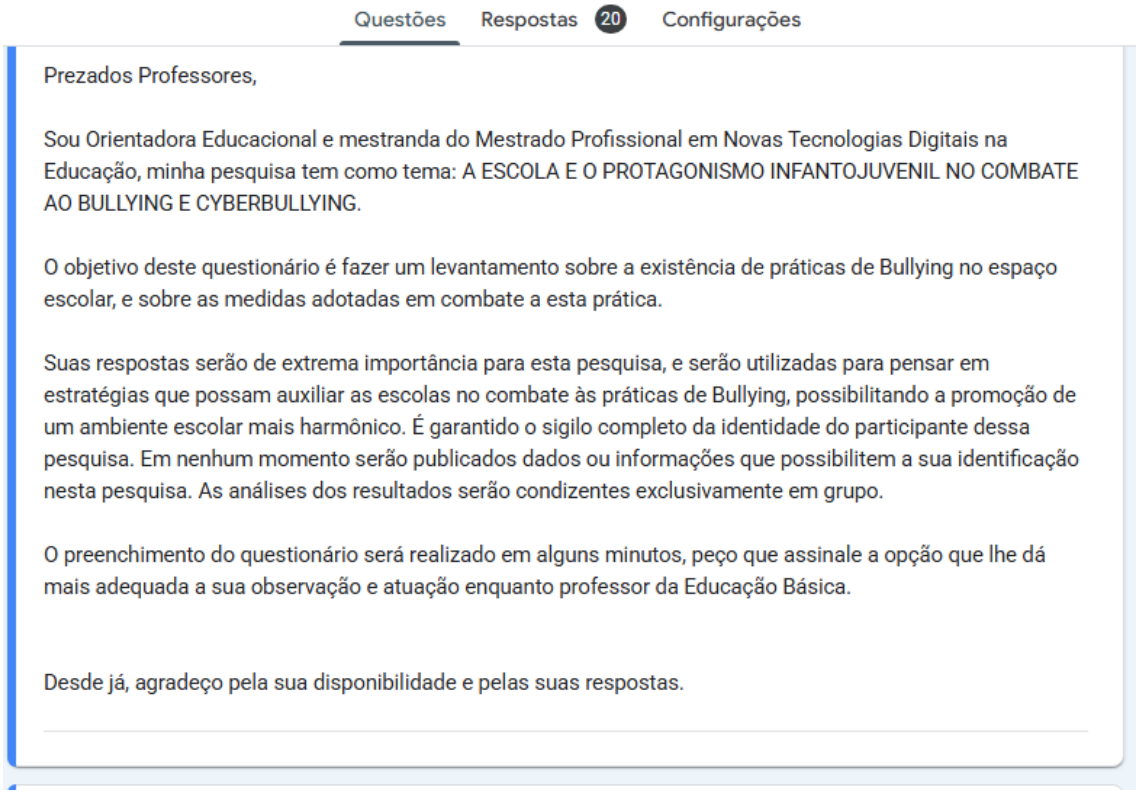
4.2. Pesquisa Exploratória Preliminar

A segunda etapa foi realizada através de uma pesquisa preliminar com o propósito de investigar, por meio da coleta de dados qualitativos e quantitativos, a ocorrência e as formas de manifestação do *bullying* e do *cyberbullying* no ambiente escolar. Para isso, foi aplicado um questionário digital, elaborado na plataforma

Google Forms, direcionado aos professores que atuam nas turmas do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental em uma escola pública do município de Maricá, no estado do Rio de Janeiro, o Centro Educacional de Maricá Joana Benedicta Rangel. Participaram dessa etapa 20 professores de forma voluntária, mediante a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE (**Apêndice A**). A coleta dos dados seguiu rigorosamente os princípios éticos estabelecidos nas normativas brasileiras de pesquisa com seres humanos, assegurando a participação voluntária e o sigilo das informações obtidas.

A **Figura 2**, ilustra esta etapa da pesquisa, contendo o cabeçalho, o objetivo do questionário e as orientações para o preenchimento de cada questão. As perguntas foram elaboradas com o intuito de compreender a percepção dos profissionais da educação sobre as práticas de *bullying* e *cyberbullying* no ambiente escolar, investigando sua frequência, formas de manifestação e impactos nas relações interpessoais e na aprendizagem, buscando também identificar o preparo dos docentes para mediar conflitos relacionados ao tema, considerando sua formação e o apoio institucional.

Figura 2: Cabeçalho da Pesquisa Preliminar



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Essa investigação preliminar, de caráter exploratório, foi essencial para identificar a percepção docente sobre a presença e a natureza das práticas de *bullying* no cotidiano escolar, servindo como base diagnóstica para a construção de intervenções mais eficazes.

A pesquisa preliminar foi realizada por meio da aplicação de um questionário composto por perguntas fechadas, baseadas na escala *Likert*, e uma pergunta aberta, conforme **Apêndice E**. Esta última teve como objetivo identificar, na percepção dos docentes, quais são os principais desafios enfrentados pela escola para implementar efetivamente um programa de combate ao *bullying* e ao *cyberbullying*.

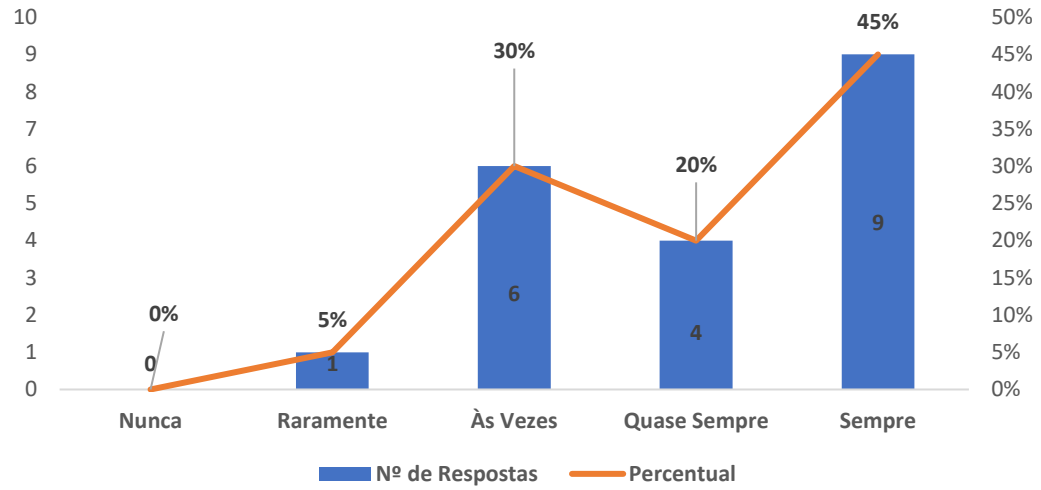
Os dados coletados durante toda a pesquisa foram analisados através de uma abordagem mista, qualitativa e quantitativa. A análise quantitativa permitiu observar tendências e padrões gerais nas respostas fechadas, possibilitando mensurar a frequência e o grau de concordância dos participantes em relação a diferentes aspectos do problema. Já a análise qualitativa, por meio da técnica de análise de conteúdo, proporcionou uma compreensão mais aprofundada das percepções relatadas pelos docentes, permitindo a identificação de nuances e significados não captados pelas respostas objetivas.

O **Gráfico 1** apresenta a percepção dos professores participantes através da observação destes sobre a existência de práticas de *bullying* entre alunos no ambiente escolar. Os dados revelam um índice significativo de ocorrência de *bullying* no ambiente escolar.

Observa-se que 9 professores (45%) afirmaram que essas práticas acontecem “sempre”, e 4 professores (20%) indicaram que o *bullying* acontece “quase sempre”. Além disso, 6 professores (30%) relatam que observam que essas práticas ocorrem “às vezes”. Esses três grupos somam 95% das respostas, o que indica que a ampla maioria reconhece presenciar comportamentos caracterizados como *bullying* entre os alunos.

Por outro lado, apenas 1 professor (5%) afirmou que o *bullying* ocorre “raramente”, e nenhum (0%) declarou nunca ter observado tais práticas no ambiente escolar. Essa ausência de respostas na categoria "nunca" reforça a percepção de que o *bullying* é uma realidade presente e que, para muitos, é uma prática recorrente.

Gráfico 1 – Práticas de *bullying* entre os alunos



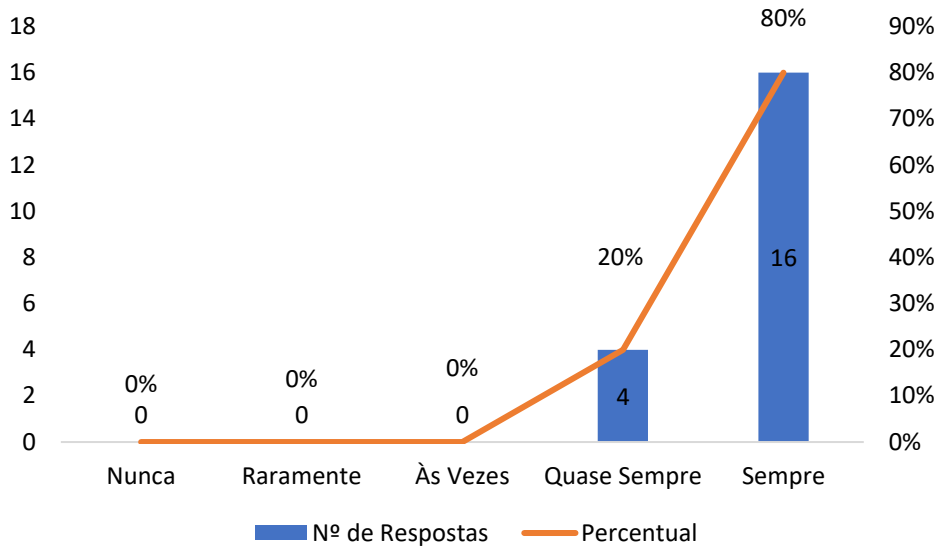
Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Esses resultados evidenciam uma problemática preocupante no ambiente escolar: a presença frequente de comportamentos agressivos entre os estudantes, tornando evidente que essas práticas estão enraizadas no cotidiano escolar. Esses dados apontam para uma necessidade urgente de intervenções no ambiente escolar, que promovam a conscientização, a prevenção e o enfrentamento do *bullying* entre os alunos. A alta incidência percebida pode impactar diretamente o bem-estar, o rendimento escolar e as relações interpessoais dos estudantes, como veremos a seguir.

Os dados apresentados nos **Gráficos 2, 3 e 4** reforçam a gravidade das consequências do *bullying* no ambiente escolar, evidenciando impactos significativos nas relações interpessoais, na rotina e na aprendizagem dos alunos.

Conforme o **Gráfico 2**, que trata da pergunta *"A existência de práticas de Bullying afeta as relações interpessoais no espaço escolar?"*, observa-se que 80% dos professores (16 participantes) afirmaram que o *bullying* "sempre" afeta as relações interpessoais, enquanto 20% (4 participantes) indicaram que isso ocorre "quase sempre". Não houve registros nas demais opções ("nunca", "raramente" ou "às vezes"), o que demonstra unanimidade na percepção de que o *bullying* compromete seriamente o convívio e a interação entre os alunos.

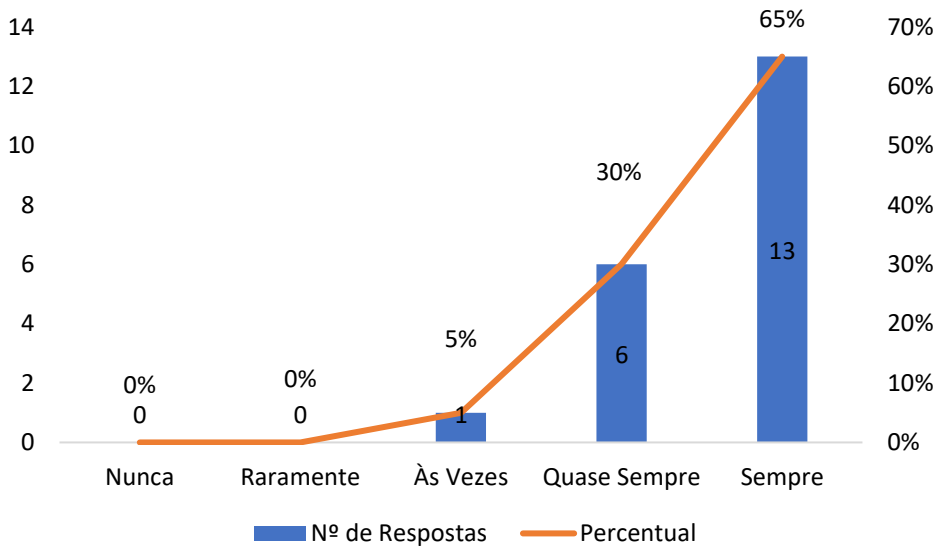
Gráfico 2 – *Bullying* afeta as relações interpessoais



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Já o **Gráfico 3**, correspondente à pergunta *"A existência de práticas de Bullying afeta a rotina no espaço escolar?"*, mostra que 65% dos professores (13 participantes) acreditam que o *bullying* afeta a rotina "sempre", e 30% (6 participantes) apontaram que isso ocorre "quase sempre". Apenas 5% (1 participante) respondeu que o *bullying* afeta "às vezes" a rotina escolar, e não houve respostas nas categorias "nunca" ou "raramente". Esses dados indicam que o *bullying* é um elemento perturbador da organização e do bom funcionamento das atividades escolares.

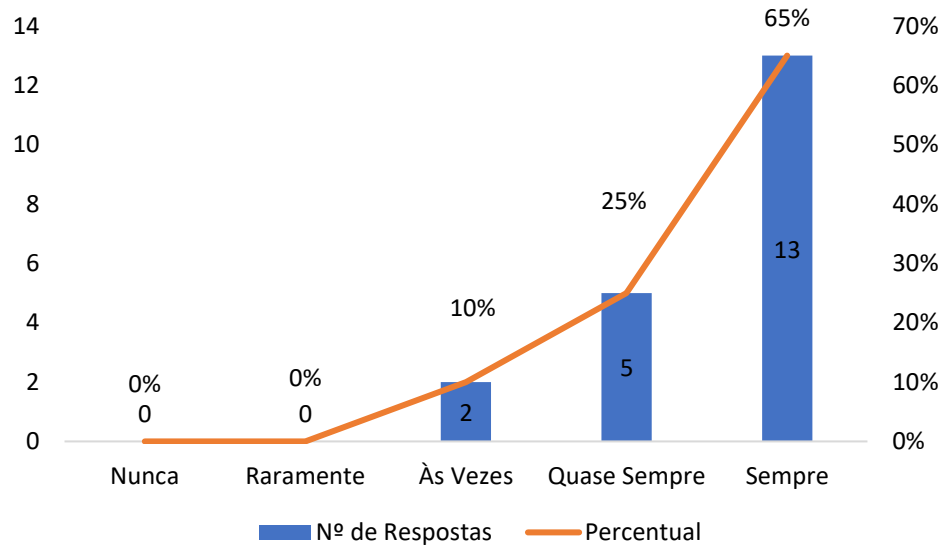
Gráfico 3 – *Bullying* afeta a rotina escolar



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Por fim, o **Gráfico 4**, que responde à pergunta *"A existência de práticas de bullying afeta o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos?"*, revela que 65% dos professores (13 participantes) afirmam que o *bullying* "sempre" prejudica o aprendizado, enquanto 25% (5 participantes) consideram que isso ocorre "quase sempre", e 10% (2 participantes) relataram que isso acontece "às vezes". Mais uma vez, não houve registros nas categorias "nunca" e "raramente". Esses resultados evidenciam uma preocupação relevante, onde percebe-se o *bullying* interferindo diretamente no rendimento escolar, comprometendo o processo de ensino-aprendizagem e o desempenho acadêmico dos estudantes envolvidos, seja como alvos, praticantes ou espectadores.

Gráfico 4 – *Bullying* afeta a aprendizagem



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

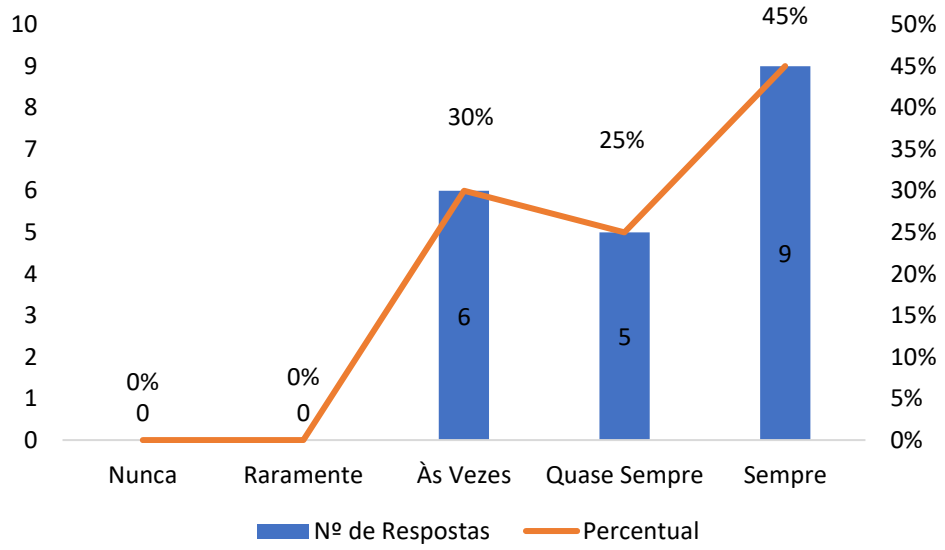
Dessa forma, os resultados obtidos nos gráficos que já foram apresentados (**Gráficos 1,2, 3 e 4**), apontam para uma problemática que vai além de simples conflitos interpessoais, revelando assim um cenário em que o *bullying* se manifesta de forma persistente, afetando o clima escolar, a qualidade das relações, a rotina institucional e, principalmente, o desenvolvimento cognitivo e emocional dos alunos.

Devido a essa constância das práticas de *bullying*, perguntou-se aos professores participantes da pesquisa se eles já precisaram mediar alguma situação de *bullying* e se sentem-se aptos para mediar tais situações. A análise dessas respostas apresentadas nos **Gráficos 4 e 5**, permite compreender, sob a perspectiva

dos profissionais da educação, tanto a frequência com que se deparam com situações de *bullying* quanto o nível de preparo que acreditam ter para enfrentá-las.

O **Gráfico 5**, representa as respostas dos professores indicando se já precisaram mediar situações de conflito decorrentes das práticas de *bullying*. Este gráfico revela que uma parte significativa dos educadores vivencia essa realidade no cotidiano escolar. Dos 20 professores participantes, 45% (9) afirmaram que "sempre" precisaram intervir, enquanto 25% (5) indicaram que isso ocorre "quase sempre" e 30% (6) relataram que precisam fazê-lo "às vezes". Nenhum dos profissionais participantes respondeu "raramente" ou "nunca". Esses dados apontam para um envolvimento frequente dos docentes em situações de mediação, evidenciando que o *bullying* é uma ocorrência constante que demanda ação direta do corpo pedagógico, que precisa interromper o ensino dos conteúdos acadêmicos para intervir nessas situações.

Gráfico 5 – Precisou mediar situações de conflitos decorrentes das práticas de *bullying*

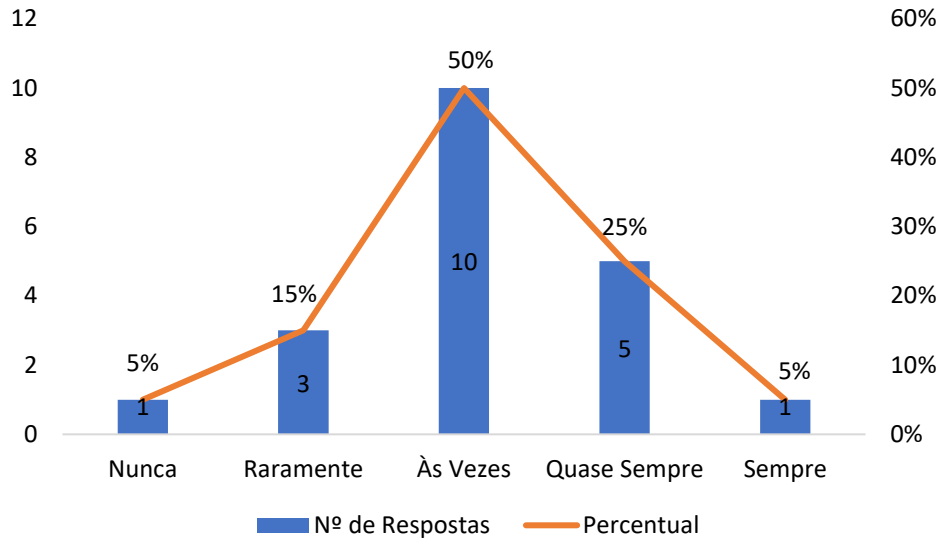


Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Já o **Gráfico 6**, aborda a questão que pergunta se os professores se consideram aptos(as) para mediar as situações de conflito decorrentes das práticas de *bullying*. Embora a maioria tenha relatado já ter atuado diretamente na mediação, apenas 1 participante (5%) se considera "sempre" apto, e 5 participantes (25%) "quase sempre". A maior parte dos respondentes — 10 participantes (50%) — afirmou que se sente apta apenas "às vezes", enquanto 3 participantes (15%) responderam

“raramente” e 1 participante (5%) declarou que “nunca” se sente preparado. Esses números evidenciam uma lacuna formativa importante, pois embora a mediação de conflitos seja parte integrante das funções docentes na atualidade, muitos profissionais ainda não se sentem suficientemente qualificados ou confiantes para lidar com esse tipo de demanda de forma eficaz.

Gráfico 6 – Sente-se apto a mediar conflitos decorrentes das práticas de *bullying*

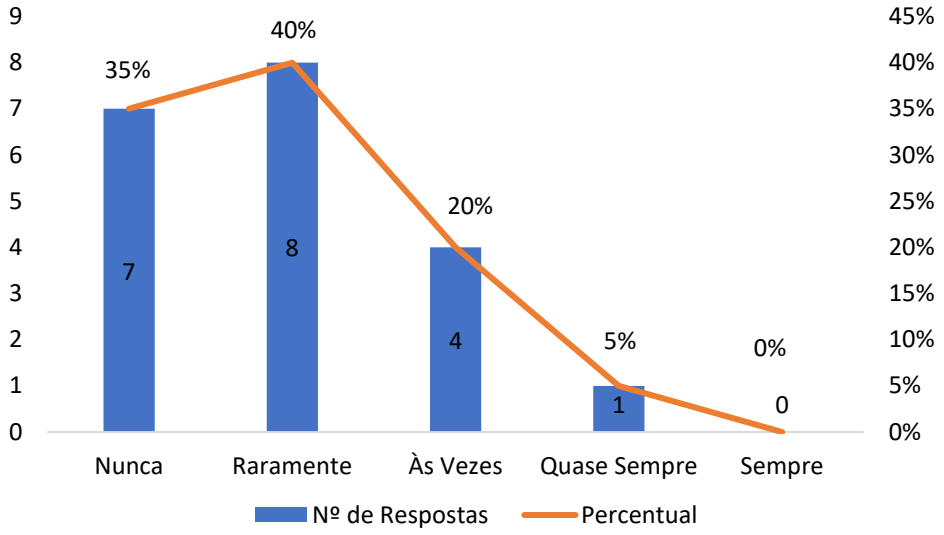


Fonte: Elaborado pela autora (2024)

A atuação eficaz frente ao *bullying* no ambiente escolar requer preparo técnico, sensibilidade e suporte institucional. Nessa perspectiva, foi investigado junto aos professores participantes se eles receberam orientações sobre a temática *bullying* em sua formação acadêmica, e se ainda recebem formação continuada para lidar com essa temática.

Conforme podemos observar no **Gráfico 7**, os dados revelam um cenário que requer atenção: 35% (7) dos participantes afirmaram que “nunca” receberam orientações sobre *bullying* durante sua formação acadêmica, enquanto 40% (8) disseram que isso ocorreu “raramente”. Apenas 5% (1) relataram ter recebido tais orientações “quase sempre”, e nenhum dos respondentes marcou a opção “sempre”. Essa lacuna formativa compromete a capacidade dos educadores de identificar e intervir de maneira assertiva diante de situações de violência vivenciadas entre os alunos.

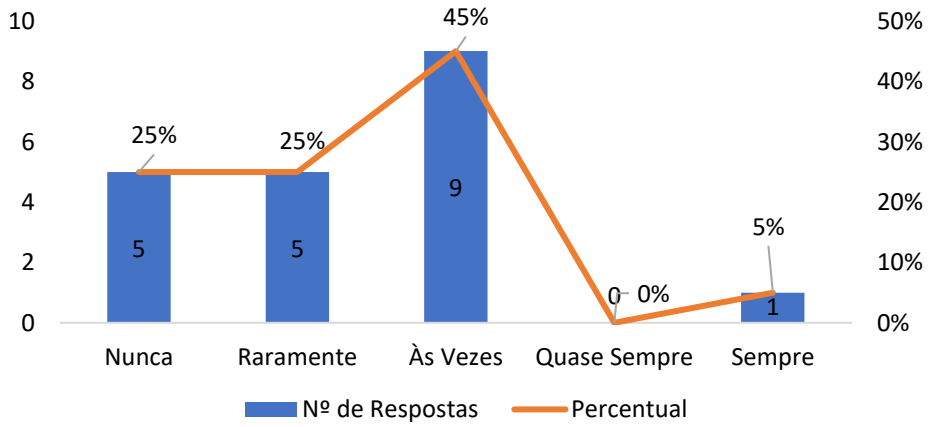
Gráfico 7 – Formação acadêmica sobre *bullying*



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Com relação à formação continuada oferecida pelas instituições em que trabalham, o panorama também requer atenção. Com a apresentação do **Gráfico 8**, podemos observar que 25% (5) dos participantes disseram que “nunca” recebem esse tipo de formação continuada, e outros 25% (5) indicaram que isso ocorre “raramente”. Embora 45% (9) tenham afirmado que essa capacitação ocorre “às vezes”, apenas 5% (1) apontaram que ela ocorre “sempre”, e nenhum respondeu “quase sempre”. Esses dados evidenciam a ausência de uma política institucional sistemática voltada ao enfrentamento do *bullying* por meio da formação profissional em serviço.

Gráfico 8 – Instituição oferece capacitação sobre *bullying*



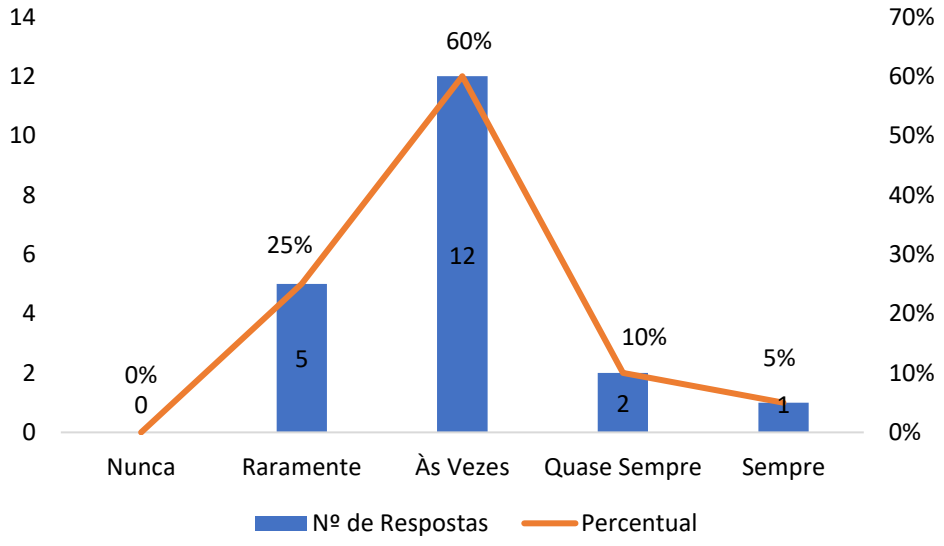
Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Assim, com os dados apontados nos **Gráficos 7 e 8**, observa-se que tanto a formação inicial quanto a formação continuada dos profissionais da educação ainda carecem de investimentos específicos na abordagem do *bullying* escolar. Diante disso, torna-se essencial que os cursos de licenciatura incluam, em seus currículos, disciplinas que abordem de forma teórica e prática a prevenção e mediação de conflitos escolares. Da mesma forma, as instituições escolares devem implementar programas de capacitação permanentes, com foco no desenvolvimento de estratégias pedagógicas e socioemocionais que fortaleçam o enfrentamento ao *bullying* e promovam um ambiente escolar mais seguro e acolhedor.

Além da formação dos profissionais, é fundamental que as instituições escolares assumam um papel proativo no enfrentamento ao *bullying* por meio de ações concretas e programas estruturados. Nesse sentido, a pesquisa investigou se a instituição na qual esses professores atuam desenvolve ações ou programas específicos de combate ao *bullying*.

Os dados apresentados no **Gráfico 9** indicam que 60% (12) dos participantes afirmam que tais ações são desenvolvidas “às vezes”, enquanto 25% (5) responderam que isso ocorre “raramente”. Apenas 10% (2) relataram que a instituição promove ações “quase sempre”, e 5% (1) disseram que isso acontece sempre. Nenhum dos respondentes indicou que a instituição “nunca” realiza esse tipo de ação.

Gráfico 9 – Instituição desenvolve ações sobre o *bullying*



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Esses resultados sugerem que, embora aconteça alguma mobilização institucional voltada à prevenção e enfrentamento do *bullying*, ela ainda se dá de forma esporádica. A predominância da resposta "às vezes" pode indicar a realização de atividades pontuais, mas não necessariamente a existência de um programa contínuo. Os dados reforçam a urgência de que as instituições de ensino avancem no sentido de implementar práticas preventivas que vão além do caráter eventual e se consolidem como parte integrante da dinâmica escolar.

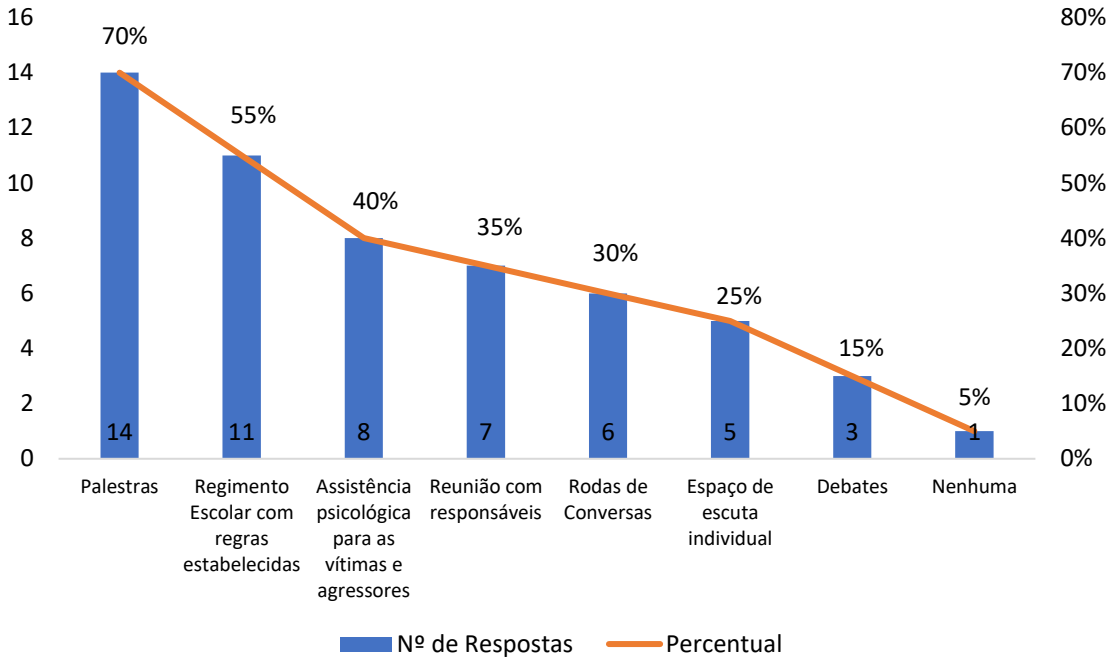
Dando continuidade à investigação sobre o enfrentamento ao *bullying* nas escolas, conforme ilustrado no **Gráfico 10**, foi solicitado aos participantes que indicassem quais ações ou programas são efetivamente desenvolvidos na instituição que trabalham. Nesta questão, era possível marcar mais de uma alternativa, permitindo uma visão mais ampla e diversificada das estratégias adotadas no ambiente escolar.

Como podemos observar no **Gráfico 10**, a ação indicada com maior frequência foi a realização de **“**palestras”, citada por 70% (14) dos participantes, o que sugere uma tendência à utilização de eventos informativos e pontuais como principal estratégia de enfrentamento ao *bullying*. Em seguida, 55% (11) mencionaram a existência de “regimentos escolares com regras estabelecidas”, o que demonstra um esforço institucional em formalizar normas disciplinares.

A “assistência psicológica para vítimas e agressores” foi citada por 40% (8) dos professores, o que representa um ponto positivo, uma vez que o suporte emocional é essencial para a recuperação das vítimas e a reeducação dos praticantes de *bullying*. Outras ações citadas incluem “reuniões com responsáveis” (35% - 7), “rodas de conversa” (30% - 6) e “espaços de escuta individual (25% - 5)”, que representam iniciativas voltadas ao diálogo, à mediação e à construção de vínculos entre escola, família e estudantes. Essas estratégias são fundamentais para a construção de uma cultura de paz e devem ser incentivadas e sistematizadas como parte do cotidiano escolar.

Chama a atenção, a baixa frequência de “debates” (15% - 3) como prática pedagógica para discussão sobre o *bullying*, já que esta ação poderia ser uma ferramenta potente para estimular a reflexão crítica dos estudantes.

Gráfico 10 – Ações de combate às práticas de *bullying*

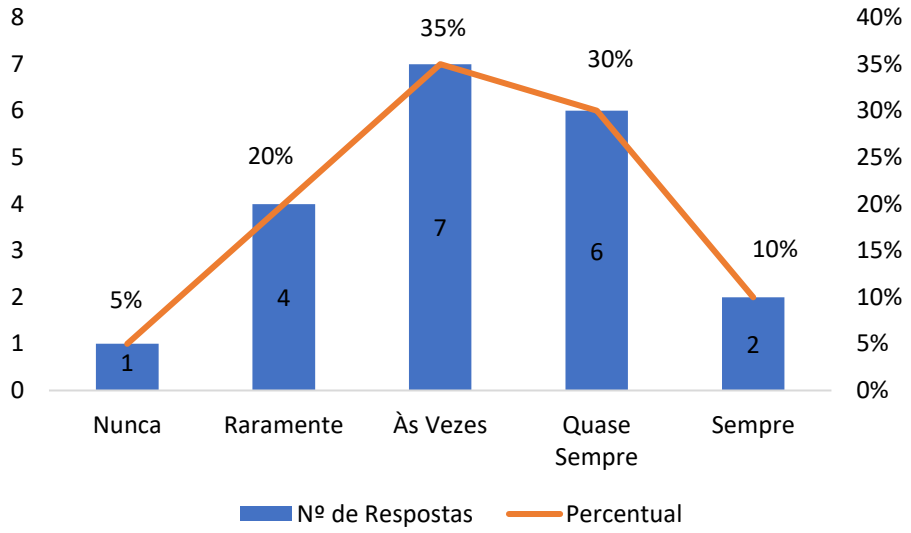


Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Esses dados reforçam a ideia de que, embora existam ações sendo desenvolvidas, muitas ainda se concentram em eventos isolados e informativos, como palestras, enquanto práticas mais estruturadas e continuadas, que envolvem acompanhamento psicológico, diálogo e escuta ativa, ainda são menos recorrentes.

A última questão da pesquisa buscou identificar a percepção dos professores quanto à ocorrência do *cyberbullying* no espaço escolar. Os dados do **Gráfico 11** revelam que 7 participantes (35%) afirmam ter presenciado essa prática “às vezes”, enquanto 6 (30%) disseram que isso ocorre “quase sempre”. Apenas 2 participantes (10%) relataram que presenciam o *cyberbullying* “sempre” no ambiente escolar. Em contrapartida, 4 (20%) responderam que presenciam “raramente”, e 1 (5%) nunca vivenciou esse tipo de situação.

Gráfico 11 – Presença de *cyberbullying* no espaço escolar



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

A expressiva maioria dos profissionais (15 - 75%) reconhece já ter presenciado o fenômeno com alguma frequência. Esses resultados evidenciam que o *cyberbullying*, embora tenha sua origem em ambientes digitais, frequentemente transborda para o espaço físico escolar, impactando diretamente as relações interpessoais e o clima organizacional das instituições de ensino.

A pesquisa preliminar também contou com uma pergunta aberta, que teve por objetivo identificar, segundo a opinião dos professores, quais são os maiores desafios que a escola enfrenta para efetivar um programa de combate ao *bullying* e *cyberbullying*. Dos 20 participantes, 19 deles colaboraram fornecendo suas opiniões de forma descritiva, revelando um panorama multifacetado dos obstáculos existentes. As respostas fornecidas foram organizadas da seguinte maneira, como apresentada na **Tabela 1**:

Quadro 1: Narrativa dos Professores Participantes da Pesquisa

Professores Participantes	Verbalizações
Participante 1	“Preparo mais direto com estratégias especificas para professores e todos os funcionários da escola para conseguirmos atuar em conjunto com os demais professores, orientadores e diretores na repreensão e consequência para quem praticar *bullying*. Criar uma engrenagem com os responsáveis, escola, psicólogos, conselho tutelar ou um órgão especifico para atuar tanto na repreensão quanto no trabalho de prevenção e conscientização.”
Participante 2	“Não haver um programa que tenha continuidade. Práticas isoladas de conscientização são práticas "pra inglês ver". É preciso constância para promover mudança. Além da mudança é preciso também haver práticas punitivas severas na reincidência. Primeiro, educação e, quando ela não se mostrar suficiente, punição, porque é isso que encontramos na sociedade. Se não houver consequências, não há mudança.”
Participante 3	“*Bullying* é uma prática recorrente que ocorre no ambiente escolar. Acredito que este é um tema que deve ser debatido durante todo o ano escolar para que assim, o aluno que sofre *bullying* seja acolhido e encontre profissionais de confiança para poder denunciar casos. E quando um aluno pratica *bullying* que seja punido devidamente para que tais práticas não se repitam. O maior desafio é mediar tais conflitos, capacitar seus profissionais e envolver toda a comunidade escolar com atividades e campanhas de conscientização.”
Participante 4	“Participação da comunidade e a certeza da impunidade de quem realiza a prática.”
Participante 5	“O engajamento das famílias enquanto parceiras no processo de combate ao *bullying*. Muitos responsáveis se comprometem na escola a conversar com seus filhos, porém, muitas das vezes, essa conversa não acontece ou quando acontece se dá de maneira isolada do contexto.”
Participante 6	“Vencer a inversão de valores que coloca o certo como errado e o errado como certo. Fazer as pessoas enxergarem além de suas prioridades.”
Participante 7	“Super lotação.”
Participante 8	“Traçar conjuntamente estratégias para um programa desse tipo. Entender que o capital humano da escola precisa de uma escuta ativa e de iniciativa real para que sejam eficazes as medidas de combate. Temos de apresentar sanções claras para inibir as atitudes indesejadas.”

Participante 9	“Levar os alunos a refletirem sobre suas práticas para que todos ajam com concórdia.”
Participante 10	“A grande quantidade de aluno e pouco apoio da gestão.”
Participante 11	“Estabelecer parceria com a família, pois muitas vezes já perderam o vínculo para uma educação de qualidade e de respeito.”
Participante 12	“Cronograma apertado e união de toda comunidade escolar no combate ao problema.”
Participante 13	“Os maiores desafios são: (i) conseguir conscientizar os alunos via diálogo sobre os problemas do bullying e o que ele causa nas vítimas; (ii) demonstrar que é um ciclo, em que as pessoas que praticam *bullying* também são vítimas do mesmo problema; (iii) mobilizar a escola pra atuar efetivamente na prevenção do problema; (iv) pensar em formas contundentes pra tratar os casos de *bullying*, considerando de fato à gravidade do problema; (v) mobilizar quem está em maior número na escola pra comprar essa briga - os alunos.”
Participante 14	“O maior desafio é a família que não ajuda e até induz.”
Participante 15	“Falta de tempo para desenvolver o programa.”
Participante 16	“Verba, tempo e ações concretas para punir agressores.”
Participante 17	“Primeiramente, falta apoio das famílias, e depois, um programa bem estruturado que se preocupe com ensinar, não só sobre a gravidade do *Bullying*, mas também sobre práticas de que estimulem a empatia entre os estudantes. Além de se preocupar com a punição e reeducação para os estudantes que tenham tais práticas.”
Participante 18	“Regras claras e punitivas.”
Participante 19	“Educação, não baseada apenas em sala de aula, mas uma que transcenda este espaço e alcance o familiar, e o social de forma mais generalizada.”

Fonte: Informações extraídas do formulário da pesquisa preliminar (2024)

As respostas evidenciam que os desafios para a efetivação de programas contra o *bullying* e o *cyberbullying* extrapolam o ambiente escolar. Um dos pontos mais recorrentes diz respeito à “falta de envolvimento e parceria com as famílias”, destacada por diversos professores como um fator limitador, já que segundo eles, muitos responsáveis não se mostram presentes no processo educativo ou

demonstram resistência em reconhecer o comportamento inadequado de seus filhos. Para alguns docentes, a família, por vezes, induz ou reforça atitudes agressivas, o que fragiliza as ações de prevenção promovidas pela escola.

Outro desafio amplamente mencionado refere-se à “falta de continuidade e estrutura dos programas de combate ao *bullying*”, frequentemente desenvolvidos de forma pontual e desarticulada. Os professores apontam a ausência de ações consistentes e a necessidade de programas com estratégias claras, punições bem definidas e medidas educativas articuladas com todos os segmentos da escola.

A “superlotação das salas de aula”, a “falta de tempo no cronograma escolar” e a “escassez de recursos financeiros” também foram citadas como obstáculos que dificultam a realização de atividades preventivas e educativas contínuas. Ademais, os docentes chamam atenção para uma “cultura de impunidade”, em que a ausência de consequências concretas para os agressores contribui para a recorrência das práticas de violência.

Por fim, os professores reconhecem a importância de ações que promovam a empatia, o diálogo e a reflexão entre os estudantes, com o objetivo de gerar transformações nas relações interpessoais. Para isso, defendem a escuta ativa, o acolhimento das vítimas, a mediação de conflitos e a promoção de uma educação que vá além da sala de aula, alcançando o contexto social mais amplo.

4.3. Desenvolvimento do jogo

A terceira etapa refere-se ao desenvolvimento e aplicação da metodologia de intervenção, voltada à prevenção e ao enfrentamento do *bullying* e do *cyberbullying* no ambiente escolar. Com base nos dados obtidos nas fases anteriores, foi criado um jogo digital educativo, fundamentado nos princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que valoriza a utilização crítica, ética e reflexiva das tecnologias digitais.

O jogo digital educativo foi desenvolvido no Laboratório de Tecnologia Aplicada (LTA), com auxílio dos discentes de graduação do curso de Ciências da Computação, do Centro Universitário Unicarioca, sob a orientação do docente André Cotelli do Espírito Santo.

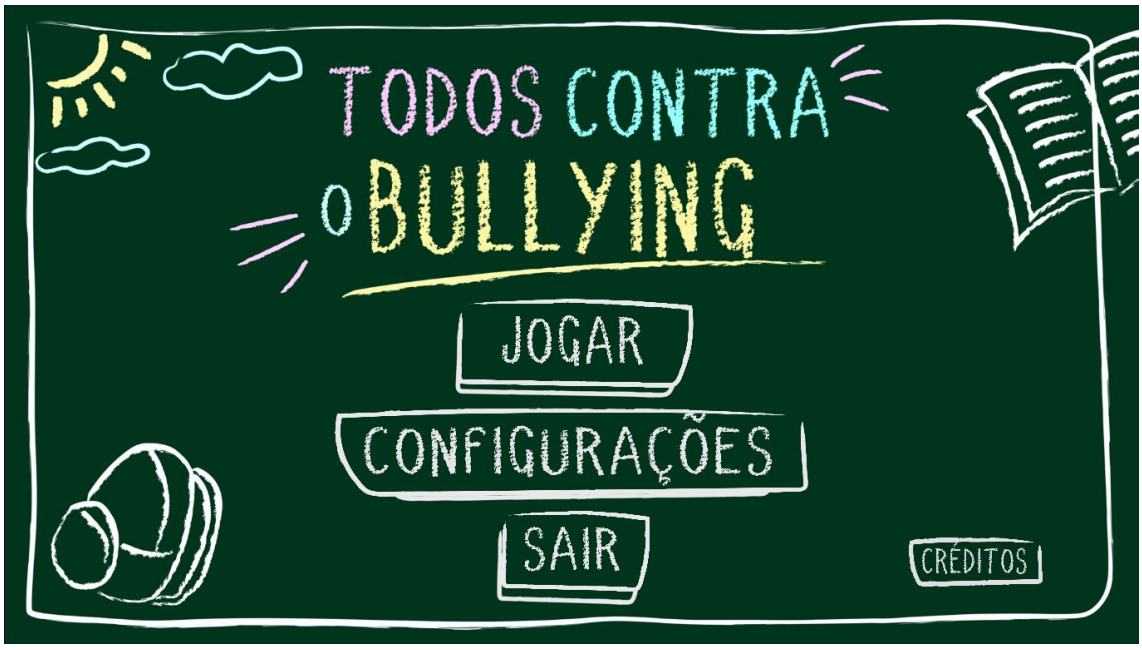
Neste tópico, será apresentado o desenvolvimento e os fundamentos do jogo digital educativo que foi desenvolvido com o intuito de abordar, de forma lúdica e

interativa, a temática do *bullying* e do *cyberbullying* entre estudantes do segundo segmento do Ensino Fundamental, com idades entre 10 e 15 anos. E em seguida será apresentado roteiro de como ocorreu a sua aplicação.

O jogo visa promover a conscientização dos estudantes a respeito do *bullying* no ambiente escolar, estimulando a capacidade de reconhecimento dessas práticas, bem como a reflexão sobre suas consequências para as vítimas e para o convívio escolar. Ao favorecer o desenvolvimento de uma postura crítica e empática por parte dos alunos, o jogo busca contribuir para a prevenção do *bullying* e para a construção de um ambiente educacional mais respeitoso e acolhedor.

A interface inicial do jogo é composta pelo menu principal, no qual são apresentadas as opções de navegação, configurações e os créditos de desenvolvimento (**Figura 3**).

Figura 3 – Tela inicial do jogo digital educativo



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Ao selecionar a opção "Créditos", na tela inicial, o jogador será direcionado para uma tela específica que apresenta as informações com os nomes de todos que contribuíram para o desenvolvimento do jogo em questão, como apresentado na **Figura 4**.

Figura 4 - Tela inicial do Jogo – Créditos



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Ao selecionar a opção “Configurações” o usuário tem como ajustar o volume do jogo. Em seguida, selecionando a opção "Jogar", o jogador é conduzido à tela de seleção de personagens, dando início à experiência interativa proposta pelo jogo (**Figura 5**).

Figura 5: Configurações e Seleção de Personagens



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Após escolher o personagem, o usuário é direcionado para uma sequência introdutória mediada por um personagem virtual caracterizado como professor, que atua como guia pedagógico da experiência. Essa figura apresenta oralmente e por meio de texto o conteúdo inicial, promovendo uma abordagem multimodal que favorece tanto a leitura quanto a escuta, o que amplia o potencial inclusivo do jogo.

Como podemos ver na **Figura 6**, o personagem cumprimenta o jogador e introduz o tema a ser trabalhado, e em seguida, é apresentado o conceito de *bullying*. O conteúdo é exibido em forma de texto em uma espécie de lousa, acompanhado da fala simultânea do personagem, reforçando a compreensão do jogador.

Figura 6: Apresentação do tema



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Nas telas seguintes (**Figura 7**), são descritas as classificações do *bullying* conforme a Lei nº 13.185/2015, contemplando oito formas dessa prática: verbal, moral, sexual, social, psicológica, física, material e virtual. Cada tipo é brevemente conceituado com exemplos de comportamentos associados, o que contribui para a construção de um repertório conceitual por parte do jogador.

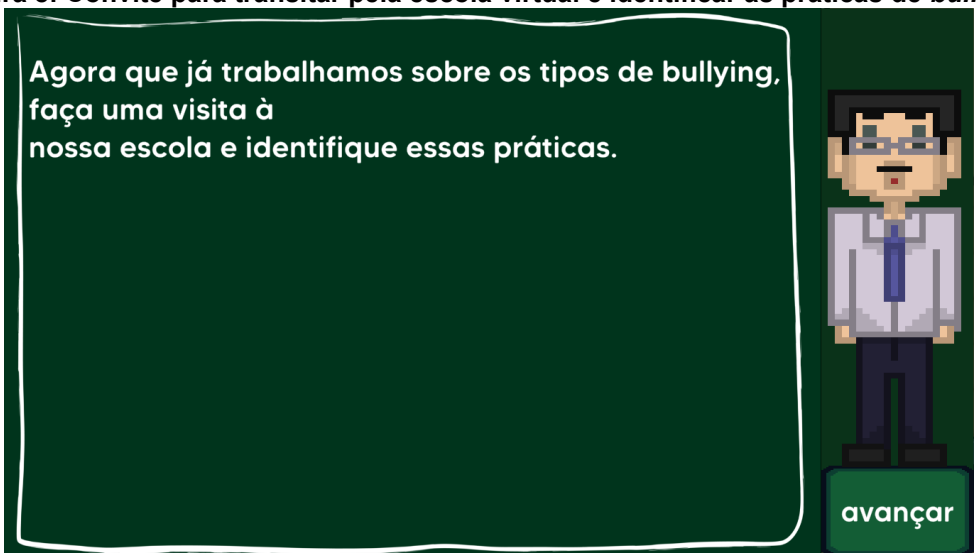
Figura 7: Classificação dos tipos de *bullying*



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Ao final dessa etapa introdutória, o personagem orienta o jogador a visitar os diferentes espaços da escola virtual, convidando-o a aplicar os conhecimentos adquiridos por meio da identificação de situações que configuram *bullying* (**Figura 8**). Esta transição marca o início da etapa interativa do jogo, em que o jogador passa a exercer um papel ativo na construção do aprendizado, por meio da observação, análise e tomada de decisão diante de contextos simulados.

Figura 8: Convite para transitar pela escola virtual e identificar as práticas de *bullying*



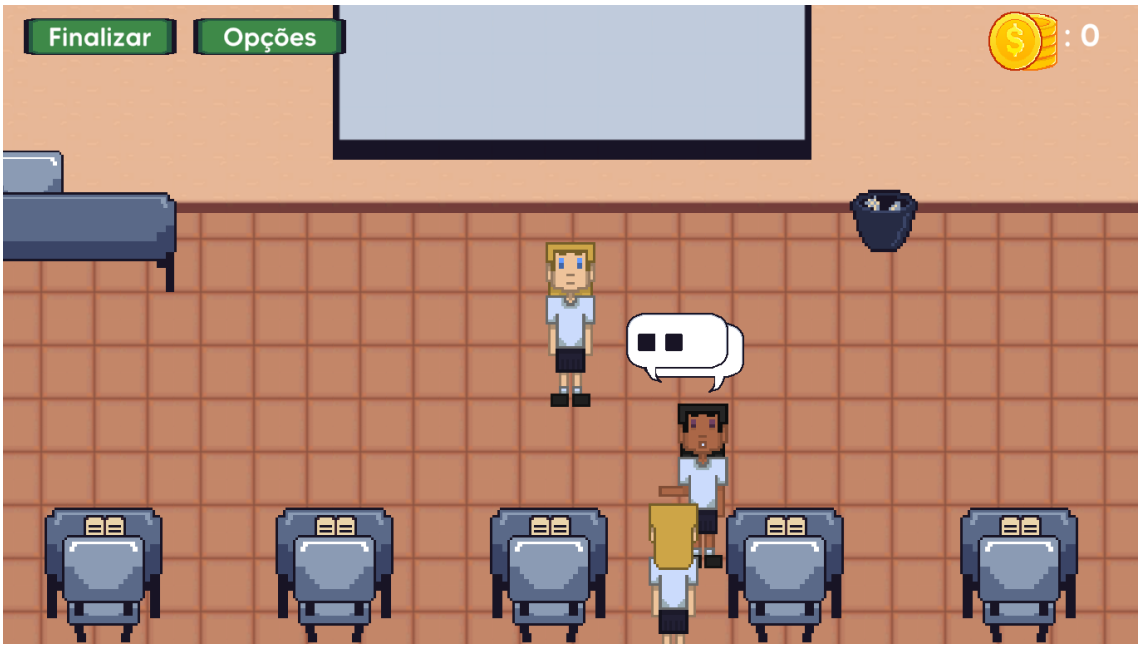
Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Essa estrutura pedagógica evidencia a intencionalidade educativa do jogo, ao combinar elementos de narrativa, interação e multimodalidade para promover a conscientização crítica sobre as diversas formas de *bullying* no ambiente escolar.

Caracterizando um cenário escolar virtual, o jogo é ambientado em diversos espaços da escola, como salas de aula, pátios e corredores, onde são apresentadas situações simuladas envolvendo interações entre alunos. A cada etapa, o jogador deve identificar, com base nas informações previamente fornecidas, as situações que caracterizam algum tipo de prática de *bullying*.

A fase inicia-se com o jogador interagindo com o cenário de uma sala de aula, como apresentado na **Figura 9**, na qual personagens não jogáveis, estão distribuídos em diferentes posições. A dinâmica ocorre por meio do deslocamento do personagem principal, selecionado anteriormente, pelo ambiente escolar, ativando interações sempre que se aproxima de outros personagens. Tais interações são representadas visualmente por balões de diálogo e marcadores contextuais, indicando que determinada situação está em andamento.

Figura 9: Cenário inicial – sala de aula



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Ao se deparar com um episódio de *bullying*, como o caso ilustrado na **Figura 10**, um estudante percebe que sua mochila está sendo danificada. Nesse momento, ao perceber a prática, o usuário clica com o cursor na cena identificada por ele, e surgem na tela opções de múltipla escolha contendo algumas opções de tipos de *bullying* (psicológico, social, material e sexual). O jogador deve, então, identificar corretamente o tipo de agressão em questão. Essa mecânica visa reforçar, de maneira prática, os conceitos previamente estudados, promovendo a reflexão crítica sobre os comportamentos observados.

Figura 10: Cena de *bullying* material



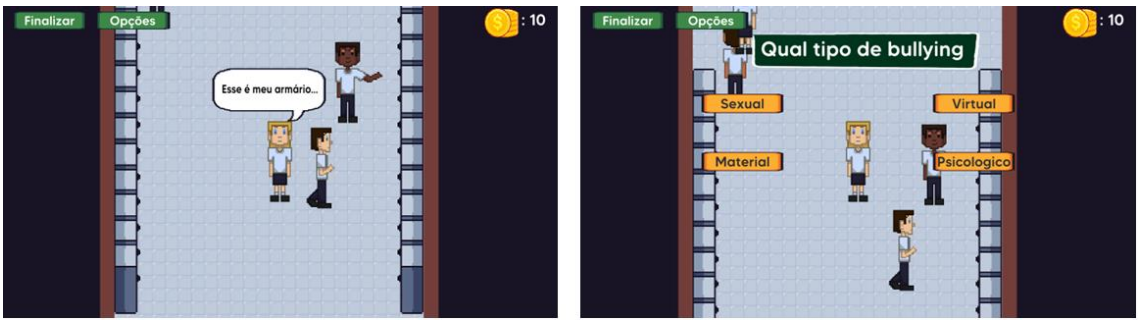
Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Um elemento relevante introduzido nessas etapas é o sistema de recompensa baseado em moedas virtuais. A cada acerto, o jogador acumula moedas (cada resposta correta 10 moedas virtuais são adquiridas). Esse recurso gamificado serve como mecanismo de reforço positivo, aumentando o engajamento dos estudantes e incentivando a participação ativa.

A estrutura interativa do jogo estimula o protagonismo infantojuvenil ao colocar os estudantes em uma posição ativa frente às situações de *bullying* representadas no ambiente virtual. Ao permitir que os jogadores identifiquem e classifiquem os tipos de agressão, o jogo não apenas reforça conteúdos previamente aprendidos, mas também favorece transformar o aluno de mero receptor de informações em agente participativo na identificação e na resolução de problemas sociais. Além disso, o sistema de recompensas fortalece o engajamento e a motivação, contribuindo para que os estudantes se reconheçam como sujeitos capazes de intervir em sua realidade, ainda que em um ambiente simulado.

A **Figura 11** apresenta outro cenário interativo: um corredor escolar em que personagens não jogáveis estão posicionados. Um deles, visivelmente entristecido, diz: *"*Esse é meu armário*…"*, sugerindo se encontrar em uma situação de medo. Essa cena pode ser interpretada como uma representação de *bullying* psicológico, uma vez que o personagem se apresenta intimidado. Na sequência, o jogo propõe uma atividade avaliativa com a pergunta: *"Qual tipo de bullying?"*, oferecendo quatro alternativas. O jogador deve escolher a opção mais adequada com base na cena presenciada, reforçando o processo de observação, análise e tomada de decisão.

Figura 11: Cena de *bullying* psicológico



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

A **Figura 12** destaca uma importante estratégia do jogo, pois nesse momento, o jogador, ao classificar erroneamente o tipo de *bullying* evidenciado em uma cena,

recebe um retorno imediato do sistema, caracterizado pela mensagem *"Não foi dessa vez"* e pela exibição de um emoji triste.

Essa abordagem que sinaliza o erro no jogo não apenas reforça a necessidade da correlação adequada entre teoria e prática, mas também valoriza o processo reflexivo do estudante. Por meio do erro, o aluno é convidado a retomar o raciocínio, reconsiderar suas hipóteses e aprofundar sua compreensão sobre as diferentes manifestações do *bullying*.

Essa estratégia é essencial para manter o engajamento dos jogadores, especialmente entre o público infantojuvenil, alvo desse recurso educacional.

Figura 12: Alerta para resposta incorreta



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Após a ambientação em espaços internos da escola, o jogo expande seus cenários para o ambiente externo, como o pátio e a quadra esportiva, diversificando os contextos de interação e os tipos de *bullying* abordados. Esta escolha de *design* pedagógico reforça a ideia de que o *bullying* pode ocorrer em diferentes espaços escolares e assume múltiplas formas.

Nas cenas representadas na **Figura 13**, o jogador presencia uma interação agressiva de forma verbal no pátio da escola, na qual um estudante profere ofensas representadas por caracteres especiais (como "#@$%*!&"), recurso comum nos jogos para simbolizar linguagem imprópria. Na sequência o jogador observa um outro

episódio de *bullying* onde um estudante se encontra isolado enquanto outros personagens interagem entre si através do uso de celulares, com a imagem do estudante isolado em um símbolo de “proibição”, comunicando a exclusão de forma clara e acessível através do compartilhamento de sua imagem.

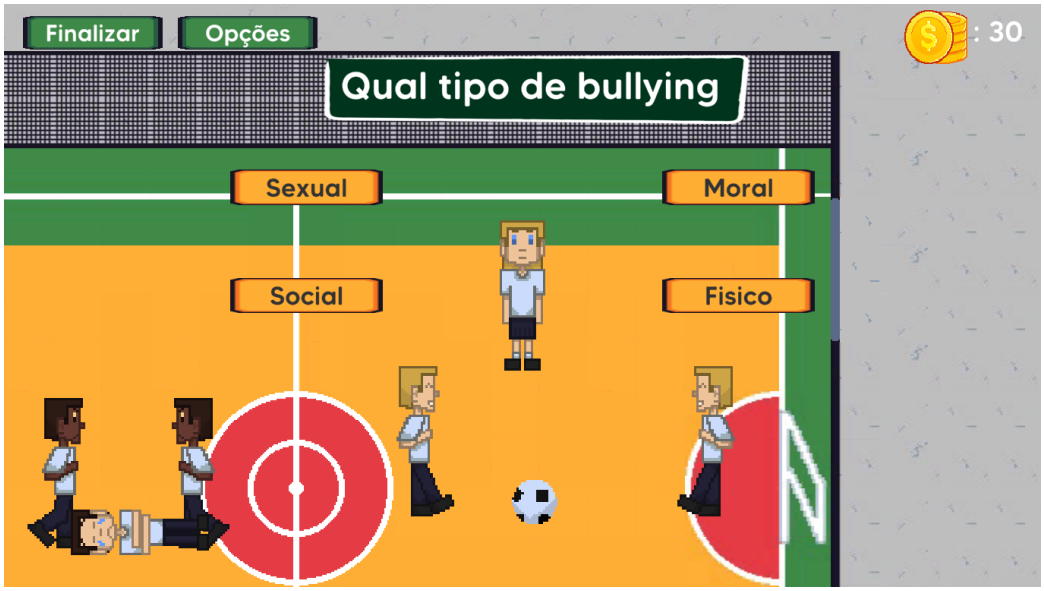
Figura 13: *Bullying* verbal e virtual



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

A etapa seguinte, ilustrada na **Figura 14**, ocorre na quadra esportiva e apresenta uma cena explícita de agressão física, na qual dois estudantes praticam violência contra um colega caído. A partir dessa observação, o jogo novamente propõe uma atividade de identificação, oferecendo múltiplas alternativas — sexual, social, moral e físico — e solicita que o jogador indique a classificação correta do comportamento observado.

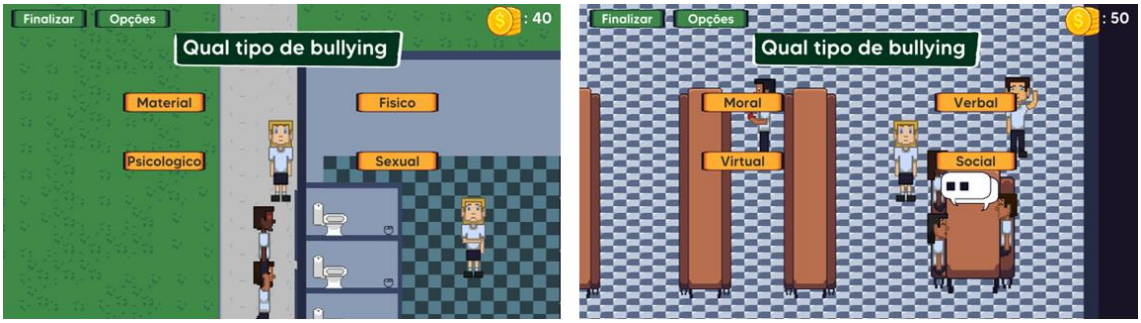
Figura 14: *Bullying* físico



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Na sequência, a **Figura 15** ilustra outras práticas de *bullying* ocorrendo em cenários diferentes do espaço escolar. Em frente aos banheiros, um aluno parece estar incomodando ou assediando outro, em uma área sensível como o banheiro escolar. No refeitório, observa-se uma aluna sozinha, enquanto outras pessoas parecem interagir e rir à parte, com uma fala excluindo a colega. Nas duas cenas o jogo pergunta novamente: *"*Qual tipo de *bullying?"*, levando o jogador a refletir, para então identificar qual tipo de prática de *bullying* estão presenciando dentre as opções disponíveis

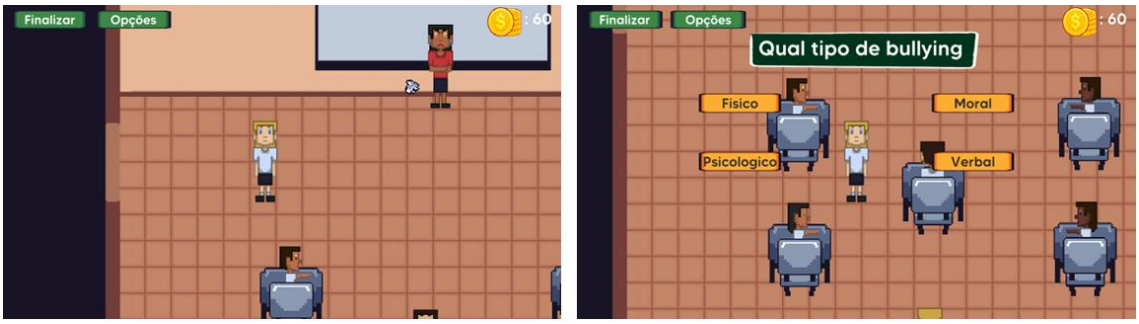
Figura 15: *Bullying* sexual e social



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Por último, a **Figura 16** representa outra cena em uma sala de aula, sugerindo um momento de aula expositiva com a presença de uma professora e outros alunos. Neste momento, o jogador deve observar a situação ao redor, representada por um colega possivelmente sofrendo acusações falsas após jogarem uma bolinha de papel na professora, e todos apontarem para um mesmo aluno, sem este ter cometido tal ato. Mais uma vez o jogador clica com o cursor na cena e em seguida precisa escolher a alternativa que melhor caracteriza aquele tipo de *bullying*. Esta etapa, como as demais, explora habilidades de análise crítica e interpretação social, fundamentais para a formação de uma consciência ética e empática no contexto escolar.

Figura 16: *Bullying* moral



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

A continuidade da contagem de moedas, evidenciada no canto superior direito da tela, demonstra o acúmulo de acertos ao longo do jogo, funcionando como um sistema de recompensa simbólica que estimula a permanência do jogador e seu comprometimento com os desafios propostos. A presença do botão "Finalizar" também indica que o(a) jogador(a) pode encerrar a experiência a qualquer momento, proporcionando liberdade de navegação.

Como podemos observar na **Figura 17**, ao final da trajetória no jogo, é exibida uma tela de avaliação que sintetiza o desempenho do jogador com base em dois critérios principais: o tempo total de execução, contabilizado em segundos (400,75s), e a pontuação total obtida (70 pontos). Esses indicadores funcionam como mecanismos objetivos de mensuração do progresso e da compreensão dos conteúdos abordados, permitindo ao participante refletir sobre sua atuação ao longo da jornada.

Além disso, são apresentadas as diferentes categorias de *bullying* exploradas durante o jogo: Psicológico, Virtual, Sexual, Social, Material, Físico, Moral e Verbal. Cada uma dessas categorias é acompanhada por um marcador visual (✓ ou ✗), que sinaliza se a resposta fornecida pelo jogador foi correta ou incorreta. Neste caso específico, observa-se um único erro na identificação do *bullying* psicológico, enquanto as demais categorias foram corretamente classificadas.

A mensagem final “Incrível! Você foi um verdadeiro herói!”, que pode ser diferente dependendo da pontuação alcançada, opera como uma estratégia de reforço positivo, promovendo não apenas a autoestima do jogador, mas também o reconhecimento do seu esforço na assimilação de conteúdos relevantes para a convivência escolar e cidadania.

Figura 17: Tela de resultado



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Além de promover a aprendizagem conceitual sobre os diferentes tipos de *bullying*, o jogo incentiva atitudes proativas, como o reconhecimento de situações de risco e a valorização de comportamentos empáticos. A imersão do aluno em múltiplos cenários simulados e a necessidade de tomar decisões reforçam o processo de internalização dos conteúdos e favorecem a formação de uma consciência crítica e cidadã. Assim, essa abordagem dialoga com princípios da educação socioemocional, ao valorizar atitudes de empatia, justiça e respeito às diferenças.

Conclui-se, portanto, que o jogo constitui uma ferramenta didático-pedagógica eficaz no estímulo do protagonismo infantojuvenil ao favorecer que o aluno não seja apenas um receptor de informações, mas que se torne um agente participativo na identificação e na resolução de problemas sociais, reconhecendo-se como sujeito capaz de intervir em sua realidade, ainda que em um ambiente simulado; e também uma ferramenta eficaz na promoção de debates sobre o *bullying*, ao combinar narrativa interativa, categorização conceitual e avaliação formativa de maneira acessível, envolvente e eticamente orientada.

4.3.1. Aplicação do Jogo

Para efetivar a aplicação do jogo, foi realizada inicialmente uma visita à unidade escolar onde a pesquisa foi desenvolvida para conversar com os alunos e apresentar a proposta. Para a efetivar a participação dos alunos nesta etapa pesquisa, foi enviado aos responsáveis, por meio de seus assistidos, um convite para participarem da pesquisa, junto com uma cópia do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE – (**Apêndice B**), do Termo de Assentimento Livre e Esclarecido -TALE – (**Apêndice C**) e do Termo de autorização do uso da imagem, vídeo e som (**Apêndice D**), para ser preenchido e assinado.

Só participaram desta etapa os alunos que demonstraram interesse em participar da pesquisa, acompanhados da devida autorização dos responsáveis legais através da assinatura dos termos exigidos pelas normativas éticas, garantindo a segurança e o bem-estar dos participantes.

A condução desta etapa da pesquisa seguiu as orientações estabelecidas pela Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012, do Conselho Nacional de Saúde (CNS), pela Resolução nº 510, de 7 de abril de 2016, e pelo Ofício Circular nº 2/2021/CONEP/SECNS/MS.

Após a apresentação prévia da proposta pedagógica aos discentes e a devida coleta dos termos de consentimento assinados pelos responsáveis legais, foi agendada a aplicação da atividade gamificada junto a duas turmas do Ensino Fundamental do Centro Educacional de Maricá Joana Benedicta Rangel, localizado no município de Maricá, estado do Rio de Janeiro. Participaram da atividade 28 estudantes pertencentes ao segundo segmento do Ensino Fundamental (6º ao 9º ano).

A aplicação da atividade foi distribuída ao longo de dois dias distintos: no primeiro dia, a intervenção foi realizada com os alunos mais novos (10 a 12 anos); no segundo dia, com os alunos mais velhos (13 a 15 anos). Em ambos os casos, seguiu-se o mesmo roteiro metodológico para garantir a padronização da aplicação e a validade dos dados coletados (**Figura 18**).

Figura 18: Recepção e acolhimento dos alunos



Fonte: Dados da Pesquisadora (2025)

Inicialmente, o ambiente da sala disponibilizada para a atividade foi organizado com o objetivo de proporcionar uma recepção acolhedora aos participantes. Devido à limitação no número de computadores portáteis disponíveis para a execução da atividade, em um dia da aplicação, os alunos foram divididos em dois subgrupos, sendo a atividade aplicada em dois momentos sucessivos.

Após a recepção e acolhimento dos alunos, foram apresentados os objetivos da atividade a ser aplicada. Como apresentado na **Figura 19**, os estudantes foram organizados em dupla sendo disponibilizado a cada dupla um computador portátil para acessar o jogo educativo.

Figura 19: Organização dos alunos em dupla



Fonte: Dados da Pesquisadora (2025)

Na sequência, foi promovido um momento de conversa sobre o tema central da atividade: o *bullying* (**Figura 20**). Todos os participantes afirmaram ter conhecimento prévio sobre o tema; contudo, durante o diálogo, foi possível observar que muitos dos alunos associavam o *bullying* a qualquer forma de agressão interpessoal, mesmo quando se tratava de um evento isolado, já que apresentavam não ter conhecimento da repetição sistemática como um dos critérios definidores do fenômeno.

Figura 20: Momento de diálogo sobre "O que é *bullying*?"



Fonte: Dados da Pesquisadora (2025)

O aprofundamento da discussão permitiu ainda identificar que, entre as oito formas de *bullying* previstas pela Lei nº 13.185/2015 — que institui o Programa de Combate à Intimidação Sistemática — os alunos demonstraram reconhecer e conceituar apenas quatro modalidades: o *bullying* físico, verbal, material e virtual. As demais formas previstas na legislação (social, psicológico, sexual e moral) inicialmente não foram identificadas ou compreendidas por eles (**Figura 21**).

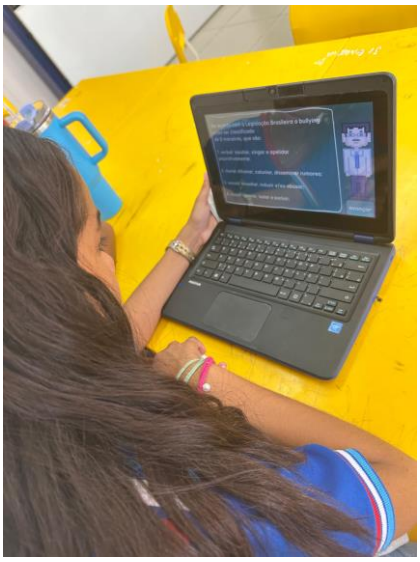
Figura 21: Momento de diálogo sobre "Quais são os tipos de *bullying*?"



Fonte: Dados da Pesquisadora (2025)

Antes do início do jogo digital, foram fornecidas instruções detalhadas sobre o funcionamento da atividade gamificada, incluindo as teclas de comando necessárias para a navegação no ambiente virtual. Enfatizou-se a importância de ouvir atentamente as orientações do personagem do "professor virtual" (**Figura 22**), uma vez que suas explicações continham informações relevantes para a realização das tarefas e para a obtenção de uma pontuação elevada no jogo.

Figura 22: Escuta às orientações do personagem do "professor virtual"



Fonte: Dados da Pesquisadora (2025)

Foi explicado que a cada acerto eles poderiam receber 10 moedas virtuais como premiação. Os alunos deveriam navegar pelo ambiente virtual da escola, identificando a cena de *bullying* que estaria acontecendo em cada cenário. Após a identificação, deveriam encontrar a saída para avançar para o próximo ambiente. Sintetizando as orientações, a proposta da atividade era reconhecer, no menor tempo possível, as oito diferentes formas de *bullying* presentes nos diversos espaços simulados da escola virtual (**Figura 23**).

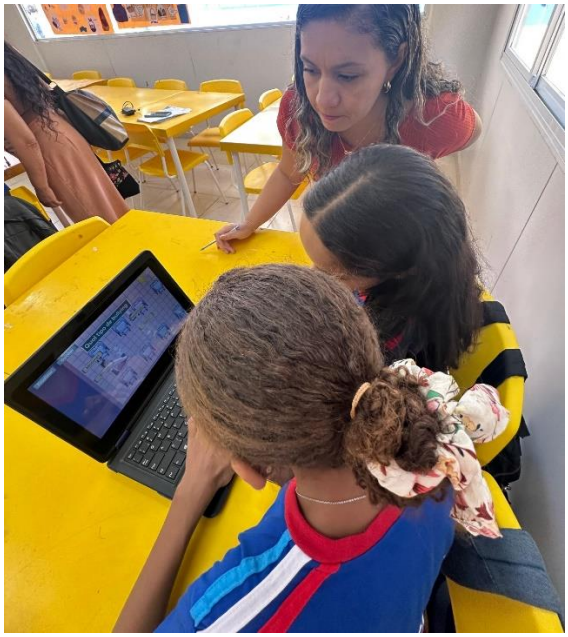
Figura 23: Coordenadas finais para acesso ao jogo digital



Fonte: Dados da Pesquisadora (2025)

Durante a atividade, observou-se elevado engajamento dos alunos, que demonstraram entusiasmo ao interagir com os desafios propostos pelo jogo. A dinâmica de identificar corretamente cenas de *bullying* para acumular moedas virtuais gerou motivação e despertou o interesse dos estudantes em aprofundar sua compreensão sobre o tema (**Figura 24**). Muitos buscaram rapidamente responder às questões de forma correta, evidenciando envolvimento com a narrativa do jogo e com os conteúdos abordados.

Figura 24: Engajamento para superar os desafios propostos pelo jogo



Fonte: Dados da Pesquisadora (2025)

Além disso, o jogo demandava que os participantes encontrassem saídas para acessar outros ambientes virtuais da escola, o que acrescentou uma dimensão de desafio à experiência. Esse aspecto favoreceu a colaboração entre os alunos, especialmente por ter siso uma atividade que foi realizada em duplas. As interações entre os pares possibilitaram a troca de conhecimentos e estratégias, tanto para resolver os enigmas do jogo quanto para interpretar corretamente os tipos de *bullying* retratados nas cenas (**Figura 25**).

Figura 25: Colaboração entre os alunos para alcançar os objetivos de cada etapa



Fonte: Dados da Pesquisadora (2025)

Em diversos momentos, os alunos verbalizaram reflexões pertinentes sobre o contexto das situações apresentadas, demonstrando senso crítico diante das condutas presenciadas no jogo. Um exemplo marcante foi registrado através da **Figura 26**, com a indagação de um estudante sobre a ausência de uma figura diretiva escolar no ambiente virtual para coibir as práticas inadequadas ali retratadas, durante o jogo ele verbalizou a seguinte expressão de forma espontânea: “Não tem nenhum funcionário ali pra ver que estão batendo no menino caído no chão?”. Essa atitude revela que há uma internalização de expectativas sociais quanto à mediação de conflitos no ambiente escolar.

Figura 26: Reflexões sobre o contexto das situações apresentadas



Fonte: Dados da Pesquisadora (2025)

Embora algumas cenas tenham sido facilmente identificadas como representações de *bullying* físico e verbal, outras exigiram análise mais atenta e interpretação coletiva para a correta classificação. Esse processo de reflexão foi enriquecido pela mediação pedagógica e pelo recurso do “professor virtual”, cuja explicação inicial em formato de áudio facilitou a compreensão conceitual do *bullying* e suas diferentes manifestações (**Figura 27**).

Figura 27: Representações dos vários tipos de *bullying* em diversos cenários



Fonte: Dados da Pesquisadora (2025)

Após a conclusão de todas as etapas do jogo educativo, observou-se um interessante comportamento por parte dos alunos, pois muitos demonstraram interesse em repetir a experiência, mesmo após já terem finalizado o percurso proposto. Essa motivação não estava apenas relacionada à obtenção de uma maior pontuação — representada pela coleta de moedas ao longo do jogo — mas também à busca pela otimização de seu desempenho, especialmente no que diz respeito à redução do tempo para conclusão. Curiosamente, até mesmo os participantes que alcançaram a pontuação máxima (80 moedas) expressaram o desejo de jogar novamente (**Figura 28**).

Figura 28: Resultado do jogo



Fonte: Dados da Pesquisadora (2025)

Esse comportamento apresentado sugere que, para além da mecânica de recompensa oferecida pelo jogo, os estudantes foram impulsionados por uma motivação intrínseca, relacionada à superação pessoal, à competitividade saudável e ao envolvimento com a temática proposta. Esta atitude indica que a gamificação utilizada não apenas captou a atenção dos alunos, como também promoveu engajamento contínuo, ao estimular a auto competição e o interesse em consolidar o aprendizado por meio da repetição ativa.

Essa conduta reforça a ideia de que jogos digitais podem ser instrumentos eficazes para o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais, especialmente quando bem alinhados aos objetivos educacionais. Assim, a experiência evidenciou o potencial do uso de jogos digitais como recurso pedagógico no trabalho com temáticas sensíveis como o *bullying*. A mediação docente, o trabalho colaborativo entre os alunos e a interface interativa do jogo contribuíram significativamente para tornar a atividade mais significativa, prazerosa e formativa.

4.4. Avaliação dos Resultados

A quarta etapa compreende a avaliação dos efeitos da metodologia implementada, buscando aferir sua efetividade enquanto ferramenta educativa. Para isso, foi aplicado um questionário impresso (**Apêndice F**) aos alunos participantes após a utilização do jogo digital, com questões objetivas e uma questão aberta que permitissem uma análise quantitativa e qualitativa dos resultados, a partir da percepção dos estudantes em relação ao jogo. Nesta etapa, obteve-se a colaboração dos 28 estudantes que participaram na aplicação do jogo, permitindo a análise da metodologia implementada. Como podemos observar na **Figura 29**, após a aplicação da atividade gamificada, foi distribuído aos alunos um questionário impresso para eles preencherem fornecendo os seus *feedbacks* sobre o jogo.

Figura 29: Coleta dos *feedbacks* sobre o jogo



Fonte: Dados da Pesquisadora (2025)

Esta avaliação teve como objetivo mensurar o impacto da intervenção na compreensão dos conceitos de *bullying* e *cyberbullying*, bem como verificar sua capacidade de promover reflexão crítica, estimular atitudes preventivas e melhorar as relações interpessoais no ambiente escolar.

Posteriormente, para aprofundar a análise e compreender os significados atribuídos pelos alunos à experiência lúdica, será utilizada a Metodologia de Análise

de Conteúdo proposta por Bardin (2011). A partir dessa análise, será possível identificar pontos fortes e eventuais fragilidades da metodologia, contribuindo para seu aprimoramento contínuo, e para uma compreensão mais completa dos impactos do jogo nas relações interpessoais.

Além de avaliar a eficácia da proposta metodológica, é fundamental reconhecer o papel ativo dos alunos no processo educativo, evidenciado por meio de sua participação na etapa avaliativa. Nesse sentido, o protagonismo infantojuvenil emerge como um eixo central, ao possibilitar que os adolescentes não apenas se posicionem como receptores da intervenção, mas como sujeitos críticos, capazes de refletir, opinar e contribuir ativamente para a construção de práticas pedagógicas mais significativas.

Ao expressarem suas percepções e sugerirem melhorias no jogo, os estudantes assumem um papel colaborativo, promovendo um diálogo entre suas vivências e o recurso educacional utilizado. Tal perspectiva valoriza a escuta sensível e o envolvimento dos educandos nos processos decisórios, fortalecendo sua autonomia e senso de responsabilidade social.

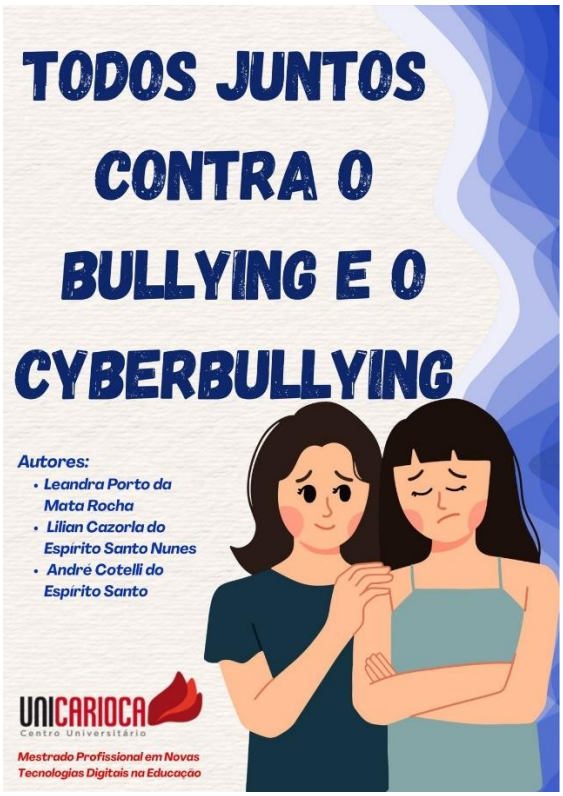
4.5 . Material de Apoio

A última etapa consistiu na elaboração de um material didático complementar em formato de cartilha digital, contendo conteúdos informativos objetivos e orientações práticas sobre o enfrentamento ao *bullying* e ao *cyberbullying*. A cartilha foi construída com base nas análises realizadas ao longo da pesquisa e nas experiências advindas da aplicação do jogo educativo, com o intuito de consolidar os aprendizados e ampliar o alcance das ações propostas.

Destinado a professores e demais profissionais da educação, para utilizar com o público infantojuvenil, esse material visa apoiar uma mediação mais ativa, consciente e embasada no combate à intimidação sistemática no contexto escolar, fortalecendo, assim, uma cultura pedagógica de respeito, escuta e empatia.

A cartilha possui uma proposta didática clara, linguagem acessível e estrutura sequencial coerente com os objetivos de sensibilização e orientação, como veremos a seguir (**Figura 30**).

Figura 30: Capa da Cartilha Digital



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Como podemos ver na **Figura 31**, esse produto oferece uma definição clara sobre o que é *bullying*, destacando os elementos essenciais que definem esse conceito: intencionalidade, repetição, desequilíbrio de poder e impacto emocional. Em seguida, apresenta a categorização do *bullying* conforme a Lei nº 13.185/2015, aproximando o conteúdo da realidade jurídica brasileira. Os exemplos listados são diretos, representativos e de fácil identificação, facilitando a associação com situações vivenciadas no cotidiano escolar.

Figura 31: Cartilha Digital – Conceito e tipos de *bullying*



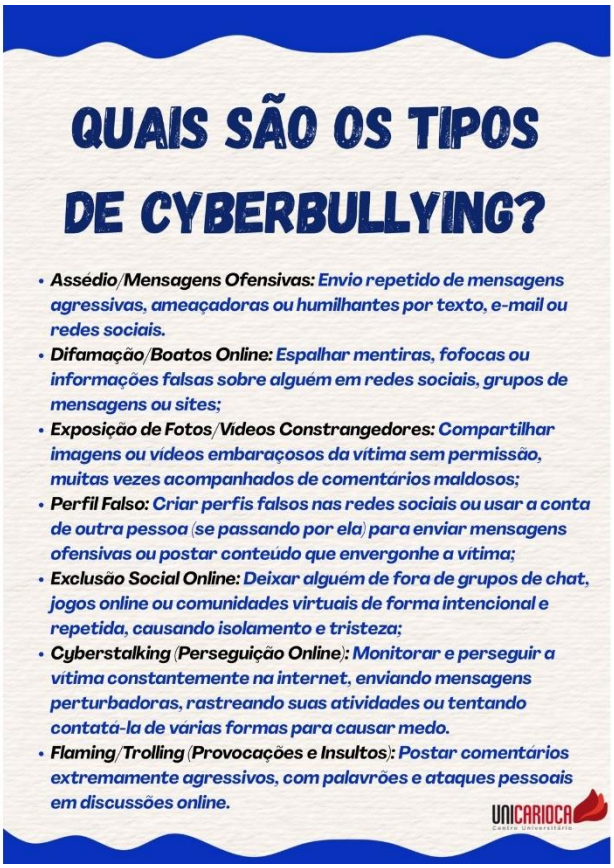
Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Conforme ilustrado na **Figura 32**, a cartilha apresenta uma definição atualizada e pertinente sobre a especificidade do *cyberbullying*, contextualizando-o dentro das dinâmicas virtuais contemporâneas. A menção à rapidez da disseminação e à ausência de barreiras físicas destaca riscos característicos do meio digital.

O detalhamento dos tipos de *cyberbullying* enriquece o conteúdo, oferecendo exemplos concretos e atuais. Essa abordagem favorece a identificação e denúncia de práticas muitas vezes naturalizadas no ambiente virtual.

Figura 32: Cartilha Digital – Conceito e tipos de *cyberbullying*





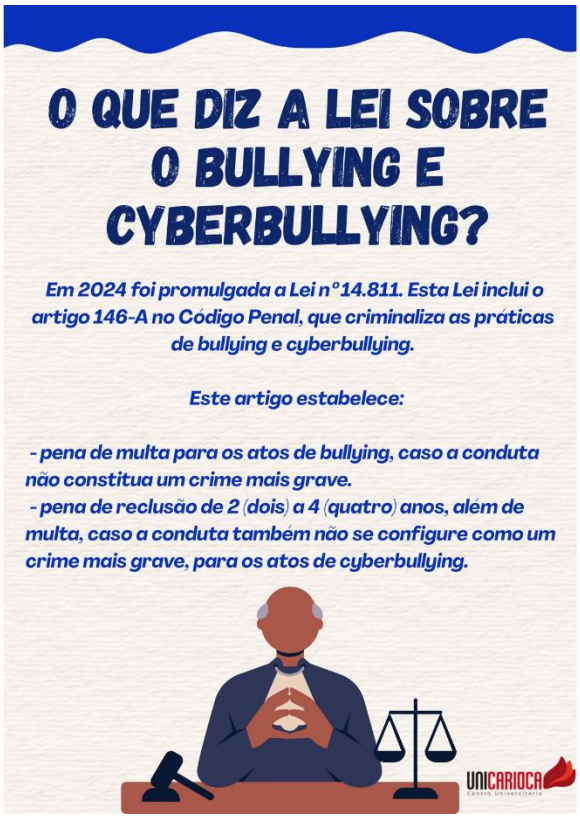
Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Ao listar consequências emocionais, escolares e físicas, o material evidencia a gravidade dos impactos do *bullying*, o que pode sensibilizar tanto vítimas quanto agressores e espectadores. A divisão em categorias favorece a compreensão multidimensional do problema.

A inserção da Lei nº 14.811/2024 é um ponto alto da cartilha, pois atualiza sobre a criminalização dessas práticas, fortalecendo a noção de que o *bullying* não é apenas uma “brincadeira” e sim um ato passível de punição legal (**Figura 33**).

Figura 33: Cartilha Digital – As consequências e a criminalização das práticas de *bullying*





Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Conforme apresentado na **Figura 34**, a cartilha adota um tom orientador e empoderador, oferecendo um passo a passo prático para as vítimas, estimulando-as em não guardar segredo e buscar ajuda. Porém, não deixa de evidenciar o papel dos espectadores, promovendo o protagonismo ético e reforçando a responsabilidade coletiva. A sugestão de apoio direto à vítima e denúncia a um adulto confere um caráter prático à proposta de intervenção.

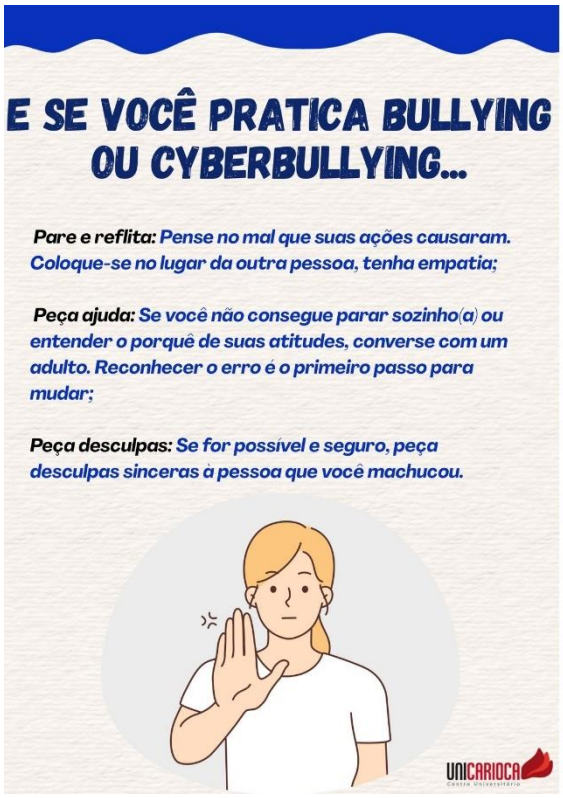
Figura 34: Cartilha Digital – Orientações para as vítimas e para os espectadores



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Porém, o material não deixa de citar uma abordagem para aqueles que exercem as práticas de *bullying*, indicando uma postura educativa e restaurativa, e não punitiva, incentivando assim a empatia, a autorreflexão e a mudança de comportamento. O tom acolhedor e a proposta de diálogo com adultos refletem uma perspectiva inclusiva, coerente com os princípios da educação para a cidadania. Por fim, a frase de encerramento retoma o título da cartilha e reforça o apelo coletivo da proposta (**Figura 35**).

Figura 35: Cartilha Digital – Orientações para quem pratica *bullying*





Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Assim, a cartilha apresenta uma abordagem de articulação entre conteúdo legal, científico e orientações práticas, com linguagem acessível e organização didática, atuando tanto na prevenção quanto na intervenção frente ao *bullying* e *cyberbullying*, favorecendo a construção de uma cultura de paz e respeito mútuo.

5. ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO

Esta seção apresenta a análise dos resultados obtidos com a pesquisa, cujo principal produto foi o desenvolvimento de um jogo educativo sobre *bullying*, direcionado a alunos do segundo segmento do Ensino Fundamental. A análise foi organizada com o intuito de examinar e interpretar os dados coletados, abordando as principais questões investigadas e verificando o cumprimento dos objetivos propostos. Inicialmente, são descritas as características gerais dos dados, seguidas pela

exposição dos achados mais significativos, à luz do referencial teórico adotado. Essa abordagem possibilita uma compreensão mais aprofundada das implicações dos resultados e de sua relevância.

Com o objetivo de integrar a tecnologia à promoção da conscientização, do diálogo e da prevenção de comportamentos agressivos no ambiente escolar e virtual, os resultados apontam para a importância de estratégias pedagógicas inovadoras na construção de relações mais saudáveis entre os estudantes. O jogo demonstrou ser uma ferramenta eficaz para estimular a empatia e a reflexão crítica sobre o *bullying* e o *cyberbullying*.

Para analisar a metodologia aplicada, ao final da atividade, que ocorreu em dois dias com grupos de 10 alunos por vez, os estudantes preencheram um questionário avaliativo, onde se obteve a participação total de 28 alunos. As respostas fornecidas permitiram identificar os impactos da proposta, revelando as percepções deles em relação ao tema e à efetividade da abordagem lúdica no processo de ensino-aprendizagem.

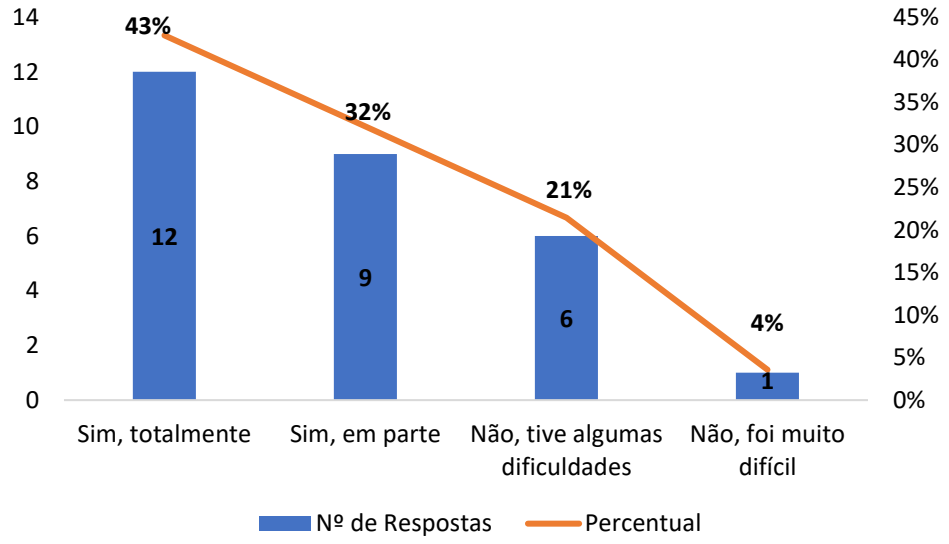
Assim, no **Gráfico 12**, é possível analisar a percepção dos participantes quanto à clareza das instruções e complexidade das tarefas propostas pelo jogo, nessa questão eles puderam responder se o jogo foi fácil de entender e jogar. De acordo com os dados apresentados, 12 participantes afirmaram que o jogo foi totalmente fácil de entender e jogar, demonstrando uma recepção bastante positiva por parte da maioria. Outros 9 participantes indicaram que, em parte, conseguiram compreender e jogar sem maiores dificuldades, o que sugere que, embora tenham enfrentado alguns obstáculos, ainda assim conseguiram realizar a proposta de forma satisfatória.

No entanto, em contraste, temos 6 participantes que relataram ter tido algumas dificuldades durante a experiência, apontando a existência de possíveis barreiras na compreensão das regras, comandos ou objetivos do jogo. Apenas 1 participante considerou a atividade “muito difícil”, evidenciando um número mínimo de alunos com sérias dificuldades de interação com o recurso.

A distribuição dessas respostas indica que mais de 75% (21) dos participantes conseguiram jogar com facilidade total ou parcial, o que revela uma boa adequação do jogo ao público-alvo, demonstrando seu potencial para ser utilizado como recurso pedagógico. Porém, a existência de uma parcela (25% - 7 participantes) que relatou dificuldades, sugere a necessidade de ajustes pontuais, como a simplificação de

instruções, ou inclusão de tutoriais, a fim de assegurar que todos os estudantes possam usufruir plenamente da proposta educativa.

Gráfico 12 – Jogabilidade e compreensão



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

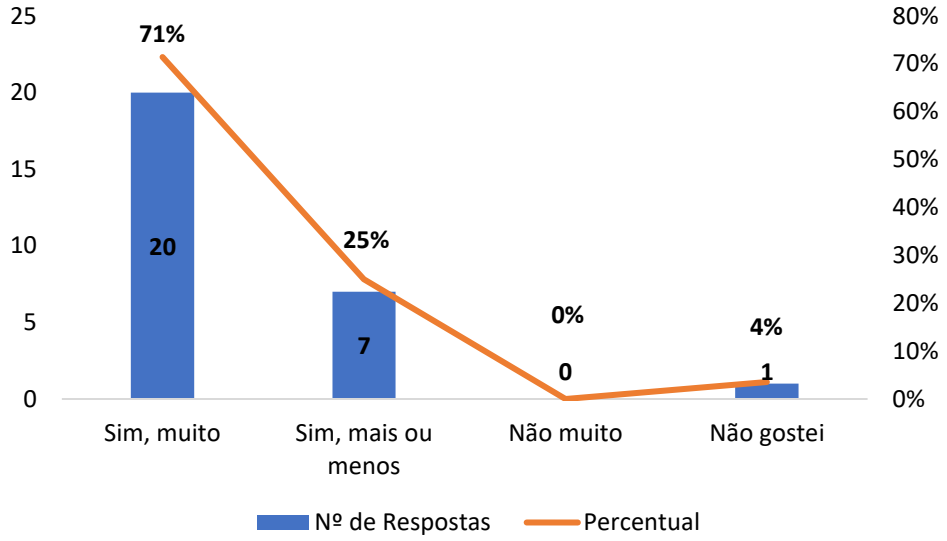
A capacidade de despertar o interesse dos alunos é um fator determinante para o sucesso de qualquer estratégia de ensino-aprendizagem, sobretudo quando se trata de temáticas sensíveis como o *bullying* e o *cyberbullying*. Por isso, com o objetivo de mensurar o grau de aceitação dos estudantes quanto ao aspecto lúdico e interativo da proposta, foi aplicada a pergunta “Você achou o jogo envolvente e interessante?”.

Conforme os dados apresentados no **Gráfico 13**, observa-se que a maioria absoluta dos respondentes - 71% (20) - avaliou o jogo como “muito” interessante e envolvente, e 25% (7) afirmaram que o jogo foi “mais ou menos” interessante. Apenas 1 aluno afirmou que “não gostou” da experiência.

Segundo Bürger e Ghisleni (2019), a escola tradicional encontra, na atualidade, dificuldades para manter a concentração do aluno e fomentar seu desejo por aprender. Diante dessa realidade, o uso de jogos educativos é uma das formas de motivar o aluno a participar ativamente das atividades, a adoção de jogos educativos favorece a concentração e a participação ativa dos alunos, o que corrobora os elevados índices de aceitação observados na aplicação do jogo. Esse resultado de 96% de aceitação, reforça a validade do jogo como ferramenta pedagógica atrativa e,

em geral, bem recebida pelo público-alvo, sugerindo que a dinâmica do jogo foi eficaz na captação da atenção e no estímulo à participação ativa dos alunos.

Gráfico 13 – Interesse dos alunos pelo jogo

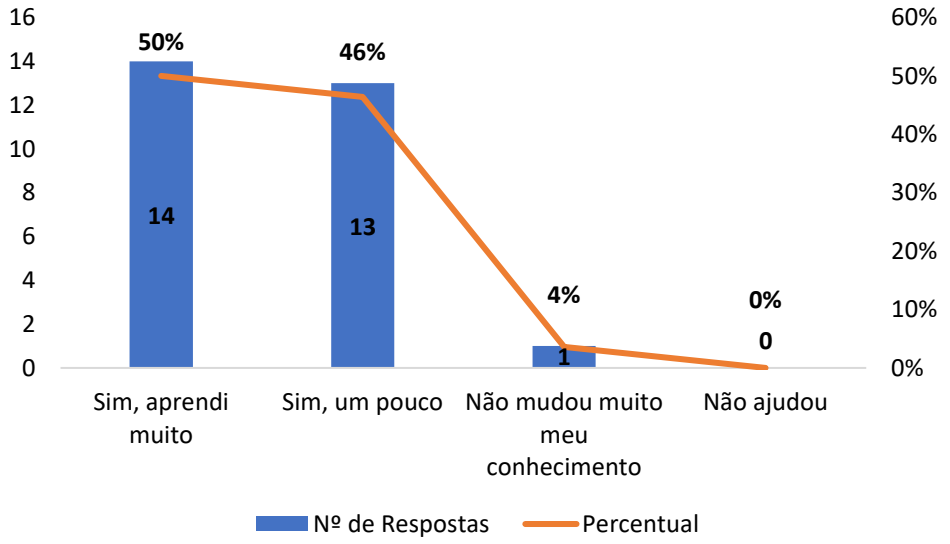


Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Além de buscar compreender o grau de interesse dos alunos pelo jogo, a pesquisa também buscou avaliar a efetividade pedagógica do jogo na ampliação do conhecimento dos alunos sobre o *bullying* e o *cyberbullying*, e assim foi questionado aos participantes se o jogo ajudou a entender melhor sobre o tema em questão.

Os resultados revelam que um total de 96% (27) dos alunos reconheceu algum tipo de ganho de conhecimento a partir da experiência. Apenas 1 aluno indicou que o jogo “não mudou muito” seu conhecimento (**Gráfico 14**). Tais dados reforçam a eficiência do recurso como instrumento de aprendizagem ativa, promovendo a assimilação de informações de maneira acessível e atrativa, servindo como uma ferramenta de apoio importante nas ações escolares voltadas à prevenção e ao combate dessas práticas. Esse resultado está alinhado com Japiassu e Rached (2020), que destacam a gamificação como uma estratégia capaz de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e motivador, favorecendo o engajamento e a construção significativa do conhecimento por parte dos estudantes.

Gráfico 14 – Ampliação do conhecimento sobre *bullying* e *cyberbullying*



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

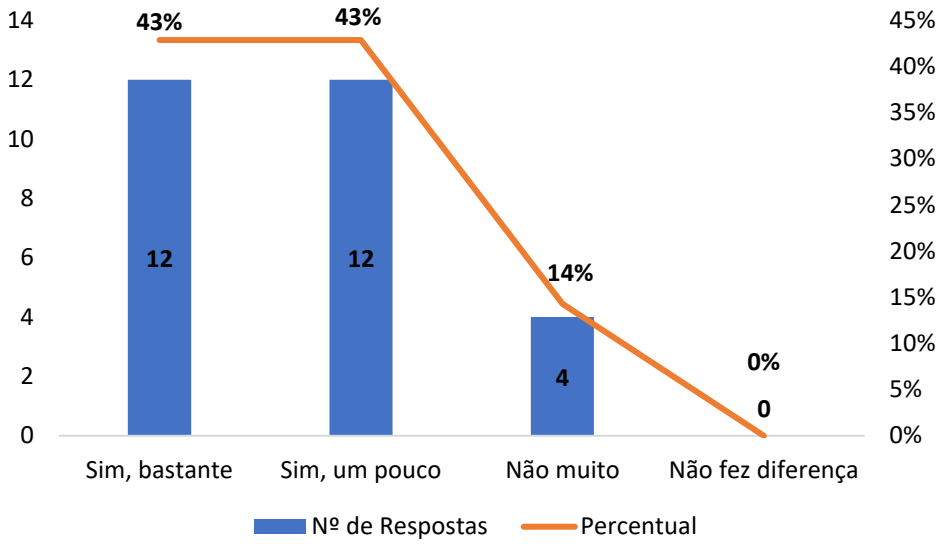
Seguindo essa análise, além de buscar saber se o jogo ajudou a entender melhor sobre o tema em questão, também foi considerado importante saber se a atividade ajudou na promoção da reflexão crítica e da tomada de consciência por parte dos alunos, através da pergunta “O jogo fez você refletir sobre atitudes e comportamentos relacionados ao *bullying* e ao *cyberbullying*?”.

Como podemos verificar no **Gráfico 15**, 24 participantes (86%) foram impactados de maneira positiva pela proposta, desenvolvendo algum grau de reflexão acerca de suas próprias atitudes e das práticas observadas no ambiente social e digital. Ainda que 4 deles (14%) tenham respondido que o jogo “não muito” os levou à reflexão, nenhum aluno considerou que a atividade “não fez diferença”. Isso evidencia que, mesmo entre os menos impactados, o jogo foi, no mínimo, percebido como pertinente ou relevante, ainda que o engajamento reflexivo não tenha sido profundo para todos.

Esses dados confirmam que o jogo não apenas transmitiu conhecimento sobre *bullying* e *cyberbullying*, mas também gerou oportunidades de autorreflexão, o que amplia sua contribuição formativa no processo educativo, reforçando o estudo realizado por Souza *et al*. (2021), que, ao desenvolverem um jogo educativo sobre *bullying* e *cyberbullying*, também constataram que a ferramenta não apenas favoreceu a aquisição de conhecimentos, bem como promoveu reflexão crítica e tomada de

consciência entre os adolescentes participantes, evidenciando o potencial pedagógico de jogos na formação ética e cidadã de estudantes.

Gráfico 15 – Promoção de reflexão sobre *bullying* e *cyberbullying*



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

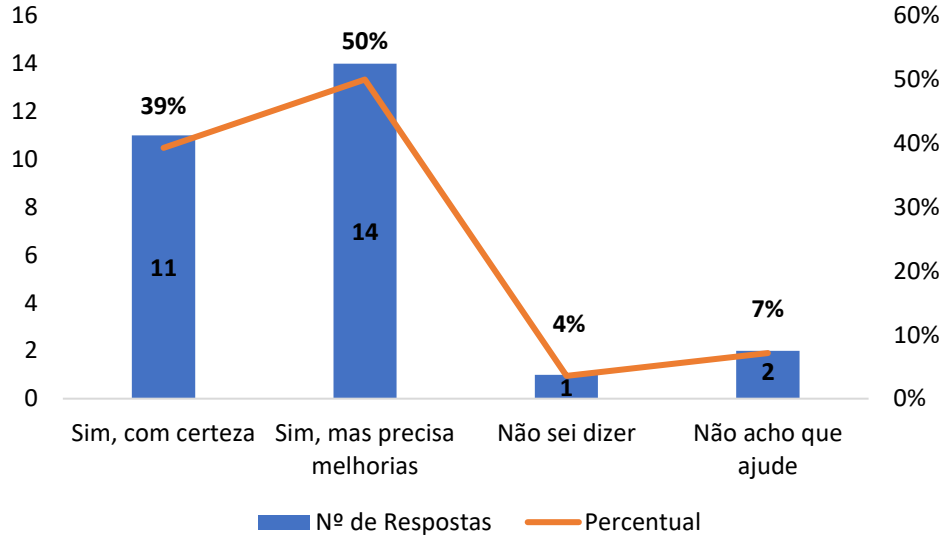
Em seguida buscou-se avaliar a percepção dos estudantes quanto à eficácia preventiva da atividade. A análise dos dados no **Gráfico 16**, revela que a maioria dos respondentes acredita no potencial preventivo do jogo, onde 11 deles (39%) responderam “Sim, com certeza”, o que demonstra confiança plena na eficácia do jogo como ferramenta de conscientização e prevenção, e 14 (50%) afirmaram que o jogo pode sim contribuir, embora apontem que “precisa de melhorias”.

Somados, esses dois grupos representam 89% (25) dos estudantes, reforçando a ideia de que a estratégia é válida para prevenir o *bullying* e o *cyberbullying*, mas também sugere que há aspectos que poderiam ser aprimorados para ampliar seu impacto ou facilitar sua aplicação pedagógica.

Tal percepção dos alunos está em consonância com o entendimento de Yaegashi *et al.* (2022), que destacam que a prevenção dessas práticas no ambiente escolar passa necessariamente por estratégias pedagógicas eficazes, as quais promovam consciência, empatia e responsabilização dos envolvidos. Nesse sentido, o uso do jogo desenvolvido durante a pesquisa, se apresenta como um instrumento relevante para fortalecer a cultura de prevenção e contribui com o papel formativo e protetivo das instituições escolares.

Essa abordagem também está alinhada ao que estabelece a Lei nº 13.185/2015, que institui o *Programa de Combate à Intimidação Sistemática (Bullying)* e determina que as escolas adotem medidas educativas e preventivas, priorizando ações que estimulem o respeito mútuo e a mediação de conflitos no ambiente escolar.

Gráfico 16 – O jogo pode ajudar a prevenir o *bullying* e *cyberbullying*?



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

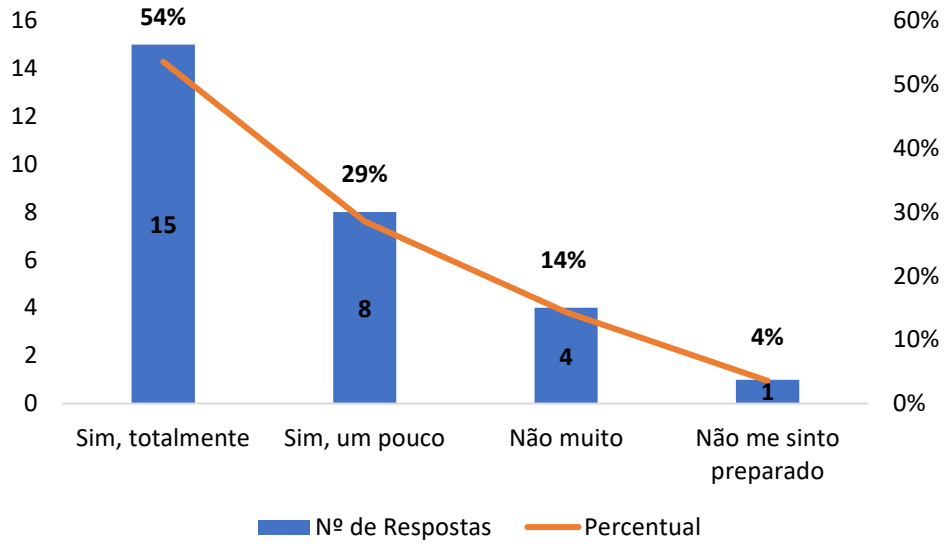
A avaliação da eficácia do jogo incluiu uma pergunta direcionada à percepção dos alunos quanto à sua preparação para agir diante das situações de intimidação sistemática, após a experiência com o jogo.

Os resultados obtidos indicam uma resposta predominantemente positiva por parte dos participantes. Dos 28 alunos, a maioria afirmou sentir-se totalmente preparada para agir contra o *bullying* e o *cyberbullying* após jogar, o que corresponde a 15 indivíduos. Outros 8 participantes relataram sentir-se um pouco mais preparados, o que também demonstra um impacto positivo, ainda que em menor grau. Em contrapartida, uma parcela menor dos participantes (4 respondentes) indicou que não se sente muito preparada, e apenas 1 respondente declarou não se sentir preparado de forma alguma (**Gráfico 17**).

O fato de 83% (23) dos alunos responderem “Sim, totalmente” e “Sim, um pouco”, revela que o jogo foi capaz de promover, em grande parte dos participantes, um aumento na percepção de competência para lidar com situações de *bullying* e *cyberbullying*.

Esse dado reforça a relevância da proposta que estimula, não apenas a compreensão conceitual sobre o *bullying* e o *cyberbullying*, mas também o desenvolvimento de competências socioemocionais, como empatia, autorregulação e responsabilidade social. Segundo Ricci e Cruz (2021), essas habilidades são essenciais para que os estudantes sejam capazes de reconhecer, prevenir e intervir de forma assertiva em situações de violência escolar, atuando como agentes transformadores em seu contexto social.

Gráfico 17 – Aumento na percepção de competência para lidar com *bullying* e *cyberbullying*

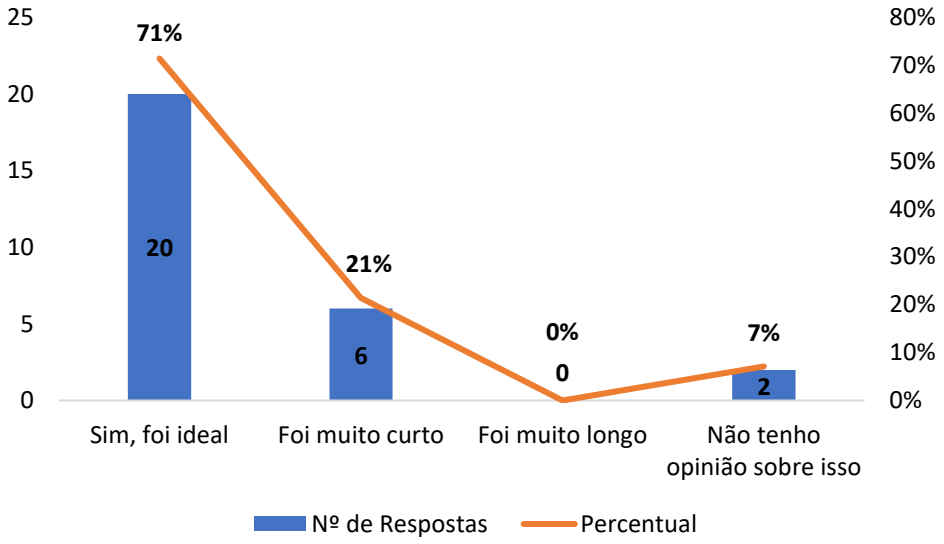


Fonte: Elaborado pela autora (2025)

A adequação do tempo de duração de atividades didáticas é um fator determinante para garantir a concentração, o engajamento e o aproveitamento pedagógico dos alunos. Por essa razão, a pergunta “O tempo de duração do jogo foi adequado?” visou aferir a percepção dos estudantes em relação à duração da atividade proposta.

De acordo com os dados coletados e apresentados no **Gráfico 18**, a maioria expressiva dos participantes (20 - 71%) considerou que o tempo do jogo foi ideal, o que demonstra que a duração foi bem equilibrada, permitindo que os estudantes explorassem os conteúdos propostos sem que a experiência se tornasse cansativa ou insuficiente.

Gráfico 18 – Tempo de duração do jogo



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Para compreender quais elementos do jogo mais chamaram a atenção dos participantes, foi incluída a pergunta "*O que você mais gostou no jogo?*". As respostas foram categorizadas em quatro opções: "*A história*", "*Os desafios*", "*O aprendizado sobre bullying e cyberbullying*" e "*Outro*", e apresentadas no **Gráfico 19**.

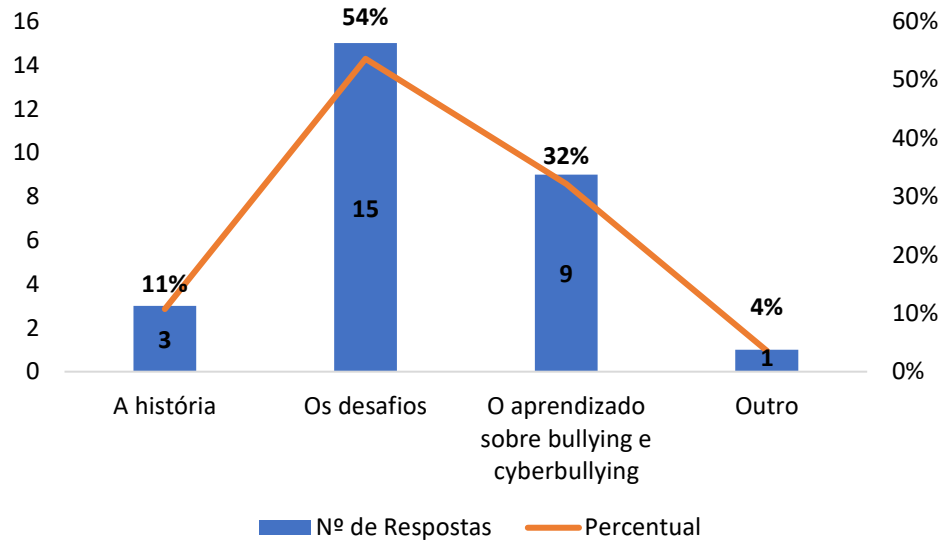
Os dados revelam que a maior parcela, equivalente a 15 alunos, destacou os desafios como o aspecto mais atrativo do jogo. Esse resultado sugere que a mecânica lúdica e interativa foi bem recebida, sendo um fator decisivo para o engajamento dos jogadores. Em segundo lugar, 9 indivíduos afirmaram que o que mais gostaram foi o aprendizado relacionado ao *bullying* e ao *cyberbullying*, indicando que o conteúdo educativo do jogo também teve impacto positivo e foi percebido como relevante. A história do jogo foi apontada como o aspecto mais interessante para 3 alunos, enquanto apenas 1 participante selecionou a opção “Outro”, descrevendo gostar do tipo do jogo.

Os resultados obtidos neste estudo dialogam com Alves *et al*. (2022), que avaliaram em sua pesquisa, a percepção de estudantes do Ensino Fundamental sobre jogos voltados à prevenção do *bullying*. Na pesquisa desenvolvida por eles, a maioria dos alunos demonstrou interesse pela presença de elementos interativos, como desafios e decisões práticas, apontada como essencial para manter o engajamento dos participantes. Dessa forma, os dados do presente estudo, que evidenciam a

preferência pelos desafios e o reconhecimento do valor educativo do jogo, encontram respaldo empírico em experiências já consolidadas no contexto escolar brasileiro.

A predominância da preferência pelos desafios, seguida do conteúdo educativo, evidencia a importância de aliar componentes interativos com propostas formativas em jogos sérios. A experiência lúdica não apenas estimula o interesse dos adolescentes, como também potencializa a assimilação de conceitos importantes relacionados à convivência, respeito e enfrentamento de situações de violência.

Gráfico 19 – Elementos do jogo considerados interessantes



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Em seguida, foi solicitado aos participantes que indicassem aspectos do jogo que poderiam ser melhorados. Diferentemente das perguntas anteriores, essa questão permitiu múltiplas respostas, possibilitando uma visão mais abrangente das percepções e expectativas dos jogadores.

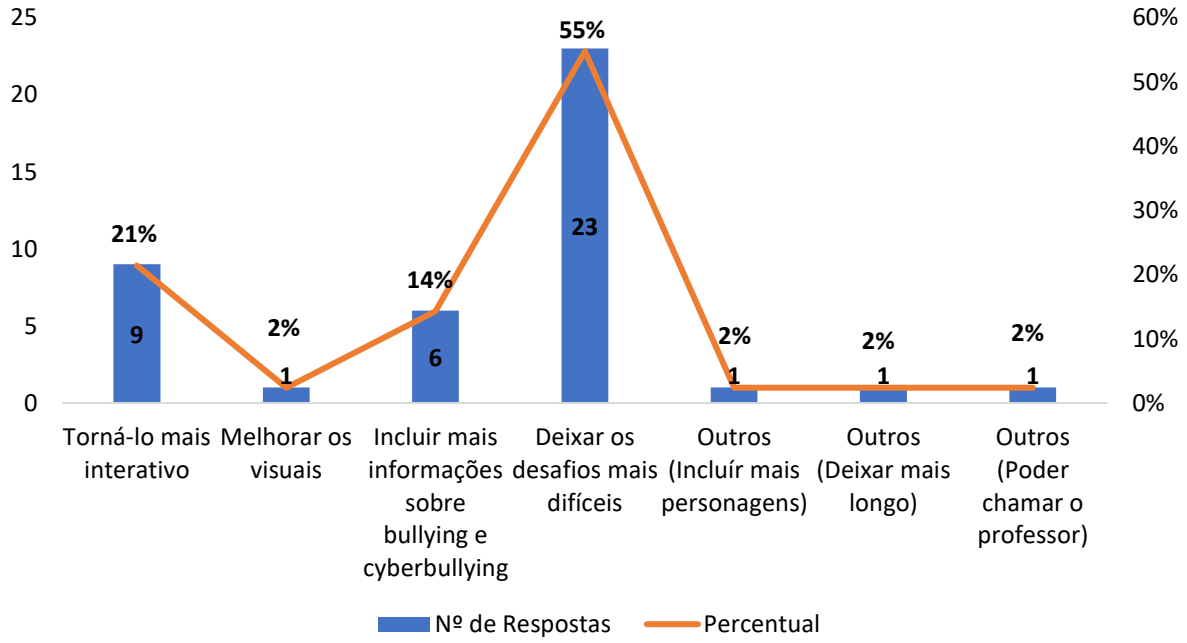
No **Gráfico 20**, podemos observar que a sugestão mais recorrente foi “Deixar os desafios mais difíceis”, apontada por 23 participantes. Este dado corrobora com a análise anterior, em que os desafios foram o aspecto mais apreciado do jogo, e sugere que os jogadores demonstraram engajamento com as mecânicas propostas, desejando um nível maior de complexidade e desafio.

A segunda sugestão mais mencionada foi “Torná-lo mais interativo”, indicada por 9 alunos, reforçando a relevância de desenvolver experiências mais dinâmicas e participativas. Outra sugestão indicada por 6 alunos foi “Incluir mais informações sobre

bullying e *cyberbullying*", sugerindo que, embora o conteúdo educativo tenha sido valorizado por muitos, há espaço para ampliação e aprofundamento das informações transmitidas.

A sugestão "Melhorar os visuais" obteve apenas 1 resposta. Na opção "Outros" os alunos sinalizaram outras indicações, como: "Incluir mais personagens" (1 resposta), a possibilidade de "Poder chamar o professor" (1 resposta), e "Deixar mais longo" (1 resposta). Estas observações pontuais, embora menos frequentes, indicam oportunidades de refinamento no design e nas funcionalidades do jogo, a fim de promover uma experiência ainda mais rica e contextualizada.

Gráfico 20 – Aspectos a serem melhorados no jogo



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

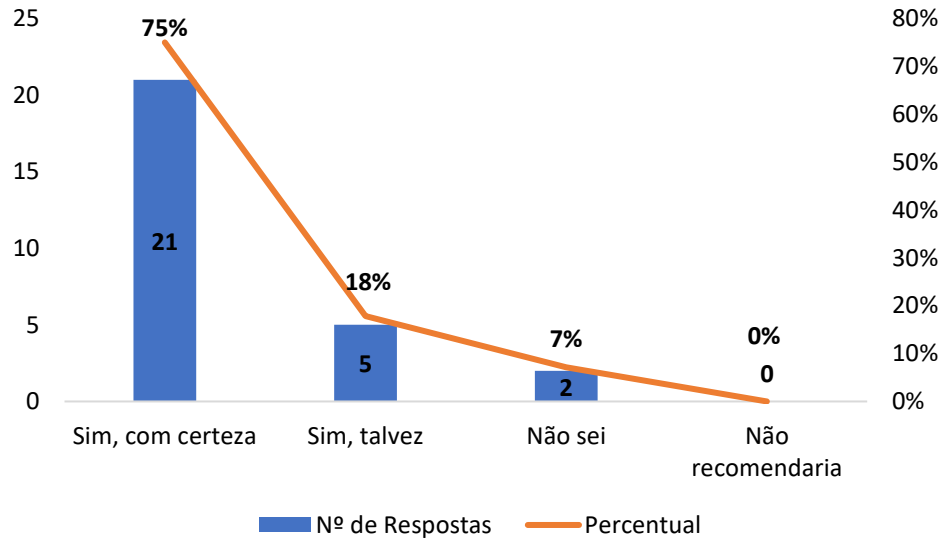
As sugestões citadas no **Gráfico 20**, revelam não apenas o interesse dos participantes em aprofundar e aprimorar o jogo, mas também refletem o protagonismo infantojuvenil no processo de criação e gestão de conteúdos digitais relacionados ao enfrentamento do *bullying*. Conforme destacado por Rosário (2021), o protagonismo juvenil consiste na capacidade dos adolescentes de atuarem ativamente na construção de ferramentas e estratégias que dialoguem com suas realidades e necessidades. No contexto do jogo, essa postura se manifesta nas demandas por maior complexidade dos desafios, interatividade ampliada e enriquecimento do conteúdo educativo, evidenciando que os jovens não são meros consumidores

passivos, mas agentes participativos que desejam influenciar e aprimorar as ferramentas que impactam suas vivências. Essa participação ativa fortalece o engajamento e contribui para a efetividade do aprendizado, promovendo um processo educativo mais colaborativo e alinhado às expectativas do público-alvo.

Para mensurar o grau de satisfação e aceitação da proposta, os participantes foram questionados se recomendariam o jogo para outras pessoas. Os resultados do **Gráfico 21** demonstram uma ampla aprovação por parte dos jogadores.

A maioria expressiva dos respondentes (21 - 75%) respondeu “Sim, com certeza”, evidenciando alto nível de satisfação com a experiência vivenciada. Outros 5 alunos (18%) indicaram que “talvez” recomendariam o jogo, sugerindo uma avaliação positiva, porém com possíveis ressalvas. A opção “Não sei” foi escolhida por 2 (7%) dos participantes, demonstrando alguma indefinição ou neutralidade na percepção sobre a recomendação. Importante destacar que nenhum dos respondentes marcou a opção “Não recomendaria”, o que reforça o caráter positivo da recepção do jogo entre os adolescentes.

Gráfico 21 –Recomendação do jogo para outras pessoas



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Narciso *et al*. (2024), demonstram como a gamificação pode estimular significativamente o interesse e a participação dos estudantes no processo de aprendizagem, ao integrar elementos lúdicos, desafios e recompensas, estratégias gamificadas, despertando assim o engajamento dos alunos e favorecendo a

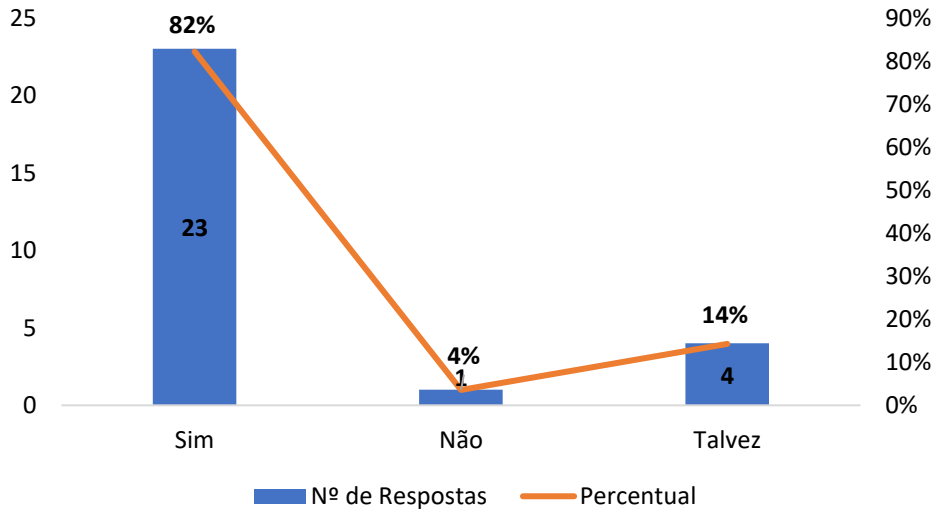
construção de um ambiente educativo mais atrativo e significativo. Esse alto índice de recomendação observado no **Gráfico 21**, consolida os dados previamente analisados, confirmando que o recurso utilizado possui potencial para ser replicado como ferramenta de apoio à promoção de uma cultura de paz e ao enfrentamento do *bullying* e do *cyberbullying* no ambiente escolar.

Além de investigar se indicariam o jogo para outras pessoas, o questionário buscou avaliar o interesse dos alunos em continuar engajado com o recurso educativo por meio de novas edições.

As respostas no **Gráfico 22**, revelam uma predisposição amplamente positiva entre os jogadores, onde a grande maioria dos respondentes (23) respondeu afirmativamente, demonstrando entusiasmo e abertura para continuar explorando o jogo em futuras atualizações. A opção "Talvez" foi marcada por 4 participantes, indicando uma postura receptiva, embora com alguma incerteza quanto à continuidade do interesse. Apenas 1 participante respondeu que não gostaria de jogar novas versões, representando uma minoria pouco significativa diante da ampla aceitação geral.

A intenção de continuidade por parte dos jogadores reforça a eficácia da proposta em promover o aprendizado por meio do lúdico. Os resultados sugerem que o jogo conseguiu estabelecer uma conexão positiva com o público-alvo, gerando expectativas para novos conteúdos e ampliando seu potencial como ferramenta pedagógica de longo prazo.

Gráfico 22 – Continuar jogando novas versões



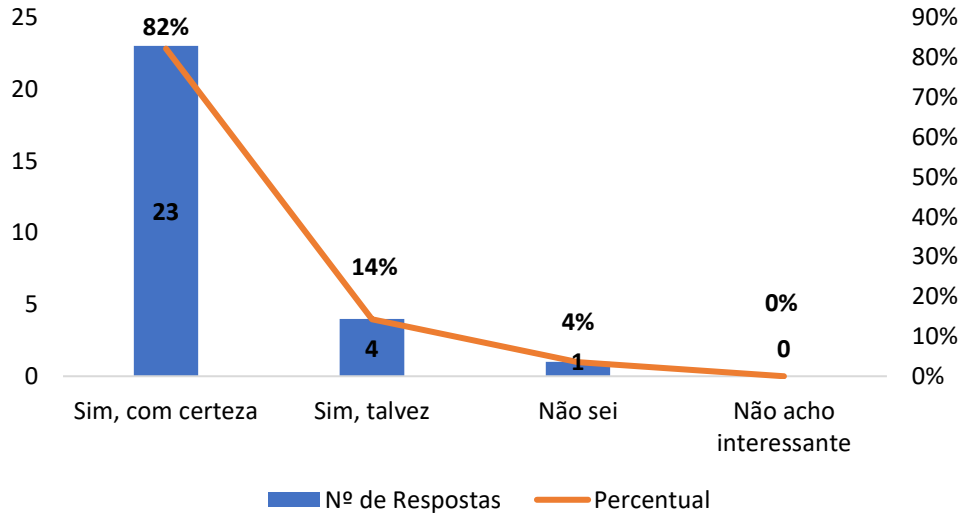
Fonte: Elaborado pela autora (2025)

A fim de compreender a percepção dos alunos quanto à utilização de tecnologias como ferramenta de apoio ao combate ao *bullying e ao cyberbullying*, a pergunta “Você considera ser interessante a utilização de tecnologias para ajudar na compreensão e no combate ao *bullying* e cyberbullying?” obteve resultados altamente positivos.

A esmagadora maioria dos respondentes (23 participantes) respondeu “Sim, com certeza”, revelando um forte reconhecimento do potencial educativo das ferramentas tecnológicas nesse contexto. A resposta “Sim, talvez” foi selecionada por 4 participantes, sugerindo uma predisposição favorável, ainda que com alguma reserva. Apenas 1 dos respondentes indicou indecisão, ao selecionar “Não sei”, enquanto nenhum participante escolheu a opção “Não acho interessante”.

Estes dados, conforme ilustrados no **Gráfico 23**, evidenciam a aceitação quase unânime da proposta pedagógica baseada em recursos digitais, reconhecendo o valor das tecnologias como mediadoras do conhecimento e da transformação de atitudes no ambiente escolar. Tal perspectiva encontra respaldo em Moura (2023), ao afirmar que as novas tecnologias, quando integradas de forma crítica e estratégica ao processo de ensino-aprendizagem, têm o poder de potencializar o engajamento discente, promover autonomia intelectual e facilitar a compreensão de temas complexos por meio de experiências interativas e contextualizadas. Nesse sentido, a utilização de jogos digitais e outras ferramentas tecnológicas configura-se como um meio eficaz de sensibilização e conscientização.

Gráfico 23 – Importância de utilizar tecnologias



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

O questionário de avaliação da metodologia implementada também contou com uma pergunta aberta, que teve por objetivo coletar percepções espontâneas dos alunos sobre a experiência com o jogo digital, a fim de compreender aspectos subjetivos sobre o uso desta ferramenta pedagógica, considerando o protagonismo discente no processo de construção e aprimoramento da prática educativa. Dos 28 participantes, 27 deles colaboraram fornecendo suas opiniões de forma descritiva, revelando uma recepção majoritariamente positiva em relação ao jogo, e acompanhada de sugestões construtivas.

A análise foi realizada com base na Metodologia de Análise de Conteúdo, conforme os princípios estabelecidos por Bardin (2011), e desenvolvida em três etapas principais: a pré-análise, a exploração do material e o tratamento e interpretação dos resultados. A partir dessa metodologia, será possível identificar pontos fortes e eventuais fragilidades da ferramenta pedagógica aplicada na pesquisa, contribuindo para seu aprimoramento contínuo, e para uma compreensão mais completa dos impactos do jogo nas relações interpessoais.

Na pré-análise, o objetivo geral é compreender as percepções dos alunos sobre a experiência com o jogo, tendo como foco da análise, identificar temas recorrentes nas verbalizações que permitam avaliar o jogo. Após a leitura flutuante, na **Tabela 2,** foi realizada a codificação das verbalizações dos 27 participantes, agrupando-as em categorias temáticas. As categorias foram desenvolvidas indutivamente a partir do próprio material, conforme preconizado por Bardin (2011).

Quadro 2: Narrativa dos Alunos Participantes da Pesquisa

Alunos Participantes	Verbalizações	Categorias Temática			
		Aprovação e Satisfação Geral	Sugestões Técnicas e Operacionais	Reconhecimento do Valor Educativo	Dúvida quanto ao Impacto Real
Participante 1	“Poder criar o seu próprio personagem.”		X		
Participante 2	“Eu achei que o jogo com um contexto bom, é só melhorar a qualidade do jogo.”		X		
Participante 3	“Eu acho que poderia ter esse jogo no celular. Gostei muito do jogo, eu amei. Nota 10.”	X	X		
Participante 4	“O jogo é muito legal, ele não tem nada para melhorar.”	X			
Participante 5	“Eu gostei muito do jogo. Parabéns.”	X			
Participante 6	“Foi muito bom.”	X			

Participante 7	“Eu acho que deveria ter esse jogo no celular e no tablet. Eu amei o jogo. Ele é legal. A nota para ele é 10. Muito bom.”	X	X		
Participante 8	“Eu achei muito fácil. Eu amei muito.”	X			
Participante 9	“Eu adorei. Foi bom e é um bom aprendizado. Ensina a não fazer *bullying*.”			X	
Participante 10	“Eu gostei muito. Amei jogar.”	X			
Participante 11	“Muito bom!”	X			
Participante 12	“O Jogo é muito bom. E acho que ele vai melhorar (ele já é ótimo), e vou falar pra todos desse jogo! Todos contra o Bullying!!!”	X			
Participante 13	“Jogo muito bom, mas ainda pode melhorar algumas coisas.”	X	X		
Participante 14	“Deixar o jogo em 3D.”		X		
Participante 15	“Achei legal, mas precisa de melhorias.”	X	X		
Participante 16	“Muito bom.”	X			
Participante 17	“Gostei, foi muito legal o jogo.”	X			
Participante 18	“Foi muito interessante, mas pode melhorar, para as pessoas refletirem mais sobre o *bullying*, e pode ter mais desafios.”		X	X	
Participante 19	“Eu achei o jogo muito interessante. Essa forma é muito boa porque nos dias de hoje a tecnologia é muito usada em todo mundo.”	X			
Participante 20	“Eu achei o jogo bem divertido, mas não ajudou quase nada para a atitude das pessoas contra o *bullying*.”				X
Participante 21	“Achei muito legal, mas tem algumas partes que podem melhorar.”	X	X		
Participante 22	“Gostei bastante, mas deveria melhorar.”	X	X		
Participante 23	“Eu gostei muito, só que ele trava muito. Deveria explicar mais e ter mais situações. E na minha opinião as pessoas que fazem não vão mudar.”		X		X
Participante 24	“O jogo em si foi bem legal, eu só acho que travou muito, e que teria que colocar mais desafios.”		X		
Participante 25	“Eu gostei, só acho que deveria melhorar as versões.”		X		
Participante 26	“Foi ótimo o jogo, foi bom usar tecnologias.”	X			
Participante 27	“Bom jogo, mas poderia melhorar.”	X	X		

Fonte: Informações extraídas do questionário impresso – aplicado com alunos (2025)

Na etapa de exploração do material, foram identificadas quatro categorias principais, com base na frequência e na recorrência semântica dos conteúdos expressos, categorias estas sinalizadas como: Aprovação e Satisfação Geral; Sugestões Técnicas e Operacionais; Reconhecimento do Valor Educativo; e Dúvida quanto ao Impacto Real.

As manifestações mais frequentes foram de aceitação e aprovação do jogo. Termos como “muito bom”, “amei”, e “gostei” aparecem de forma recorrente, revelando elevado nível de engajamento e aceitação da proposta pedagógica. Essas verbalizações foram indicadas pela categoria temática “**Aprovação e Satisfação Geral”.**

Foram verbalizadas também, várias contribuições apontando a necessidade de aprimoramento, como correção de travamentos, personalização de personagens, adaptação para outras plataformas (celular e tablet) e melhorias gráficas, como a inclusão de recursos em 3D, indicadas pela categoria temática “**Sugestões Técnicas e Operacionais**”.

Algumas falas apareceram com menor frequência, mas também foram categorizadas. Alguns alunos indicaram que o jogo favoreceu a reflexão sobre práticas de *bullying*, sendo percebido como instrumento de aprendizado e conscientização, constituindo assim a categoria “**Reconhecimento do Valor Educativo”**. Contudo, apesar da maioria ter aprovado o jogo, algumas respostas demonstraram dúvidas quanto à sua capacidade de provocar transformações comportamentais efetivas, revelando uma postura mais crítica diante da proposta, constituindo assim a categoria “**Dúvida quanto ao Impacto Real**”.

Por último, na etapa de tratamento e interpretação dos resultados, os dados evidenciam a metodologia aplicada como uma ferramenta educativa no enfrentamento ao *bullying* e *cyberbullying*, que alcançou, em grande medida, seu objetivo de promover a reflexão e o reconhecimento dessas práticas de violência sistemática, favorecendo o engajamento e participação ativa dos estudantes. A proposta lúdica e digital foi bem recebida, gerando entusiasmo e reconhecimento do valor pedagógico da atividade. Além disso, o espaço para manifestação espontânea permitiu a coleta de sugestões relevantes para o aprimoramento técnico e pedagógico do jogo.

No entanto, a percepção crítica de alguns participantes evidencia certas fragilidades da ferramenta pedagógica, tanto em relação a aspectos técnicos que ainda demandam aprimoramento, quanto à sua efetividade na promoção de

mudanças de atitude. Esses apontamentos reforçam a necessidade de que o jogo seja integrado a outras estratégias educativas, como rodas de conversa, mediações reflexivas e acompanhamento contínuo, que podem ser conduzidos com o apoio do material complementar desenvolvido e disponibilizado em formato de cartilha digital.

6. CONCLUSÃO

O *bullying* e o *cyberbullying* configuram-se como práticas de violência intencional e repetitiva, que afetam significativamente o desenvolvimento socioemocional dos estudantes e o ambiente escolar. Tais comportamentos têm se intensificado nas últimas décadas, especialmente com o avanço das tecnologias digitais e a crescente inserção das gerações Z e *Alfa* em contextos virtuais, nos quais a fronteira entre o mundo físico e o digital praticamente não existe.

O referencial teórico desta pesquisa fundamentou-se em estudos sobre os conceitos, os tipos e as consequências do *bullying* e do *cyberbullying*, bem como tratou do papel da família, da escola e do Estado no enfrentamento dessas problemáticas. Além disso, foram analisadas legislações pertinentes e discutido o potencial da gamificação como recurso pedagógico inovador, capaz de engajar os estudantes em práticas educativas mais significativas.

Diante desse cenário, a pesquisa teve como objetivo desenvolver e implementar estratégias educacionais mediadas por recursos tecnológicos para prevenir e combater essas práticas. O percurso metodológico envolveu a realização de uma pesquisa preliminar, o desenvolvimento de um jogo educativo e de uma cartilha digital, além do estudo dos impactos dessas ferramentas na promoção de um ambiente escolar mais saudável e acolhedor.

Com a análise dos resultados obtidos, conclui-se que a pesquisa alcançou todas as propostas almejadas, através do desenvolvimento e da implementação de estratégias educacionais, com o auxílio de recursos tecnológicos (um jogo digital educativo e uma cartilha digital), capazes de identificar, prevenir e combater o *bullying* e o *cyberbullying*, promovendo melhorias nas relações interpessoais no ambiente escolar.

Partindo do reconhecimento de que tais práticas configuram um problema persistente e multifacetado na realidade educacional brasileira, o estudo propôs uma metodologia inovadora, ancorada nos princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), com foco no protagonismo infantojuvenil e no uso ético e crítico das tecnologias digitais.

Os dados obtidos, tanto de natureza quantitativa quanto qualitativa, apontam para resultados promissores. A ampla aceitação do jogo pelos alunos, o reconhecimento do seu potencial educativo e o engajamento demonstrado durante a experiência revelam que o uso de recursos tecnológicos pode ser um caminho eficaz para fomentar a reflexão, desenvolver competências socioemocionais e fortalecer as relações interpessoais. Destaca-se ainda que a maioria dos participantes relatou ganhos de conhecimento, e apontou que a atividade os levou a refletir sobre suas atitudes, evidenciando o impacto positivo da intervenção.

Contudo, a análise também revelou limitações importantes. Aspectos técnicos, como travamentos e necessidade de maior interatividade e complexidade nos desafios, foram mencionados por parte dos estudantes, o que indica que, embora o recurso tenha se mostrado funcional, há espaço significativo para aprimoramentos.

Outro ponto que merece atenção diz respeito à percepção de alguns participantes sobre a eficácia do jogo na transformação de atitudes, o que reforça a ideia de que nenhuma ferramenta, isoladamente, é suficiente para resolver problemas tão complexos quanto o *bullying* e o *cyberbullying*. Assim, torna-se evidente a necessidade de integrar o jogo a outras estratégias educativas, como rodas de conversa, ações contínuas de mediação e acompanhamento constante, promovendo um processo formativo mais abrangente e consistente.

A abordagem metodológica adotada, combinando análise qualitativa e quantitativa, mostrou-se adequada à complexidade do objeto investigado, permitindo uma compreensão tanto dos padrões gerais quanto das subjetividades dos alunos. Essa opção metodológica também favoreceu a escuta ativa dos sujeitos envolvidos, conferindo legitimidade ao protagonismo infantojuvenil e à perspectiva de que os estudantes não são apenas destinatários das ações pedagógicas, mas coautores no processo de transformação.

Refletindo criticamente sobre os achados da pesquisa, pôde-se compreender que esta investigação não oferece respostas definitivas, mas contribui com caminhos possíveis, éticos e criativos para o enfrentamento das violências escolares. A relevância deste estudo está, portanto, em sua proposta inovadora, que alia tecnologia, escuta ativa e intencionalidade pedagógica, destacando o papel central da escola como espaço de diálogo, empatia e convivência respeitosa.

Para pesquisas futuras, recomenda-se aprofundar o estudo com a ampliação do número de participantes e da diversidade de contextos escolares, bem como

explorar o uso da cartilha digital em ações formativas com professores. Sugere-se ainda o acompanhamento contínuo dos efeitos de intervenções como esta, a fim de verificar mudanças comportamentais sustentadas ao longo do tempo. Há também espaço para a criação de plataformas integradas que articulem diferentes recursos digitais voltados à promoção de uma cultura de paz na escola.

Encerrar esta pesquisa não significa encerrar o debate, ao contrário, este trabalho representa um convite contínuo à reflexão, ao diálogo e à ação coletiva, reafirmando que o combate ao *bullying* e ao *cyberbullying* exige compromisso, escuta ativa e responsabilidade compartilhada entre professores, equipe escolar, famílias, comunidade e Estado.

REFERÊNCIAS

ABREU, Leidy Dayane Paiva de et al. *Web Rádio: tecnologia de cuidado educativo de enfermagem abordando os dizeres de escolares sobre cyberbullying*. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 73, p. e20180872, 2020. Disponível em: https://www.scielo.br/j/reben/a/rxC5fzk7RYWzJRdKJTFww8t/?format=html&lang=pt https://doi.org/10.1590/0034-7167-2018-0872 . Acesso em: 26 mar. 2025.

ALBERTIN, Alberto Luiz; ALBERTIN, Rosa Maria de Moura. *Transformação digital: gerando valor para o "novo futuro"*. GV-Executivo, v. 20, n. 1, p. 26–29, 2021. Disponível em: https://periodicos.fgv.br/gvexecutivo/article/view/83455/79218. Acesso em: 14 maio 2024.

ALVES, Dayse Lorrane Gonçalves; DA SILVA, Steffany Rocha; MARTINS JÚNIOR, Antonio Torres; NUNES, Bruna Rodrigues; STELKO-PEREIRA, Ana Carina. Avaliação de Jogos de Prevenção ao Bullying por Estudantes do Ensino Fundamental. **Extensão em Foco**, *[S. l.]*, n. 27, 2022. DOI: 10.5380/ef.v0i27.83039. Disponível em: https://revistas.ufpr.br/extensao/article/view/83039 . Acesso em: 8 jun. 2025.

ALVES, Felipe Freitas de Araújo et al. *Bullying: legislação brasileira e o impacto social do fenômeno no contexto escolar*. Revista Eletrônica Pesquiseduca, v. 13, n. 30, p. 571–584, 2021. Disponível em: https://periodicos.unisantos.br/pesquiseduca/article/view/1037/953. Acesso em: 6 jun. 2024.

BARBOSA, Míriam Lúcia; AMARAL, Sérgio Ferreira do. *Aplicativos e gamificação na educação: possibilidades e considerações*. **Brazilian Journal of Development**, v. 7, n. 3, p. 23974-23987, 2021. Disponível em: https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/26044/20654. Acesso em: 05 jun. 2024.

BARDIN, Laurence. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 2011.

BARRETO, Carlos Henrique da Costa; BECKER, Elsbeth Léia Spode; GHISLENI, Taís Steffenello. *Gamificação: uma Prática da Educação 3.0*. Research, Society and development, Minas Gerais, v.8, n.4, p.1-21, 2019. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/331095577_Gamificacao_uma_pratica_da_educacao_30 . Acesso em: 06 jul. 2024.

BAZOTE, Sylvio. *Gerações*. 5 vídeos (6 a 9 min.) postados por Tstbauru, 2023. Série de reportagens exibidas pelo Jornal da Globo entre 15 e 19 de nov. de 2010. Disponível em: https://www.youtube.com/playlist?list=PLXXuZljChbLz7iC9ccFv462qNCDSHh6LA . Acesso em: 19 fev. 2025.

BERNARDO, André. Massacre de Realengo: os 10 anos do ataque a escola que deixou 12 mortos e chocou o Brasil. *BBC News Brasil*, 6 abr. 2021. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/brasil-56657419. Acesso em: 1 maio 2025.

BITENCOURT, Cezar Roberto. *Lei cria medidas para proteção a vítimas de bullying e cyberbullying.* Consultor Jurídico, São Paulo, 7 fev. 2024. Disponível em: https://www.conjur.com.br/2024-fev-07/lei-cria-medidas-para-protecao-a-vitimas-de-bullying-e-cyberbullying/. Acesso em: 1 maio 2025.

BITENCURTI, Miriam; ZANDAVALLI, Carla. *Análise de pesquisas sobre as práticas curriculares no combate ao bullying e cyberbullying*. Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, v. 32, n. 69, p. 125–146, jan./mar. 2023. Disponível em: https://revistas.uneb.br/index.php/faeeba/article/view/15025. Acesso em: 9 jul. 2024.

BOZZA, Thais Cristina Leite; VINHA, Telma Pileggi. *Cyberbullying, cyber agressão e riscos on-line: Como a escola pode atuar diante dos problemas da (cyber)convivência?* Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação. Araraquara, v. 18, n. 00, p.1-23, 2023. Disponível em: https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/18444/16451. Acesso em: 02/04/2024.

BRAGA, Karla Michelle de Meneses Caeiro et al. Bullying e cyberbullying no ambiente escolar: a utilização de jogos como instrumento de conscientização, prevenção e combate a essas práticas. **Revista carioca de ciência, tecnologia e educação**, v. 3, n. 1, 2018. Disponível em: https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/28/38 Acesso em: 10/06/2024

BRANDT, Andressa Graziele; PADILHA, Patrícia Sabrine da Silva. *Bullying: conceituação, seus tipos e suas consequências para as vítimas e agressores*. Revista Cocar, v. 14, n. 30, 2020. Disponível em: https://periodicos.uepa.br/index.php/cocar/article/view/3743. Acesso em: 13 ago. 2024.

BRASÃO, Heber Junio Pereira et al. *O uso da tecnologia em sala de aula e como as gerações se apropriam dela*. **Cadernos da FUCAMP**, v. 22, n. 57, 2023. Disponível em: https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/3160. Acesso em: 24 set. 2024.

BRASIL. *Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940*. Código Penal. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848.htm. Acesso em: 7 nov. 2024.

BRASIL. *Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990*. Estatuto da Criança e do Adolescente. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 7 nov. 2024.

BRASIL. *Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996*. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9394.htm. Acesso em: 7 nov. 2024.

BRASIL. *Resolução nº 466 de 12 de dezembro de 2012, do Conselho Nacional de Saúde*. Aprova as diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos; revoga as (RES. 196/96); (RES. 303/00); (RES. 404/08). Disponível

em: https://www.gov.br/conselho-nacional-de-saude/pt-br/acesso-a-informacao/atos-normativos/resolucoes/2012/resolucao-no-466.pdf/view. Acesso em: 10 ago. 2024.

BRASIL. *Lei nº 13.185, de 6 de novembro de 2015*. Institui o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (Bullying). Brasília, DF, 2015. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13185.htm. Acesso em: 12 abr. 2024.

BRASIL. *Resolução n º 510 de 07 de abril de 2016, do Conselho Nacional de Saúde*. Dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais cujos procedimentos metodológicos envolvam a utilização de dados diretamente obtidos com os participantes ou de informações identificáveis ou que possam acarretar riscos maiores do que os existentes na vida cotidiana, na forma definida nesta Resolução. Disponível em: https://www.gov.br/conselho-nacional-de-saude/pt-br/atos-normativos/resolucoes/2016/resolucao-no-510.pdf/view . Acesso em: 10 ago. 2024.

BRASIL. *Lei nº 13.277, de 29 de abril de 2016*. Institui o dia 7 de abril como o Dia Nacional de Combate ao Bullying e à Violência na Escola. Brasília, DF, 2016. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2016/lei/l13277.htm. Acesso em: 13 jun. 2024.

BRASIL. *Lei nº 13.431, de 4 de abril de 2017*. Estabelece o sistema de garantia de direitos da criança e do adolescente vítima ou testemunha de violência e altera a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente). Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/l13431.htm. Acesso em: 7 nov. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/. Acesso em: 15 ago. 2025.

BRASIL. *Lei nº 13.663, de 14 de maio de 2018*. Altera o art. 12 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, para incluir a promoção de medidas de conscientização, de prevenção e de combate a todos os tipos de violência e a promoção da cultura de paz entre as incumbências dos estabelecimentos de ensino. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13663.htm. Acesso em: 7 nov. 2024.

BRASIL. *Lei nº 14.811, de 12 de janeiro de 2024*. Institui medidas de proteção à criança e ao adolescente contra a violência nos estabelecimentos educacionais ou similares, prevê a Política Nacional de Prevenção e Combate ao Abuso e Exploração Sexual da e do Adolescente e altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal), e as Leis nºs 8.072, de 25 de julho de 1990 (Lei dos Crimes Hediondos), e 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente). Brasília, DF, 2024. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03 Criança /_ato2023-2026/2024/lei/l14811.htm#:~:text=Os%20protocolos%20de%20medidas%20de,em%20torno%20do%20estabelecimento%20escolar. Acesso em: 12 abr. 2024.

BRASIL. *Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar: 2019* / IBGE, Coordenação de População e Indicadores Sociais. Rio de Janeiro: IBGE, 2021. 162 p.: il. Disponível em: https://docs.google.com/viewer?url=https%3A%2F%2Fbiblioteca.ibge.gov.br%2Fvisualizacao%2Flivros%2Fliv101852.pdf. Acesso em: 13 mar. 2024.

BÜRGER, Carlos Alberto Coletto; GHISLENI, Taís Steffenello. Educação e jogos: análise educomunicativa sobre a implementação de jogos em ambientes de ensino. *Research, Society and Development*, [S. l.], v. 8, n. 4, p. 1–18, abr. 2019. Disponível em: https://www.redalyc.org/journal/5606/560662195046/560662195046.pdf . Acesso em: 6 jun. 2025.

CARTAXO, Emile Dantas de Carvalho; THOMASI, Tanise Zago; ANDRADE, Diogo de Calasans Melo. *A escola como protagonista no enfrentamento ao cyberbullying infantojuvenil: perspectivas e desafios.* Revista Interfaces Científicas. Aracaju, v.8, n.3, p. 178 – 191, 2022. Disponível em: https://periodicos.set.edu.br/direito/article/view/10523/4858 Acesso em: 2 abr. 2024.

CORDEIRO, Reviane Vládia Barboza et al. *Bullying e cyberbullying no ambiente escolar: o papel da escola e dos familiares*. Revista Foco, [S. l.], v. 17, n. 3, p. e4605, 2024. DOI: 10.54751/revistafoco.v17n3-055. Disponível em: https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/4605/3279. Acesso em: 9 jul. 2024.

DUTRA, Leanna Silva Meirelles; SILVA, Dalva Alves; VITALLE, Maria Sylvia de Souza. *Bullying: as leis como um auxiliar no enfrentamento do fenômeno nas escolas*. Revista Educação – UNG-Ser, [S. l.], v. 15, n. 1, p. 23–33, 2020. DOI: 10.33947/1980-6469-v15n1-4004. Disponível em: https://revistas.ung.br/index.php/educacao/article/view/4004. Acesso em: 13 ago. 2024.

FANTE, Cleodelice Aparecida Zonato; PRUDENTE, Neemias Moreti. *Bullying em debate*. São Paulo: Paulinas, 2015.

FERREIRA, Ricardo Batista. et al. *Competências socioemocionais em publicações em educação nos últimos cinco anos: uma breve revisão*. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano. 07, Ed. 01, Vol. 04, pp. 131- 145. Janeiro de 2022. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/publicacoes-em-educacao DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/educacao/publicacoes-em-educacao Acesso em 12/12/2024.

FRAGELLI, Thaís Branquinho Oliveira. *Gamificação como um Processo de Mudança no Estilo de Ensino Aprendizagem no Ensino Superior: um Relato de Experiência*. **Revista Internacional de Educação Superior**, São Paulo, v.4, n.1, p.221-233, 2017. Disponível em: https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/riesup/article/view/8650843/16979. Acesso em: 04 jun. 2024.

FUJITA, Jorge Shiguemitsu; RUFFA, Vanessa. Cyberbullying: família, escola e tecnologia como stakeholders. **Estudos Avançados**, v. 33, p. 401-412, 2019.

Disponível em: https://www.scielo.br/j/ea/a/pSp8hgXLcG786hZpVGNqPNH/. Acesso em: 08 jun. 2024

GOLEMAN, Daniel. SENGER, Peter. *O foco triplo*. Rio de Janeiro: Ed. Objetiva, 2015.

GONÇALVES, Adriana De Marchi; KANAANE, Roberto. A prática docente e as tecnologias digitais. **Revista Eletrônica Pesquiseduca**, v. 13, n. 29, p. 256-265, 2021. Disponível em: https://periodicos.unisantos.br/pesquiseduca/article/view/1030/903. Acesso em: 15 maio 2024.

HOLANDA, Lêda Maria de Carvalho Ribeiro. *Considerações sobre a mudança cultural e a inserção das novas tecnologias na educação*. Revista Valore, Volta Redonda, v. 5, e-5012, 2020. Disponível em: https://revistavalore.emnuvens.com.br/valore/article/view/304/349. Acesso em: 09 mai. 2024.

JAPIASSU, Renato Barbosa; RACHED, Chennyfer Dobbins Abi. *A gamificação no processo de ensino-aprendizagem: uma revisão integrativa*. **Revista Educação em Foco**, v. 12, n. 1, p. 49-60, 2020. Disponível em: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://portal.unisepe.com.br/unifia/wp-content/uploads/sites/10001/2020/03/Renato-Revista-Educac_a_o-em-Foco.pdf . Acesso em: 03 jun. 2024.

MATTOS, Angelo Raphael; KOMURO, Larissa Satie Fuzishima; SHIMADA, Maria Fernanda Paci Hirata. Bullying, cyberbullying e suas manifestações no ambiente escolar: um desafio de todos. Revista Caminhos da Educação: diálogos, culturas e diversidades. Teresina, v.5, n. 3, p. 1-16, 2023. Disponível em: https://periodicos.ufpi.br/index.php/cedsd/article/view/4376/3974 . Acesso em: 08/04/2024.

MEROTO, Monique Bolonha das Neves et al. *Modernidade líquida, gerações e as adversidades da educação mediante a sociedade atual.* **Revista Ilustração**, *[S. l.]*, v. 4, n. 5, p. 175–183, 2023. DOI: 10.46550/ilustracao.v4i5.204. Disponível em: https://journal.editorailustracao.com.br/index.php/ilustracao/article/view/204. Acesso em: 24 set. 2024.

MOREIRA, Rômulo de Andrade. *O bullying, o cyberbullying e a expansão do Direito Penal*. Consultor Jurídico, São Paulo, 22 jan. 2024. Disponível em: https://www.conjur.com.br/2024-jan-22/o-bullying-o-cyberbullying-e-a-expansao-do-direito-penal/. Acesso em: 1 maio 2025.

MORGADO, Helena Zani. Criminalização do bullying e do cyberbulliyng: o Estado penal ataca novamente. **Boletim IBCCRIM**, *[S. l.]*, v. 32, n. 376, p. 27–30, 2024. DOI: 10.5281/zenodo.10685205. Disponível em: https://publicacoes.ibccrim.org.br/index.php/boletim_1993/article/view/982 . Acesso em: 13 ago. 2024.

MOURA, Edmilson Borges de. **A educação e suas novas tecnologias**. *Revista Foco*, [S. l.], v. 16, n. 12, p. e3873, 2023. Disponível em: https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/3873/2704. Acesso em: 13 ago. 2024.

NARCISO, Rodi et al. *Gamificação no ensino fundamental: estimulando o interesse e a participação dos alunos.* **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 10, n. 3, p. 313-327, 2024. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/13050/6320. Acesso em: 06 jun. 2024.

OFÍCIO CIRCULAR Nº 2/2021/CONEP/SECNS/MS. Disponível em: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://propp.ufu.br/sites/propp.ufu.br/files/media/documento/oficio_circular_n.2_2021_ambiente_virtual.pdf . Acesso em: 10 ago. 2024.

OLIVEIRA, Daniele Leite Cotini de; DIAS, Carmen Lúcia. *A escola como espaço para o desenvolvimento de valores éticos e morais na prevenção do cyberbullying no ensino fundamental II*. **Schème: Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas**, v. 16, n. 1, p. 199-241, 2024. Disponível em: https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/scheme/article/view/15357 . Acesso em: 4 out. 2024.

OLIVEIRA, Josefa Kelly Cavalcante de; PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. *Epistemologias da gamificação na educação: teorias de aprendizagem em evidência*. **Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade**, v. 29, n. 57, p. 236-250, 2020. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S0104-70432020000100236&script=sci_arttext. Acesso em: 04 jun. 2024.

ONU NEWS. Organização das Nações Unidas. Unicef: crianças sob risco crescente na internet durante pandemia. Disponível em: https://news.un.org/pt/story/2020/04/1710402. Publicado em 15/04/2020. Acesso em: 14/04/2024.

ORLANDI, Tomás Roberto Cotta et al. *Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação*. **Biblios**, n. 70, p. 17-30, 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/322777577_Gamificacao_uma_nova_abordagem_multimodal_para_a_educacao. Acesso em: 12 set. 2024.

PEREIRA, Edgar Abrahão; FERNANDES, Grazielli; DELL'AGLIO, Débora Dalbosco. *O bullying escolar na legislação brasileira: uma análise documental*. Educação e Pesquisa, v. 48, p. e249984, 2022. Disponível em: https://www.scielo.br/j/ep/a/3c5JH9PMJ4hZTCDm49vJwTJ/?lang=pt. Acesso em: 13 ago. 2024.

RAMOS, Élison Davi Crispim; CARVALHO, Waldênia Leão de; SILVA, Emilly Daiane Crispim. *Bullying e cyberbullying no contexto escolar: reflexões sobre este tipo de violência*. Revista Contemporânea, [S. l.], v. 3, n. 4, p. 2945–2962, 2023. DOI: 10.56083/RCV3N4-013. Disponível em:

https://ojs.revistacontemporanea.com/ojs/index.php/home/article/view/622/437. Acesso em: 9 jul. 2024.

RICCI, Tania Facchini; SANTOS CRUZ, José Anderson. *O desenvolvimento das competências socioemocionais em alunos da educação básica como ferramenta de combate ao "bullying" nas escolas*. **Nuances: Estudos sobre Educação**, Presidente Prudente, v. 32, n. 00, p. e021003, 2021. DOI: 10.32930/nuances.v32i00.9116. Disponível em: https://revista.fct.unesp.br/index.php/Nuances/article/view/9116 Acesso em: 13 ago. 2024.

ROSARIO, Bruna Pinheiro dos Santos Lopes do. *Protagonismo jovem – criação e gestão de conteúdo do aplicativo "VIVA FELIZ: BULLYING NÃO!* 2021. Disponível em: https://ppgen.cba.ifmt.edu.br/media/filer_public/26/2a/262a92b4-2c7c-4e61-8cbe-ec539522f83d/dissertacao_-_bruna_pinheiro_dos_santos_lopes_do_rosario.pdf . Acesso em: 26 mar. 2025.

SANZOVO, Alessandra Rodrigues de Freitas; SANTOS CRUZ, José Anderson. *A formação integral e o desenvolvimento das habilidades socioemocionais frente à prevenção de ocorrência de casos de bullying nas escolas*. **Revista on line de Política e Gestão Educacional**, Araraquara, v. 25, n. 3, p. 2827–2842, 2021. DOI: 10.22633/rpge.v25i3.16090. Disponível em: https://periodicos.fclar.unesp.br/rpge/article/view/16090. Acesso em: 4 out. 2024.

SERPA, Diane. Pensando um espaço livre de bullying: conscientizando na escola e na internet. **Revista Educar Mais**, v. 7, p. 703-711, 2023. Disponível em: https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/educarmais/article/view/3356/2284. Acesso em: 09/05/2024.

SILVA, Ana Beatriz Barbosa. Bullying: mentes perigosas nas escolas. Rio de Janeiro: Ed. Objetiva, 2010.

SILVA, Dayanne Caroline de Assis et al. *Tecnologia educacional sobre medidas de prevenção do bullying e cyberbullying*. **Journal of Health Informatics**, Brasil, v. 16, n. Especial, 2024. DOI: 10.59681/2175-4411.v16.iEspecial.2024.1308. Disponível em: https://www.jhi.sbis.org.br/index.php/jhi-sbis/article/view/1308 . Acesso em: 26 mar. 2025.

SILVA, Fernanda Moreira; VALENTE, Ana Flávia Costa. AS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAS ALIADAS A BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR. 2021. Disponível em: http://aprender.posse.ueg.br:8081/jspui/handle/123456789/290 Acesso em: 12 set. 2024.

SIMONATO, Ana Maria. Lei 14.811/24 criminaliza o bullying e o cyberbullying, altera o Código Penal, o Estatuto da Criança e do Adolescente e a Lei de Crimes Hediondos. Jusbrasil, 2024. Disponível em: https://www.jusbrasil.com.br/artigos/lei-14811-24-criminaliza-o-bullying-e-o-cyberbullying-altera-o-codigo-penal-o-estatuto-da-crianca-e-do-adolescente-e-a-lei-de-crimes-hediondos/2138546231. Acesso em: 13/06/2024.

SOPRANI, Bruna da Silva; FORESTI, Nayara da Silva; RICARDO, Lorena Santos. *Impactos e desafios do bullying no contexto escolar: uma revisão integrativa da literatura no campo da educação*. Revista Foco, v. 17, n. 5, p. e5130, 2024. Disponível em: https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/5130/3776. Acesso em: 6 jun. 2024.

SOUSA, Neuzilene Jorge de. *Modernidade líquida: os desafios da educação mediante a geração atual de estudantes*. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, *[S. l.]*, v. 10, n. 1, p. 1398–1403, 2024. DOI: 10.51891/rease.v10i1.13021. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/13021. Acesso em: 24 set. 2024.

SOUZA, Aurea Celeste Pires de; ALCARÁ, Adriana Rosecler. *Competência em informação e as diferentes gerações*. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, *[S. l.]*, v. 17, n. 2, p. 1–20, 2021. Disponível em: https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/1658. Acesso em: 24 set. 2024.

SOUZA, Claudinalle Farias Queiroz de; ANJOS, Maria Vanessa Nascimento dos; BESERRA, Maria Aparecida; BRANDÃO NETO, Waldemar; GOMES, Ana Clara Pereira. **Bullying e cyberbullying entre adolescentes: protótipo de jogo para adolescentes no ambiente escolar**. *Pesquisa, Sociedade e Desenvolvimento*, [S. l.], v. 10, n. 1, p. e48710111944, 2021. DOI: 10.33448/rsd-v10i1.11944. Disponível em: https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/11944/10788. Acesso em: 9 jul. 2024.

SOUZA, Elaine Santana de; GOMES, Ingrid Carlos. *As características das gerações na sala de aula: the characteristics of generations in the classroom*. Brazilian Journal of Development, v. 8, n. 1, p. 7895–7909, 2022. Disponível em: https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/43472/pdf. Acesso em: 21 maio 2024.

TRISTÃO, Laura Aparecida; SILVA, Marta Ângela Iossi; OLIVEIRA, Wanderlei Abadio de; SANTOS, Daniel dos; SILVA, Jorge Luiz da. *Bullying e cyberbullying: intervenções realizadas no contexto escolar*. Revista de Psicología, v. 40, n. 2, p. 1047–1073, 2022. Disponível em: https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/25507/24042. Acesso em: 9 jul. 2024.

UNESCO, 2023. Resumo do Relatório de Monitoramento Global da Educação 2023: Tecnologia na educação: Uma ferramenta a serviço de quem? Paris, UNESCO. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386147_por . Acesso em 24 fev. 2024.

VIDAL, Ayanna Rosely de oliveira. *A utilização de novas tecnologias educacionais digitais para o desenvolvimento de uma educação e um currículo interativo e dinâmico.* **Revista Educação Contemporânea**, v. 2, n. 1, p. 174-183, 2025. Disponível em: file:///C:/Users/Willian%20Rocha/Downloads/10-+A+UTILIZA%C3%87%C3%83O+DE+NOVAS+TECNOLOGIAS+EDUCACIONAIS%20(1).pdf . Acesso em: 26 mar. 2025.

VIEIRA, Flávio Henrique Marçal et al. *Impactos do bullying na saúde mental do adolescente*. **Ciência ET Praxis**, v. 13, n. 25, p. 91-104, 2020. Disponível em: https://revista.uemg.br/index.php/praxys/article/view/4354/2867 Acesso: 06 jun. 2024.

YAEGASHI, João Gabriel *et al.* **A responsabilidade civil decorrente da prática do bullying e do cyberbullying no ambiente escolar**. *Cuestiones Constitucionales*, México, n. 47, p. 397–422, 2022. Disponível em: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-91932022000200397&script=sci_arttext&tlng=pt. Acesso em: 13 ago. 2024.

APÊNDICES E ANEXOS

APÊNDICE A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE – Professor(a)

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

PROFESSOR(A)

Projeto de Pesquisa: "A ESCOLA E O PROTAGONISMO INFANTOJUVENIL NO COMBATE AO BULLYING E CYBERBULLYING".

Prezado(a) Professor(a),

Você está sendo convidado(a) como voluntário(a) a participar da pesquisa intitulada "A ESCOLA E O PROTAGONISMO INFANTOJUVENIL NO COMBATE AO BULLYING E CYBERBULLYING", que será conduzida no Centro Educacional de Maricá Joana Benedicta Rangel. O objetivo desta pesquisa é apresentar um estudo sobre a implementação de estratégias educacionais, utilizando recursos tecnológicos para identificar, prevenir e combater o Bullying e o Cyberbullying, promovendo melhorias nas relações interpessoais no ambiente escolar. O estudo busca desenvolver e implementar uma abordagem pedagógica inovadora, combinando métodos tradicionais de ensino com tecnologias digitais

Antes de assinar a autorização desta pesquisa a pesquisadora deverá responder a todas as suas dúvidas e é muito importante que você compreenda as informações e instruções contidas neste documento. A sua participação não é obrigatória. Você tem o direito de desistir da participação a qualquer momento, sem nenhuma penalidade e sem perder os benefícios aos quais tenha direito.

Os procedimentos adotados para esta pesquisa serão os seguintes: como parte da pesquisa, você participará do desenvolvimento e aplicação de uma pesquisa envolvendo o preenchimento de um questionário digital, e a observação da aplicação de um jogo digital com os alunos envolvendo a temática bullying e cyberbullying.

Essas atividades serão integradas ao currículo regular e avaliadas para medir a eficácia da metodologia proposta. Durante as aulas, serão utilizados diversos recursos, tanto tecnológicos quanto analógicos, com o objetivo de tornar a aprendizagem mais significativa.

Enfatiza-se que o convidado a participar da pesquisa tem total liberdade de escolher participar da pesquisa ou não, sem que nada lhes seja pago ao cobrado para tal e quaisquer dúvidas sejam sanadas através da pesquisadora que adotará uma conduta ética e respeitosa com os questionamentos dos participantes, utilizando linguagem clara e

acessível, e acrescenta-se que estes que aceitarem participar poderão em qualquer fase da pesquisa retirar seu consentimento.

Quaisquer potenciais riscos físicos, psicológicos, espirituais, morais, familiares, intelectuais, sociais e culturais serão cuidadosamente minimizados a partir de ações cabíveis dentro da Unidade Escolar. Para além, será garantida a indenização em caso de danos comprovadamente decorrentes da participação no projeto, conforme decisão judicial ou extrajudicial, e também, caso haja necessidade, o ressarcimento de despesas de transporte e alimentação dos participantes.

Os participantes terão a oportunidade de contribuir para uma pesquisa inovadora no campo educacional, além de desenvolver habilidades profissionais e enriquecer sua prática pedagógica. A pesquisa também visa beneficiar os alunos, melhorando suas habilidades de leitura e escrita.

A participação do(a) professor(a) na pesquisa não implicará em custos adicionais. O(a) professor(a) não terá qualquer despesa com a realização das etapas desta pesquisa, que serão custeadas pela pesquisadora responsável por esta proposta.

Também não haverá qualquer forma de pagamento pela participação. Assinando esse consentimento, o (a) professor(a) não desiste de nenhum de seus direitos. Além disso, o(a) professor(a) não libera os investigadores de suas responsabilidades legais e profissionais no caso de alguma situação que prejudique o participante. A participação nessa pesquisa é inteiramente voluntária. Uma vez aceitando a participar dessa pesquisa, o(a) professor(a) deverá se sentir livre para desistir da pesquisa a qualquer momento, sem que isso afete o seu relacionamento futuro com esta instituição.

Todas as informações da pesquisa serão confidenciais, sendo divulgadas apenas em eventos ou publicações científicas, não incluindo apresentação de dados ou informações que possibilitem a identificação dos voluntários, sendo asseguradas a confidencialidade das informações e a privacidade dos participantes da pesquisa e dos não participantes presentes, bem como será preservada a privacidade de suas identidades, inclusive do uso de imagem e voz.

Todos os dados físicos e digitais coletados serão sigilosamente armazenados sob a guarda e responsabilidade da pesquisadora Leandra Porto da Mata Rocha por um período de cinco (5) anos, e após esse período, eles serão excluídos permanentemente ou rasgados e incinerados.

Este documento é elaborado em duas vias, com todas as páginas rubricadas e assinadas ao término por você e pelo pesquisador responsável. Ambas as vias incluem o endereço e contato do CEP do Centro Universitário Carioca – UniCarioca.

Diante do exposto nos parágrafos anteriores eu, firmado abaixo, acredito ter sido suficientemente informado (a) pela pesquisadora Leandra Porto da Mata Rocha, a respeito da pesquisa "A ESCOLA E O PROTAGONISMO INFANTOJUVENIL NO COMBATE AO BULLYING E CYBERBULLYING". Ficou clara para mim, a participação na pesquisa e a garantia de proteção e sigilo de meus dados individuais. Foi oportunizado questionar a pesquisadora sobre todos os aspectos do estudo. Fui informado (a) de que o Registro de Consentimento Livre e Esclarecido é um procedimento exigido pelo Ministério da Saúde e que é possível, a qualquer tempo, desistir de participar do estudo sem qualquer prejuízo.

Este Registro foi emitido em duas vias, o pesquisador ficou com uma via e eu recebi uma via desse Registro que está por mim assinado (a) e assinada também pelo pesquisador/professor, e pelo presente concordo voluntariamente com minha participação na pesquisa.

Assinatura do Professor: _____

Data:_____ /_____ /2024

Pesquisador Responsável Pelo Projeto: Leandra Porto da Mata Rocha –

Telefone: (21)991886588; e-mail: leandra.mata@gmail.com.

Assinatura do pesquisador: _____

Data: ____/____/2024

Orientador(a) responsável:
Lilian Cazorla do Espírito Santo Nunes, Centro Universitário Carioca – Unicarioca. Av. Paulo de Frontin, 568 - Rio Comprido, Rio de Janeiro - RJ, 20261-063. Telefone: (21): 99872-1567, endereço eletrônico: lnunes@unicarioca.edu.br
Endereço eletrônico: relacionamento@unicarioca.edu.br

Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Estácio de Sá - CEP/UNESA
Endereço: Av. Presidente Vargas, 642, 22º andar.
E-mail: cep.unesa@estacio.br
Telefone (21) 2206-9726

Local da Aplicação da Pesquisa:
Centro Educacional de Maricá Joana Benedicta Rangel
Endereço: R. Nossa Sra. do Amparo, 240 - Centro, Maricá. RJ

APÊNDICE B – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE – Responsável por Aluno(a)

TCLE_ RESPONSÁVEL POR ALUNO(A)

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Projeto de Pesquisa: "A ESCOLA E O PROTAGONISMO INFANTOJUVENIL NO COMBATE AO BULLYING E CYBERBULLYING".

Prezado(a) Responsável, o **Aluno**(a),

_____, sob sua responsabilidade, está sendo convidado para participar da pesquisa "A ESCOLA E O PROTAGONISMO INFANTOJUVENIL NO COMBATE AO BULLYING E CYBERBULLYING", a ser realizada no Centro Educacional de Maricá Joana Benedicta Rangel. Antes de autorizá-la a participar desta pesquisa o pesquisador deverá responder a todas as suas dúvidas e é muito importante que você compreenda as informações e instruções contidas neste documento. A participação do aluno não é obrigatória. Você tem o direito de desistir da participação nesta pesquisa a qualquer momento, sem qualquer prejuízo e sem perder os benefícios aos quais tenha direito.

O (a) aluno(a) terá o apoio do professor e do pesquisador em todos os momentos, seja nas atividades individuais ou coletivas. E caso o aluno não queira participar da pesquisa, ficará na Biblioteca com uma professora, estudando e pesquisando sobre poesias, de tal forma que se sinta protegido e acolhido em suas necessidades.

Esta pesquisa tem por objetivo apresentar um estudo sobre a implementação de estratégias educacionais, utilizando recursos tecnológicos para identificar, prevenir e combater o Bullying e o Cyberbullying, promovendo melhorias nas relações interpessoais no ambiente escolar. E as atividades a serem realizadas são as seguintes: no primeiro momento os estudantes responderão a um questionário impresso para identificar se existe a prática de bullying e cyberbullying no ambiente escolar. No segundo momento será aplicado um jogo digital para conscientização dos estudantes sobre o tema, reconhecendo essas atitudes, e refletindo sobre as consequências dessa prática. Após aplicação do jogo os alunos responderão a um novo questionário impresso onde será realizada uma análise qualitativa e quantitativa das respostas para identificar se o material produzido colaborou para diminuir as práticas de bullying e cyberbullying no espaço escolar.

Quanto aos riscos, cabe ressaltar que a Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde, em suas diretrizes e normas, indica que toda pesquisa com seres humanos envolve algum tipo de risco e, durante esta pesquisa, este poderá se apresentar na forma de desconforto ou constrangimento.

Portanto, se durante a aplicação de alguma atividade, o(a) aluno(a) ou algum participante se sentir desconfortável, por qualquer motivo, terá o direito de não realizar as tarefas propostas ou poderá desistir a qualquer momento da participação na pesquisa, sendo respeitado em sua decisão.

Caso o(a) aluno(a) desista de participar ficará em outro espaço com os outros colegas realizando o mesmo exercício de língua portuguesa. Nenhum participante será vítima de preconceito ou discriminação. O pesquisador adotará uma conduta ética e respeitosa com seus questionamentos e dos demais participantes, bem como, com seus valores sociais, culturais, morais e religiosos. Fará uso de uma linguagem clara e acessível para qualquer esclarecimento.

O(a) aluno(a) será acompanhado e assistido pelo pesquisador ao longo de todos os momentos de coleta de dados desta pesquisa. Durante todas essas etapas, todo o esforço será feito pelo pesquisador para que os riscos sejam minimizados. Eventuais riscos serão minimizados, a partir de ações pontuais dentro da Unidade Escolar.

Como benefício esta pesquisa trará para o(a) aluno(a) participantes da Centro Educacional de Maricá Joana Benedicta Rangel, a apropriação de conhecimentos sobre o desenvolvimento de atividades pedagógicas com o apoio de recursos digitais, auxiliando no processo de aprendizado geral. Pois ao se apropriarem do potencial das novas tecnologias os alunos e professores ampliam seus horizontes de participação e interação em diferentes espaços da sociedade. Como benefício indireto, poderá contribuir para outras pesquisas na busca por estratégias para o aprendizado, usando as tecnologias digitais.

A participação do(a) aluno(a) no estudo não implicará em custos adicionais. O(a) aluno(a)não terá qualquer despesa com a realização das etapas desta pesquisa que serão custeadas pela pesquisadora responsável por essa proposta. Também não haverá nenhuma forma de pagamento pela participação do mesmo.

Assinando esse consentimento, você ou o(a) aluno(a) não desistem de nenhum de seus direitos. Além disso, não liberam os pesquisadores de suas responsabilidades legais e profissionais no caso de alguma situação que prejudique o participante da pesquisa. A participação nessa pesquisa é inteiramente voluntária.

É assegurado a garantia ao ressarcimento ao participante da pesquisa, das despesas realizadas pelo participante decorrentes da pesquisa, quando houver (Resolução CNS nº 510 de 2016, Artigo 17, Inciso VII). E o Responsável Legal pelo Aluno-Participante da pesquisa terá garantido o direito de solicitar indenização através das vias judiciais (Código Civil, Lei 10.406 de 2002, Artigos 927 a 954 e Resolução CNS nº 510 de 2016, Artigo 9º, Inciso VI), caso os direitos do Aluno tenham sido violados.

Uma vez aceitando que o aluno(a) participe dessa pesquisa, você deverá se sentir livre para desistir da pesquisa a qualquer momento do curso desta, sem que isso afete seu

relacionamento futuro com esta instituição. O professor-pesquisador também poderá retirar o aluno do estudo a qualquer momento, se ele julgar que seja necessário para seu bem-estar.

Em caso de dúvidas quanto à ética do estudo, você e o aluno poderão se reportar ao Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos - subordinado ao Conselho Nacional de Ética em Pesquisa, órgão do Ministério da Saúde, através de solicitação ao professor representante de pesquisa, que estará sob contato permanente, ou contatando o Comitê de Ética em Pesquisa desta instituição, no telefone (21) 2215-1485. É assegurado o completo sigilo da identidade do participante dessa pesquisa. Em nenhum momento serão publicados dados ou informações que possibilitem a identificação do aluno(a) dentro desta pesquisa, incluindo a apresentação dos resultados deste estudo em congressos e periódicos científicos.

Este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE está ligado ao Termo de Autorização de uso de Voz e Imagem, que o pesquisador lhe entregará para de forma livre e Consentida, possa assinar, autorizando o uso de voz e imagem de seu filho (a) no projeto de pesquisa "A ESCOLA E O PROTAGONISMO INFANTOJUVENIL NO COMBATE AO BULLYING E CYBERBULLYING", contribuindo para o desenvolvimento da Ciência e do ensino/aprendizado dos alunos e alunas da escola Centro Educacional de Maricá Joana Benedicta Rangel.

Todos os dados físicos e digitais coletados serão sigilosamente armazenados sob a guarda e responsabilidade do pesquisador por um período de cinco (5) anos, e após esse período, eles serão excluídos permanentemente.

Diante do exposto nos parágrafos anteriores eu, firmado abaixo, acredito ter sido suficientemente informado(a) pela pesquisadora Leandra Porto da Mata Rocha a respeito da pesquisa "A ESCOLA E O PROTAGONISMO INFANTOJUVENIL NO COMBATE AO BULLYING E CYBERBULLYING".

Ficou clara para mim, a participação na pesquisa e a garantia de proteção e sigilo de meus dados individuais. Foi oportunizado questionar a pesquisadora sobre todos os aspectos do estudo. Fui informado(a) de que o Termo de assentimento Livre e Esclarecido é um procedimento exigido pelo Ministério da Saúde e que é possível, a qualquer tempo, desistir de participar do estudo sem qualquer prejuízo.

Este Termo foi emitido em duas vias, o pesquisador ficou com uma via e eu recebi uma via desse Termo que está por mim assinada e assinada também pelo pesquisador/professor, e pelo presente concordo voluntariamente com minha participação na pesquisa.

Nome do Aluno: _____
Endereço: _____
Nome do responsável: _____
Assinatura do responsável: _____
Data: ___/___/2024.

Pesquisador Responsável Pelo Projeto: Leandra Porto da Mata Rocha - Telefone: (21)991886588; e-mail: leandra.mata@gmail.com. endereço: Av. Paulo de Frontin, 568, 5º andar - Rio Comprido, Rio de Janeiro - RJ, 20261-063.
Assinatura do pesquisador: _____
Data: ____/____/2024.

Orientador(a) responsável:
Lilian Cazorla do Espírito Santo Nunes, Centro Universitário Carioca – Unicarioca. Av. Paulo de Frontin, 568 - Rio Comprido, Rio de Janeiro - RJ, 20261-063. Telefone: (21): 99872-1567, endereço eletrônico: lnunes@unicarioca.edu.br

Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Estácio de Sá - CEP/UNESA
Endereço: Av. Presidente Vargas, 642, 22º andar.
E-mail: cep.unesa@estacio.br
Telefone (21) 2206-9726

APÊNDICE C – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido – TALE – Aluno(a) Criança/Adolescente (Projetos Misto)

REGISTRO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO –

TALE ALUNO(A) CRIANÇA/ADOLESCENTE (PROJETOS MISTOS)

Projeto de Pesquisa: "A ESCOLA E O PROTAGONISMO INFANTOJUVENIL NO COMBATE AO BULLYING E CYBERBULLYING".

Prezado(a) Responsável,

O aluno (a) _____sob sua responsabilidade, está sendo convidado a participar da pesquisa "A ESCOLA E O PROTAGONISMO INFANTOJUVENIL NO COMBATE AO BULLYING E CYBERBULLYING" a ser realizada no Centro Educacional de Maricá Joana Benedicta Rangel. A justificativa da execução deste estudo é que este possa ser usado para implementação de estratégias educacionais, utilizando recursos tecnológicos para identificar, prevenir e combater o Bullying e o Cyberbullying, promovendo melhorias nas relações interpessoais no ambiente escolar. Deste modo, o estudo pretende realizar análises crítica de pontos positivos e negativos da metodologia ativa de ensino a ser desenvolvida, bem como a eficácia desta no processo de ensino-aprendizagem voltado para maior interesse e motivação dos alunos do ensino das competências sócios-emocionais de acordo com a Base Nacional Comum Curricular, e no aprendizado do exercício da empatia, do diálogo, da resolução de conflitos, e da cooperação, promovendo o respeito ao outro.

Antes de assinar a autorização desta pesquisa o professor-pesquisador deverá responder a todas as suas dúvidas e é muito importante que você compreenda as informações e instruções contidas neste documento. A participação não é obrigatória. O aluno e você têm o direito de desistir da participação a qualquer momento, sem nenhuma penalidade e sem perder os benefícios aos quais tenha direito.

Esta pesquisa tem por objetivo apresentar um estudo sobre a implementação de estratégias educacionais, utilizando recursos tecnológicos para identificar, prevenir e combater o Bullying e o Cyberbullying, promovendo melhorias nas relações interpessoais no ambiente escolar. O convite à participação como aluno(a) se deve à necessidade de se propor apoio para aprendizagem das competências sócios-emocionais, através de uma atividade didática, permeada por tecnologias digitais facilitadoras para aprendizagem.

A pesquisa adotará os seguintes procedimentos: O aluno participará de vários encontros, em que irá desenvolver atividades variadas de_____ com aplicação de uma atividade didática, obedecendo as fases e etapas da mesma, sendo permeada pelas novas tecnologias digitais.

O aluno(a) terá o apoio do professor-pesquisador em todos os momentos, seja nas atividades individuais ou coletivas. Sua voz é imagem precisarão ser gravadas durante os encontros.

Quanto aos riscos, cabe ressaltar que a Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde, em suas diretrizes e normas, indica que toda pesquisa com seres humanos envolve algum tipo de risco e, durante esta pesquisa, este poderá se apresentar na forma de desconforto ou constrangimento que poderão ser gerados a partir da coleta de dados das falas dos docentes. Portanto, se durante a aplicação de alguma atividade ou da gravação do vídeo ou áudio, algum aluno(a) se sentir desconfortável, inseguro, indisposto ou constrangido, por qualquer motivo, terá o direito de não realizar as tarefas propostas ou poderá desistir a qualquer momento da participação da pesquisa, sendo respeitado em sua decisão.

Nesse sentido, informo que as atividades de pesquisa serão realizadas no auditório do Centro Educacional de Maricá Joana Benedicta Rangel. Os alunos que por algum motivo não desejarem participar do estudo, a conduta adotada será a permanência dos mesmos na escola Centro Educacional de Maricá Joana Benedicta Rangel, na sala de leitura, realizando uma atividade de desenho livre sendo mediados por um Professor ou Coordenador.

Nenhum participante será vítima de preconceito ou discriminação. A fim de minimizar os riscos, o professor-pesquisador fará todo o esforço para que você se sinta à vontade e confortável para expressar seus sentimentos, desejos, falas e opiniões. Adotará uma conduta ética e respeitosa com os questionamentos dos participantes, bem como, com seus valores sociais, culturais, morais e religiosos. O professor utilizará linguagem clara e acessível para qualquer esclarecimento. Você será acompanhado(a) e assistido(a) pelo professor-professor-pesquisador ao longo de todos os momentos de coleta de dados desta pesquisa. Durante todas essas etapas, todo o esforço será feito pelo professor-professor-pesquisador para que os riscos sejam minimizados.

Ao iniciar a pesquisa o professor-professor-pesquisador fará uma Roda de Conversas com os alunos, para explicar-lhes de forma afetiva e clara o que é a pesquisa e como serão as atividades desenvolvidas.

Eventuais riscos físicos, psicológicos, espirituais, morais, familiares, intelectuais, sociais e culturais serão cuidadosamente tratados, a partir desta Roda de Conversas, na qual todos poderão perguntar e interagir com o professor-professor-pesquisador e com seus colegas, sob a observação atenta do professor-professor-pesquisador.

Esta pesquisa trará como benefício para os alunos novos conhecimentos, promovendo a empatia, o respeito e o reconhecimento das consequências negativas do *bullying*, auxiliando os

professores no processo de mediação de casos de *bullying* e *cyberbullying* de forma contextualizada e significativa, contribuindo com a aprendizagem de seus educandos.

A participação do aluno no estudo não implicará em custos adicionais. Você não terá qualquer despesa com a realização das etapas desta pesquisa que serão custeadas pelo professor-pesquisador responsável por essa proposta. Também não haverá nenhuma forma de pagamento pela sua participação.

Assinando esse Consentimento, você não desiste de nenhum de seus direitos. Além disso, não libera o professor-professor-pesquisador de suas responsabilidades legais e profissionais no caso de alguma situação que lhe prejudique. A participação do aluno nessa pesquisa é inteiramente voluntária.

Uma vez aceitando que o aluno(a) participe dessa pesquisa, você deverá se sentir livre para desistir da pesquisa a qualquer momento do curso desta, sem que isso afete seu relacionamento futuro com esta instituição. O professor-pesquisador também poderá retirar o aluno do estudo a qualquer momento, se ele julgar que seja necessário para seu bem-estar.

Em caso de dúvidas quanto à ética do estudo, você e o aluno poderão se reportar ao Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos - subordinado ao Conselho Nacional de Ética em Pesquisa, órgão do Ministério da Saúde, através de solicitação ao professor representante de pesquisa, que estará sob contato permanente, ou contatando o Comitê de Ética em Pesquisa desta instituição, no telefone (21) 2215-1485.

Caso necessite de mais informações sobre a pesquisa, poderá procurar o professor-pesquisador responsável pela mesma, professor: Leandra Porto da Mata Rocha, pelo telefone (21)991886588 ou pelo e-mail leandra.mata@gmail.com.

Este Termo de Assentimento Livre e Esclarecido – TALE está ligado ao Termo de Autorização de uso de Voz e Imagem, que o professor-pesquisador lhe entregará para que você e o aluno(a) _____ , de forma livre e Consentida, possam assinar, autorizando o uso de voz e imagem do aluno (a) no projeto de pesquisa "A ESCOLA E O PROTAGONISMO INFANTOJUVENIL NO COMBATE AO BULLYING E CYBERBULLYING", contribuindo para o desenvolvimento do ensino/aprendizado dos alunos e alunas da escola Centro Educacional de Maricá Joana Benedicta Rangel.

Sendo assim, considerando os direitos dos participantes, ou seja, os seus direitos e os direitos do aluno(a) dispostos na Resolução CNS nº 510 de 2016 em seu Artigo 9º, de terem sua privacidade respeitada; de terem garantida a confidencialidade das informações pessoais e de decidirem, dentre as informações que forneceram, quais podem ser tratadas de forma pública,

solicito que reitere com um x sua autorização de uso de voz e imagem do aluno(a) _____.

( )“sim, autorizo a divulgação da imagem e/ou voz” de

_____

( ) “não, não autorizo a divulgação da imagem e/ou voz” de

_____

Assegurado o completo sigilo da identidade do participante dessa pesquisa. Em nenhum momento serão publicados dados ou informações que possibilitem a sua identificação dentro desta pesquisa, incluindo a eventualidade da apresentação dos resultados deste estudo em congressos e periódicos científicos. Todos os dados físicos e digitais coletados serão sigilosamente armazenados sob guarda e responsabilidade do professor-pesquisador por um período de 5 anos, e após esse período, os mesmos serão excluídos permanentemente.

Diante do exposto nos parágrafos anteriores eu, firmado abaixo, acredito ter sido suficientemente informado(a) pelo professor-pesquisador Leandra Porto da Mata Rocha a respeito da pesquisa “A ESCOLA E O PROTAGONISMO INFANTOJUVENIL NO COMBATE AO BULLYING E CYBERBULLYING”.

Ficou clara para mim qual é a minha participação na pesquisa e a garantia de proteção e sigilo de meus dados individuais. Pude questionar o professor-pesquisador sobre todos os aspectos do estudo.

Fui informado(a) de que o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE e o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido – TALE, são protocolos exigidos pelo Ministério da Saúde e que é possível, a qualquer tempo, desistir e não participar do estudo, sem qualquer prejuízo.

Recebi um exemplar assinado desse Termo e pelo presente concordo voluntariamente com minha participação na pesquisa.

Nome do Participante da Pesquisa: ----------

Nome do Responsável legal ----------

Assinatura do Responsável: ----------

Data: ___/____/____.

Pesquisador Responsável Pelo Projeto: Leandra Porto da Mata Rocha
Assinatura do pesquisador: _____
Data: ____/____/2024.

Orientador(a) responsável:
Lilian Cazorla do Espírito Santo Nunes, Centro Universitário Carioca – Unicarioca. Av. Paulo de Frontin, 568 - Rio Comprido, Rio de Janeiro - RJ, 20261-063. Telefone: (21): 99872-1567, endereço eletrônico: lnunes@unicarioca.edu.br

Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Estácio de Sá - CEP/UNESA
Endereço: Av. Presidente Vargas, 642, 22º andar.
E-mail: cep.unesa@estacio.br
Telefone (21) 2206-9726

APÊNDICE D – Termo de Autorização de uso de voz e imagem – criança/adolescente

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE VOZ E IMAGEM - CRIANÇA/ADOLESCENTE

Autorizo a utilização da voz e imagem da criança/adolescente_____, nacionalidade _____, nascido(a) em _/____/_____, depois de conhecer e entender os objetivos, procedimentos metodológicos, riscos e benefícios da pesquisa, bem como de estar ciente da necessidade do uso da voz e imagem, especificados no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). Assim, autorizo, através do presente termo, o(a) pesquisador(a) Leandra Porto da Mata Rocha do projeto de pesquisa intitulado "A ESCOLA E O PROTAGONISMO INFANTOJUVENIL NO COMBATE AO BULLYING E CYBERBULLYING"a realizar as gravações de voz e imagem da criança/adolescente sob minha responsabilidade, que se façam necessárias, sem quaisquer ônus financeiros a nenhuma das partes. Ao mesmo tempo, autorizo a utilização dessas gravações de voz e imagem para fins científicos e de estudos (livros impressos e digitais, artigos), em favor do(a) pesquisador(a) acima especificado, obedecendo ao que está previsto nas Leis que resguardam os direitos das crianças e adolescentes (Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA, Lei Nº 8.069/1990), e das pessoas com deficiência (Decreto Nº 3298/1999, alterado pelo Decreto Nº 5.296/2004).

NOME DA CRIANÇA/ADOLESCENTE: _____
ENDEREÇO:_____
CPF (responsável): _____ RG (responsável): _____

ASSINATURA DO ADOLESCENTE: _____

NOME DO RESPONSÁVEL: _____
ASSINATURA DO RESPONSÁVEL: _____
DATA:____/____/____.

PESQUISADORA RESPONSÁVEL PELO PROJETO: Leandra Porto da Mata Rocha ASSINATURA DO(A) PESQUISADOR(A): _____

ORIENTADOR DA PESQUISA: Lilian Cazorla do Espírito Santo Nunes

APÊNDICE E – Questionário para Pesquisa Preliminar com Professores

Práticas de Bullying e Cyberbullying no espaço escolar

Prezados Professores,

Sou Orientadora Educacional e mestranda do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação, minha pesquisa tem como tema: A ESCOLA E O PROTAGONISMO INFANTOJUVENIL NO COMBATE AO BULLYING E CYBERBULLYING.
O objetivo deste questionário é fazer um levantamento sobre a existência de práticas de Bullying no espaço escolar, e sobre as medidas adotas em combate à esta prática.
Suas respostas serão de extrema importância para esta pesquisa, e serão utilizadas para pensar em estratégias que possam auxiliar as escolas no combate às práticas de Bullying, possibilitando promover um ambiente escolar mais harmônico. É assegurado o completo sigilo da identidade do participante dessa pesquisa. Em nenhum momento serão publicados dados ou informações que possibilitem a sua identificação dentro desta pesquisa. As análises dos resultados serão condizentes exclusivamente em grupo.

O preenchimento do questionário será realizado em alguns minutos, peço que assinale a opção que esteja mais adequada a sua observação e atuação enquanto professor da Educação Básica.

Desde já, agradeço pela sua disponibilidade e pelas suas respostas.

* Indicates required question

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido(TCLE), você concorda em participar voluntariamente desta pesquisa, ciente de seus direitos e das condições descritas? *
https://drive.google.com/file/d/14B7Nc69_mqEeeSfkSKdhJMcRp_DTJziH/view?usp=drive_link

Mark only one oval.

- ( ) Sim, concordo em participar voluntariamente.
- ( ) Não, não concordo em participar.

1. Em qual tipo de Instituição atua? *

- ◯ Pública
- ◯ Privada
- ◯ Religiosa
- ◯ Other: _____

2. Atua com alunos de qual segmento? *

- ◯ Educação Infantil
- ◯ 1° Segmento do Ensino Fundamental (1° ao 5° ano)
- ◯ 2° Segmento do Ensino Fundamental (6° ao 9° ano)
- ◯ Ensino Médio
- ◯ Other: _____

3. No espaço escolar, você observa a existência de práticas de Bullying entre alunos? *

- ◯ Nunca
- ◯ Raramente
- ◯ Às Vezes
- ◯ Quase Sempre
- ◯ Sempre

4. No espaço escolar, você observa a existência de práticas de Bullying de alunos com os professores? *

- ◯ Nunca
- ◯ Raramente
- ◯ Às Vezes
- ◯ Quase Sempre
- ◯ Sempre

5. A existência de práticas de Bullying afeta as relações interpessoais no espaço escolar? *

- ◯ Nunca
- ◯ Raramente
- ◯ Às Vezes
- ◯ Quase Sempre
- ◯ Sempre

6. A existência de práticas de Bullying afeta a rotina no espaço escolar? *

- Nunca
- Raramente
- Às Vezes
- Quase Sempre
- Sempre

7. A existência de práticas de Bullying afeta o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos? *

- Nunca
- Raramente
- Às Vezes
- Quase Sempre
- Sempre

8. Como profissional da educação, já precisou mediar situações de conflito decorrentes das práticas de Bullying? *

- Nunca
- Raramente
- Às Vezes
- Quase Sempre
- Sempre

9. Como profissional da educação, você se considera apto(a) para mediar as situações de conflito decorrentes das práticas de Bullying? *

- Nunca
- Raramente
- Às Vezes
- Quase Sempre
- Sempre

10. Durante a sua formação acadêmica recebeu orientações sobre a temática do Bullying? *

- Nunca
- Raramente
- Às Vezes
- Quase Sempre
- Sempre

11. A instituição na qual atua profissionalmente, oferece capacitação/formação continuada para ajudar a mediar as situações de conflito decorrentes das práticas de Bullying? *

- Nunca
- Raramente
- Às Vezes
- Quase Sempre
- Sempre

12. A instituição na qual atua profissionalmente, desenvolve ações/programas de combate às práticas de Bullying? *

- Nunca
- Raramente
- Às Vezes
- Quase Sempre
- Sempre

13. Cite alguns exemplos de ações/programas de combate às práticas de Bullying desenvolvidas na instituição que você atua. *

- [ ] Palestras
- [ ] Rodas de Conversas
- [ ] Debates
- [ ] Regimento Escolar com as regras estabelecidas
- [ ] Espaço de escuta individual
- [ ] Assistência psicológica para as vítimas e agressores
- [ ] Reunião com os responsáveis para abordar a temática
- [ ] Other: _____

14. De acordo com sua observação, enquanto profissional da educação, já presenciou a prática do Bullying virtual (Cyberbullying) sendo propagada/continuada no espaço escolar? *

- Nunca
- Raramente
- Às Vezes
- Quase Sempre
- Sempre

15. Numa escala de 1 a 8, qual prática de Bullying você mais presencia acontecer no espaço escolar? (1 para a prática com maior frequência, 8 para a prática com menor frequência) **AQUI SÓ PODE MARCAR UMA OPÇÃO PARA CADA NÚMERO. EX.: O Nº 1 SÓ PODERÁ TER UMA OPÇÃO, O Nº 2 SÓ UMA OPÇÃO, E ASSIM POR DIANTE. O nº 1 será para a opção de bullying que você mais observa, e o nº 8 para o que você menos observa. Assim você criará seu ranking de 1 a 8.**

	1	2	3	4	5	6	7	8
verbal (insultar, xingar e apelidar pejorativamente)	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
moral (difamar, caluniar, disseminar rumores)	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
sexual (assediar, induzir e/ou abusar)	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
social (ignorar, isolar e excluir)	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
psicológica (perseguir, amedrontar, aterrorizar, intimidar,)	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
físico (socar, chutar, bater)	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
material (furtar, roubar, destruir pertences de outrem)	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
virtual (depreciar, enviar mensagens intrusivas da intimidade, enviar ou adulterar fotos e dados pessoais que resultem em sofrimento ou com o intuito de criar meios de constrangimento psicológico e social)	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯

16. Quando era aluno(a), sofreu alguma situação de Bullying? *

- Nunca
- Raramente
- Às Vezes
- Quase Sempre
- Sempre

17. Já se sentiu emocionalmente abalado por ter sofrido alguma situação de Bullying? *

- Nunca
- Raramente
- Às Vezes
- Quase Sempre
- Sempre

18. Quando era aluno, praticou alguma atitude de Bullying? *

Mark only one oval.

- Nunca
- Raramente
- Às Vezes
- Quase Sempre
- Sempre

19. Na sua opinião, quais são os maiores desafios vivenciados na escola para efetivar um programa de combate ao bullying e cyberbullying?

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

APÊNDICE F – Jogo Digital Educativo

Software/Aplicativo (Programa de computador)

Título: Jogo Educacional “Todos contra o *bullying*”
Título em Inglês: Educational Game "All against bullying"
Ano Produto: 2025
Ano Dissertação: 2025

Descrição da finalidade do software: O jogo digital “Todos contra o *bullying*” conscientiza adolescentes sobre *bullying* e *cyberbullying*, promovendo empatia, respeito e cidadania digital. Por meio de cenários interativos, *quizzes*, *feedback* imediato e relatórios para educadores, estimula reflexão, diálogo e prevenção de comportamentos agressivos, fortalecendo relações interpessoais e uma cultura escolar segura, inclusiva e respeitosa.
Avanços tecnológicos/grau de novidade: O avanço tecnológico do jogo está na imersão proporcionada pela Realidade Virtual (VR), permitindo ao usuário vivenciar o ambiente escolar sob diferentes perspectivas. Com gamificação, *feedbacks* imediatos e personalização de desafios, o jogo oferece simulações realistas que promovem empatia e tornam o processo educativo mais dinâmico e envolvente.

(X) Produção com alto teor inovativo: Desenvolvimento com base em conhecimento inédito;
( ) Produção com médio teor inovativo: Combinação de conhecimentos pré-estabelecidos;
( ) Produção com baixo teor inovativo: Adaptação de conhecimento existente;
( ) Produção sem inovação aparente: Produção técnica.

Definir se a produção é resultado do trabalho realizado pelo programa de pós-graduação ou se é resultado do trabalho individual do docente, o qual seria realizado independentemente do mesmo se docente de um programa ou não:
Docentes Autores:
Nome:Lilian Cazorla do Espírito Santo Nunes CPF: 122.253.467-39 (X) Permanente; ( ) Colaborador
Nome: Andre Cotelli do Espirito Santo CPF: 122.685.917-86 (X) Permanente; ( ) Colaborador
Discentes Autores:
Nome: Leandra Porto da Mata Rocha CPF: 099.080.687-17 ( ) Mest Acad; (X) Mest Prof; ( )Doutorado

Demais Autores:
Área de Computação
Nomes: Felipe Martins de Medeiros CPF: 177.228.277-48 Organização: UniCarioca
Igor Nunes Gonçalves CPF: 480.268.848-25 Organização: UniCarioca

Thiago Tafuri Santos CPF: 211.817.607-47 Organização: UniCarioca

Área de Design

Nomes: Alexia Caroline F. Vinhas Paiva CPF:179.379.777-36 Organização: UniCarioca

Isabel Marchon Trotta CPF: 151.646.707-80 Organização: UniCarioca

Conexão com a Pesquisa

Projeto de Pesquisa vinculado à produção: Práticas Pedagógicas para Orientação da Aprendizagem Mediadas por Tecnologias.

Linha de Pesquisa vinculada à produção: I - Desenvolvimento, Estratégias de Uso e Avaliação de Tecnologias Digitais na Educação Formal.

( ) Projeto isolado, sem vínculo com o Programa de Pós-graduação

Conexão com a Produção Científica

Relacione os artigos publicados apenas em periódicos que estão co-relacionados a esta produção:

a) Título: _____

Periódico:_____

Outros dados: ano_____; vol_____; páginas_____- _____; doi _____.

Campos descritivos opcionais*

Situação atual da Produção:

( )Piloto/Protótipo

( )Em teste

(X)Finalizado/implantado

( ) Pedido de registro depositado no INPI, nº_____

( ) Registro concedido no INPI, nº_____

( ) Licenciado para empresa/organização

Dados da Entrega/Implantação (se licenciado)

Data da entrega: __/___/____

Nome da Empresa/Organização cliente:_____

Endereço:_____Cidade:_____Estado____

Contato na Empresa/Organização cliente:

Nome: _____Cargo:_____ email:_____Tel ( )_____

( ) Registro em repositório específico

Recursos e vínculos da Produção Tecnológica

Data início: 05/08/2025 Data término: 30/05/2025

Total investido: Bolsas de Iniciação Científica (R$ 5.000,00)

Fonte do Financiamento: Associação Carioca de Ensino Superior

Descrição da Abrangência realizada: O jogo educacional foi aplicado a 28 alunos do Ensino Fundamental em Maricá, com idades entre 10 e 15 anos. A atividade buscou conscientizar sobre o bullying escolar, promovendo o reconhecimento dessas práticas e a reflexão sobre suas consequências, visando um ambiente mais respeitoso e acolhedor.

Descrição da Abrangência potencial: O jogo educacional pode ser aplicado em instituições públicas ou privadas, em contextos nacionais ou internacionais. Sua utilização promove conscientização e reflexão de atitudes, podendo gerar a transformação desses comportamentos violentos, impactando significativamente com a construção de ambientes escolares mais saudáveis.

Descrição da Replicabilidade: O jogo pode ser replicado em escolas, projetos sociais e instituições educacionais, integrando-se a disciplinas como Ética, Sociologia e Tecnologias Educacionais, promovendo debates sobre empatia e cidadania. Adaptável a diferentes contextos pedagógicos, favorece a prevenção do *bullying* e *cyberbullying* em diversos ambientes de aprendizagem, conforme prevê a Lei Nº 13.185/2015.

Natureza: Jogo Digital Educativo
Finalidade: O jogo "Todos Contra o *Bullying*" é um recurso educacional digital desenvolvido com o objetivo de promover a conscientização, o diálogo e a prevenção de comportamentos agressivos no ambiente escolar e virtual, promovendo melhorias nas relações interpessoais no ambiente escolar. Voltado para adolescentes, o jogo foi criado para ser uma ferramenta lúdica e interativa que contribui com o desenvolvimento de valores como empatia, respeito, responsabilidade e cidadania digital.
O produto possui uma narrativa envolvente que simula situações do cotidiano escolar, nas quais os jogadores são convidados a reconhecer e identificar os tipos de práticas de *bullying*.
Entre as funcionalidades do jogo, destacam-se: os **Cenários interativos (**ambientes virtuais que reproduzem situações realistas de *bullying* e *cyberbullying*, facilitando a identificação com o tema); um **Quiz educativo (**ao final de cada etapa, o jogo apresenta uma pergunta objetiva sobre o tema abordado, reforçando o aprendizado e permitindo a avaliação do conhecimento adquirido); o **Feedback imediato** (após a cada resposta indicada, o jogador recebe a informação se identificou a prática de forma correta através da obtenção de moedas virtuais); o **Design acessível e intuitivo** (pensado para facilitar a navegação e inclusão de diferentes perfis de usuários); e o **Relatório para educadores** (opção de gerar um relatório final com o desempenho dos alunos, possibilitando aos professores acompanhar a participação e evolução dos estudantes).
Este produto visa, acima de tudo, contribuir para uma cultura escolar mais segura, inclusiva e respeitosa. Ao unir tecnologia, ludicidade e educação, o jogo torna-se uma poderosa ferramenta de combate ao *bullying* e *cyberbullying* no cotidiano escolar.

Plataforma: CPU: Quad-core 2.5 GHz ou superior / GPU: Adreno 330 ou superior / RAM: 1GB ou superior / Armazenamento: 250 MB de espaço disponível / Hardware.
Ambiente: Windows 7 ou superior.
Desenvolvimento: Softwares: Unity 3D / Linguagem: C#
Disponibilidade: Irrestrita
Instituição Financiadora: Centro Universitário UniCarioca

Cidade: Rio de Janeiro
País: Brasil
Divulgação: Meio digital
URL:
A produção necessita estar no repositório? Sim
Documentos Anexados (em PDF)
(X) Declaração emitida pela organização cliente
(X) Declaração de Apoio da Unidade
(X) Código fonte do programa

APÊNDICE G – Cartilha Digital

Material didático (Cartilha Digital)

Título: Cartilha Digital **“**Todos juntos contra o *bullying* e o *cyberbullying”*
Título em Inglês: Digital booklet "Let's stand together against bullying and cyberbullying."
Ano Produto: 2025
Ano Dissertação: 2025

Descrição do Material Didático e de sua finalidade: Esta cartilha digital, produzida no Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação, apresenta conceitos de *bullying* e *cyberbullying*, seus tipos e consequências. Sua finalidade é informar, conscientizar, orientar e incentivar a prevenção e o combate a essas práticas, promovendo união, denúncia e um ambiente escolar mais seguro e respeitoso.

Cadastrar Produção Intelectual

Natureza: Digital (Cartilha)
Finalidade: A finalidade da cartilha é instrumentalizar instituições e profissionais com um guia educativo para o combate ao *bullying* e *cyberbullying*. O material define conceitos, explora as consequências e orienta sobre a prevenção, buscando melhorar as relações interpessoais através de um ambiente mais seguro e respeitoso para todos os alunos.
Instituição Promotora: Centro Universitário UniCarioca
Demanda:
(X) Externa
( ) Edital
( ) Interna
URL:
Avanços tecnológicos/grau de novidade:
( ) Produção com alto teor inovativo: desenvolvimento com base em conhecimento inédito;
(x) Produção com médio teor inovativo: combinação de conhecimentos pré-estabelecidos;
( ) Produção com baixo teor inovativo: adaptação de conhecimento existente;
( ) Produção sem inovação aparente: produção técnica.

Indicar produção resultante do trabalho realizado no Programa de Pós-graduação, informando:
Docentes Autores:
Nome: Lilian Cazorla do Espírito Santo Nunes CPF: 122.253.467-39
(X) Permanente; ( ) Colaborador
Nome: Andre Cotelli do Espirito Santo CPF: 122.685.917-86
(X) Permanente; ( ) Colaborador
Discentes Autores:
Nome: Nome: Leandra Porto da Mata Rocha CPF: 099.080.687-17
( ) Mest.Acad; (X) Mest Prof; ( ) Doutorado

Demais Autores:
Nome: _____CPF: _____
Organização:_____

Conexão com a Pesquisa
Projeto de Pesquisa vinculado à produção: Práticas Pedagógicas para Orientação da Aprendizagem Mediadas por Tecnologias.
Linha de Pesquisa vinculada à produção: I - Desenvolvimento, Estratégias de Uso e Avaliação de Tecnologias Digitais na Educação Formal.
Práticas Pedagógicas para Orientação da Aprendizagem Mediadas por Tecnologias

( ) Projeto isolado, sem vínculo com o Programa de Pós-graduação

Conexão com a Produção Científica
Relacionar artigos publicados, apenas, em periódicos que estão correlacionados a esta produção:
a) Título: _____
Periódico: _____
Outros dados: ano_____; vol. _____; páginas _____- _____; DOI _____.

Recursos e vínculos da Produção Tecnológica
Data início: 05/08/2024 Data término: 30/05/2025
Total investido: Bolsas de Iniciação Científica (R$ 1.000,00)
Fonte do Financiamento: Próprio Discente
Aplicabilidade da Produção Tecnológica: A cartilha digital alta aplicabilidade devido a facilidade de uso e disseminação. Por ser um material em formato digital, pode ser compartilhado instantaneamente por meio de e-mail, redes sociais ou aplicativos de mensagens, eliminando barreiras físicas e custos de impressão. Essa característica garante que a informação sobre *bullying* e *cyberbullying* atinja um público amplo e diverso de forma ágil e eficaz.

Descrição da Abrangência realizada: A cartilha foi desenvolvida com o objetivo de atingir alunos do Ensino Fundamental, com idades entre 10 e 15 anos. Esse material favorece a conscientização, e orientação sobre o tema, transformando-se em uma ferramenta acessível e prática para todos os que buscam promover um ambiente mais seguro e respeitoso.

Descrição da Abrangência potencial: Esse material pode ser implementado em instituições públicas ou privadas, em âmbito nacional, promovendo a conscientização e a reflexão sobre atitudes, contribuindo para a transformação de comportamentos violentos e para a construção de ambientes escolares mais saudáveis.

Descrição da Replicabilidade: A cartilha pode ser replicada em escolas, projetos sociais e instituições educacionais, integrando-se a disciplinas como Ética, Sociologia e Tecnologias Educacionais, promovendo debates sobre empatia e cidadania.

Adaptável a diferentes contextos pedagógicos, favorece a prevenção do *bullying* e *cyberbullying* em diversos ambientes de aprendizagem, conforme prevê a Lei Nº 13.185/2015.

A produção necessita estar no repositório? Sim
Documentos Anexados (em PDF):
(X) Material didático

APÊNDICE H – Questionário impresso para avaliação da metodologia (Aplicado com alunos)

Questionário de Avaliação do Jogo sobre Bullying e Cyberbullying

Instruções: Responda às perguntas abaixo com sinceridade. Sua opinião é muito importante para melhorar o jogo como estratégia de combate ao bullying e cyberbullying!

Dados pessoais:

Sua idade: _____

Gênero: _____

1. Sobre a experiência com o jogo

1. **O jogo foi fácil de entender e jogar?**

( ) Sim, totalmente

( ) Sim, em parte

( ) Não, tive algumas dificuldades

( ) Não, foi muito difícil

2. **Você achou o jogo envolvente e interessante?**

( ) Sim, muito

( ) Sim, mais ou menos

( ) Não muito

( ) Não gostei

3. **O jogo te ajudou a entender melhor sobre o que é bullying e cyberbullying?**

( ) Sim, aprendi muito

( ) Sim, um pouco

( ) Não mudou muito meu conhecimento

( ) Não ajudou

4. **O tempo de duração do jogo foi adequado?**

( ) Sim, foi ideal

( ) Foi muito curto

( ) Foi muito longo

( ) Não tenho opinião sobre isso

2. Sobre o impacto do jogo

5. **O jogo fez você refletir sobre atitudes e comportamentos relacionados ao bullying e ao cyberbullying?**

( ) Sim, bastante

( ) Sim, um pouco

( ) Não muito

( ) Não fez diferença

6. **Você acredita que o jogo pode ajudar a prevenir o bullying e o cyberbullying?**

( ) Sim, com certeza

( ) Sim, mas precisa de melhorias

( ) Não sei dizer

( ) Não acho que ajude

7. **Após jogar, você se sente mais preparado para agir contra o bullying e o cyberbullying?**

( ) Sim, totalmente

( ) Sim, um pouco

( ) Não muito

( ) Não me sinto preparado

3. Melhorias e sugestões

8. O que você mais gostou no jogo?

( ) A história

( ) Os desafios

( ) O aprendizado sobre bullying e cyberbullying

( ) Outro: _____

9. O que poderia ser melhorado no jogo?

( ) Torná-lo mais interativo

( ) Melhorar os visuais

( ) Incluir mais informações sobre bullying e cyberbullying

( ) Deixar os desafios mais difíceis

( ) Outro: _____

10. Você recomendaria este jogo para outras pessoas?

( ) Sim, com certeza

( ) Sim, talvez

( ) Não sei

( ) Não recomendaria

11. Você gostaria de jogar outras versões do jogo no futuro?

( ) Sim

( ) Não

( ) Talvez

12. Você considera ser interessante a utilização de tecnologias para ajudar na compreensão e no combate ao bullying e cyberbullying?

( ) Sim, com certeza

( ) Sim, talvez

( ) Não sei

( ) Não acho interessante

13. Deixe aqui qualquer outra sugestão ou comentário sobre o jogo:

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

ANEXO A – Parecer Consubstanciado do CEP

UNIVERSIDADE ESTÁCIO DE SÁ - UNESA

PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: A ESCOLA E O PROTAGONISMO INFANTOJUVENIL NO COMBATE AO BULLYING E CYBERBULLYING.

Pesquisador: Leandra Porto da Mata Rocha

Área Temática:

Versão: 1

CAAE: 84908624.7.0000.5284

Instituição Proponente: ASSOCIACAO CARIOCA DE ENSINO SUPERIOR

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 7.420.430

Apresentação do Projeto:

Esta pesquisa propõe a elaboração de uma metodologia pedagógica que visa contribuir desenvolvendo ações de combate ao bullying e cyberbullying no ambiente escolar, utilizando ferramentas digitais como instrumentos de conscientização e prevenção, fornecendo apoio aos profissionais da educação. Inicialmente será realizado um levantamento bibliográfico, em seguida, será feito uma pesquisa preliminar exploratória com professores e alunos, através de questionários, para identificar se há ocorrência de bullying e cyberbullying no ambiente escolar, especificamente referente a alunos do 2º Segmento do Ensino Fundamental de uma escola pública do município de Maricá, Rio de Janeiro.

Objetivo da Pesquisa:

Apresentar um estudo sobre a implementação de estratégias educacionais, utilizando recursos tecnológicos para identificar, prevenir e combater o Bullying e o Cyberbullying, promovendo melhorias nas relações interpessoais no ambiente escolar.

Traçar um diagnóstico sobre o bullying e o cyberbullying entre alunos em suas relações interpessoais no ambiente escolar;¿ Identificar soluções, que a partir de tecnologias de baixo custo, favoreçam o aprendizado comportamental e ético destes alunos;

Instrumentalizar o ensino/aprendizado com um método apoiado em novas metodologias e

UNIVERSIDADE ESTÁCIO DE SÁ - UNESA

Continuação do Parecer: 7.420.430

novas tecnologias digitais, para identificar, prevenir e combater o Bullying e o Cyberbullying.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Os riscos foram apresentados e contextualizados como mínimos e foram apontadas medidas sanatórias e de acolhimento.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Tema e problematização relevantes. A pesquisa tem potencial de confirmar hipóteses e propor, cientifica e tecnicamente validado, medidas de prevenção e reação ao bullying e cyberbulling.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Ok.

Recomenda-se à pesquisadora o ajuste do calendário considerando o documento postado e confirmação em seu relatório final de que a pesquisa não se iniciou antes da aprovação do CEP.

Recomendações:

Pela aprovação.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Pela aprovação.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_2412232.pdf	25/10/2024 14:41:54		Aceito
Outros	correcao_pendencias.docx	25/10/2024 14:40:46	Leandra Porto da Mata Rocha	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Leandra_Porto_Pre_Projeto_PB_atual.docx	25/10/2024 14:39:14	Leandra Porto da Mata Rocha	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_responsavel_corrigido.pdf	25/10/2024 14:33:19	Leandra Porto da Mata Rocha	Aceito
Outros	TALE_corrigido.pdf	25/10/2024	Leandra Porto da	Aceito

Endereço: Avenida Presidente Vargas, 642, 22o andar
Bairro: Centro **CEP:** 20.071-001
UF: RJ **Município:** RIO DE JANEIRO
Telefone: (21)2206-9726 **E-mail:** cep.unesa@estacio.br

UNIVERSIDADE ESTÁCIO DE SÁ - UNESA

Continuação do Parecer: 7.420.430

Outros	TALE_corrigido.pdf	14:30:47	Mata Rocha	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_prof_corrigido.pdf	25/10/2024 14:29:52	Leandra Porto da Mata Rocha	Aceito
Folha de Rosto	folha_rosto_data_assinatura.pdf	25/10/2024 14:26:00	Leandra Porto da Mata Rocha	Aceito
Orçamento	orcamento_PB.pdf	20/09/2024 17:36:56	Leandra Porto da Mata Rocha	Aceito
Cronograma	cronograma_PB.pdf	20/09/2024 17:36:40	Leandra Porto da Mata Rocha	Aceito
Outros	TERMO_DE_ANUENCIA_INSTITUICIONAL.pdf	20/09/2024 12:37:37	Leandra Porto da Mata Rocha	Aceito
Outros	TCUD.pdf	20/09/2024 12:35:00	Leandra Porto da Mata Rocha	Aceito
Outros	declaracao_de_ausencia_de_custos.pdf	20/09/2024 12:31:43	Leandra Porto da Mata Rocha	Aceito
Outros	AUTORIZACAO_VOZ_IMAGEM_PROFESSOR.pdf	20/09/2024 12:29:58	Leandra Porto da Mata Rocha	Aceito
Outros	AUTORIZACAO_DE_USO_DE_VOZ_E_IMAGEM_CRIANCA_ADOLESCENTE.pdf	20/09/2024 12:28:32	Leandra Porto da Mata Rocha	Aceito
Outros	CARTA_DE_APRESENTACAO_DE_PROJETO.pdf	20/09/2024 12:26:37	Leandra Porto da Mata Rocha	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	autorizacao_de_infraestrutura.pdf	20/09/2024 12:20:01	Leandra Porto da Mata Rocha	Aceito

Situação do Parecer:
Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:
Não

RIO DE JANEIRO, 03 de Março de 2025

Assinado por:
ADRIANO MOURA DA FONSECA PINTO
(Coordenador(a))

Endereço: Avenida Presidente Vargas, 642, 22o andar
Bairro: Centro **CEP:** 20.071-001
UF: RJ **Município:** RIO DE JANEIRO
Telefone: (21)2206-9726 **E-mail:** cep.unesa@estacio.br