



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAPÁ
CAMPUS MACAPÁ
CURSO SUPERIOR DE LICENCIATURA EM INFORMÁTICA

MARCIELA SILVA DA CUNHA
MARCYA SUELLEN DOS SANTOS FIRMINO

**A IMPORTÂNCIA DE DISCUTIR SOBRE BULLYING E A VIOLÊNCIA VIRTUAL
NAS ESCOLAS:**

utilizando a ferramenta “e se fosse com você?”

MACAPÁ-AP

2020

MARCIELA SILVA DA CUNHA
MARCYA SUELLEN DOS SANTOS FIRMINO

**A IMPORTÂNCIA DE DISCUTIR SOBRE BULLYING E A VIOLÊNCIA VIRTUAL
NAS ESCOLAS:**

utilizando a ferramenta “e se fosse com você?”

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Superior de Licenciatura em Informática, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá - IFAP, como requisito avaliativo para obtenção do título de Licenciado em Informática.

Orientador: Prof. Esp. André Luiz Simão de Miranda.

Coorientador: Prof. M.Sc Thiego Maciel Nunes.

MACAPÁ-AP

2020

Biblioteca Institucional - IFAP
Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

C972i Cunha, Marciela Silva da
A importância de discutir sobre bullying e a violência virtual nas
escolas: utilizando a ferramenta "e se fosse com você" / Marciela Silva da
Cunha, Marcya Suellen dos Santos Firmino. - Macapá, 2020.
55 f.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -- Instituto Federal de
Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá, Campus Macapá, Curso de
Licenciatura em Informática, 2020.

Orientador: Esp. André Luiz Simão Miranda.
Coorientador: Me. Thiago Maciel Nunes.

1. Bullying. 2. Cyberbullying. 3. O uso de tecnologia na educação. I.
Firmino, Marcya Suellen dos Santos. I. Miranda, Esp. André Luiz Simão,
orient. II. Nunes, Me. Thiago Maciel, coorient. III. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica do IFAP
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

MARCIELA SILVA DA CUNHA
MARCIA SUELLEN DOS SANTOS FIRMINO

**A IMPORTÂNCIA DE DISCUTIR SOBRE BULLYING E A VIOLÊNCIA VIRTUAL
NAS ESCOLAS:**

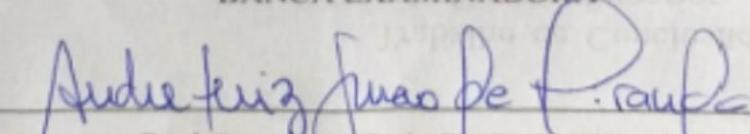
utilizando a ferramenta "e se fosse com você?"

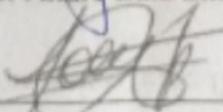
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Superior de Licenciatura em Informática, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá - IFAP, como requisito avaliativo para obtenção do título de Licenciado em Informática.

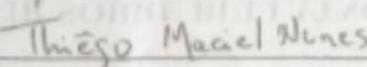
Orientador: Prof. Esp. André Luiz Simão de Miranda.

Coorientador: Prof. M.Sc. Thiago Maciel Nunes.

BANCA EXAMINADORA


Prof. Esp. André Luiz Simão de Miranda


Prof. Esp. Lourival Queiroz Alcântara Junior


Prof. M. Sc Thiago Maciel Nunes

Aprovada em: 14/12/20

Nota: 100,00

Dedicamos primeiramente a Deus, por ele ser essencial em nossas vidas e ser nosso guia, e as nossas famílias.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus por ter nós mantido na trilha certa durante este projeto de pesquisa com saúde e forças para chegar até o final.

Agradeço aos meus pais por todo o esforço investido na minha educação.

Agradeço ao nosso orientador, André Luiz Simão de Miranda, e o coorientador Thiego Maciel Nunes, pelas valiosas contribuições dadas durante todo esse processo.

Agradeço a minha amiga Marciela Silva da Cunha, que sempre me ajudou nessa jornada.

E também agradeço aos meus colegas do curso de Licenciatura em Informática pelas trocas de ideias e ajuda mútua, junto conseguimos avançar e ultrapassar todos os obstáculos.

Gostaria de agradecer e dedicar esta dissertação primeiramente à minha família minha mãe e irmãos, mas principalmente as minhas tias Rosângela, Ângela e Filomena e meus primos (as), por me apoiarem e me incentivarem em todos os momentos da minha jornada até aqui.

Meus amigos e os que fiz ao longo desses 4 anos na faculdade, e que se tornaram um pedaço da minha família.

Meus orientadores André Luiz Simão de Miranda e Thiego Maciel Nunes

Enfim só gostaria de agradecer a todos que fizeram mesmo que um pouco, parte desse momento em minha vida, agradecer também a minha amiga e parceira de TCC Marcya Suellen por estar comigo nesse momento de realização em nossas vidas.

“É óbvio, que as tecnologias em suas múltiplas dimensões resolveriam as mazelas perpetuadas na educação há décadas, assim quem sabe serão elas o ponto de partida.”

(Prof. Alberto)

RESUMO

O ambiente escolar é o local onde acontecem a maioria dos casos de bullying, e com a inclusão da tecnologia no dia a dia, ele passa a migrar para os meios digitais sendo conhecido como cyberbullying ou violência virtual. E esse tipo de agressão é praticado através da internet contra alguém por meio de ferramentas de comunicação relacionadas ao mundo virtual como, redes sociais, mensagens de texto e jogos digitais. Infelizmente, os meios tecnológicos que seriam para melhorar e facilitar a vida das pessoas em todas as áreas, elas acabam sendo utilizadas para menosprezar e insultar outras pessoas. Desta forma as difamações são intencionadas e visam mexer com o psicológico da pessoa, deixando-a abatida e desmoralizada perante os demais. Visto que essas pessoas poderão crescer com sentimentos negativos, ao qual poderão assumir um comportamento agressivo que mais tarde poderão vir a sofrer ou a praticar o bullying no trabalho. Em casos extremos, alguns destes jovens poderão tentar ou a cometer suicídio. O trabalho começa pela sensibilização com a equipe escolar, alunos, pais e comunidade. A comunidade educativa deve promover relações interpessoais, ou intergrupos. Assim, desenvolver programas, projetos solidários e fraternos são formas preventivas de aproximação humana e desenvolverem vínculos afetivos entre seus pares. Diante disso que, está dissertação aborda sobre a importância de discutir o bullying e a violência virtual nas escolas utilizando a ferramenta “e se fosse com você”, além de criar estratégias, informar, debater e compartilhar experiências para que se possa evitar esse tipo de violência nas instituições de ensino.

Palavras-chaves: Ambiente Escolar. Bullying. Violência Virtual. Jogos Digitais.

ABSTRACT

The school environment is the place where most cases of bullying occur, and with the inclusion of technology in everyday life, it begins to migrate to digital media being known as cyberbullying or virtual violence. And this type of aggression is practiced through the Internet against someone through communication tools related to the virtual world such as social networks, text messages and digital games. Unfortunately, the technological means that would be to improve and facilitate people's lives in all areas, they end up being used to despise and insult other people. This way the defamations are intentional and aim to mess with the person's psychological, leaving him/her down and demoralized before the others. Since these people may grow up with negative feelings, to which they may assume an aggressive behavior that they may later suffer or practice bullying at work. In extreme cases, some of these young people may attempt or commit suicide. The work begins by raising awareness with school staff, students, parents, and the community. The educational community should promote interpersonal or intergroup relationships. Thus, developing programs, solidarity and fraternal projects are preventive forms of human rapprochement and developing affective bonds among their peers. This dissertation addresses the importance of discussing bullying and virtual violence in schools using the "and if it were up to you" tool, as well as creating strategies, informing, debating and sharing experiences so that this type of violence can be avoided in educational institutions.

Keywords: School Environment. Bullying. Virtual Violence. Digital Games.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Jogo feito no isopor	26
Figura 2 - Alunas jogando	26
Figura 3 - Desenvolvimento do jogo	28
Figura 4 - Tabuleiro do Jogo	29
Figura 5 - Fluxograma do Jogo	29

LISTA DE TABELA

Tabela 1 - Resultados do Grupo A	33
Tabela 2 - Resultados do Grupo B	40

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	BULLYING	15
2.1	Cyberbullying	18
2.2	O uso da tecnologia na educação	20
2.3	O uso do programa Scratch	21
2.4	Games educativos ao combate o bullying e cyberbullying	22
3	METODOLOGIA	25
3.1	Processo de desenvolvimento e característica do jogo	25
3.2	Aplicação e Questionário	30
4	APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS	31
4.1	Resultados	31
4.1.2	Resultados do grupo A	33
4.1.3	Resultados do grupo B	40
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	48
	REFERÊNCIAS	50
	APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO	53
	APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO	55

1 INTRODUÇÃO

O Bullying é uma prática violenta e intencional praticada entre pessoas com desigualdade de poder, que pode ocasionar dor e sofrimento para pessoas envolvidas. Esse tipo de violência constitui ou alimenta uma condição de risco, o que leva o indivíduo a apresentar desordem em diversos níveis. (YUNES; SZYMANSKI, 2001; FANTE, 2012, SCHULTZ et al., 2012).

Esse desordenamento que afeta o indivíduo são os efeitos psicológicos, como uma agressão que ocasionam na vítima desde uma baixa autoestima, a dificuldade em se relacionar, além disso, acaba adquirindo uma depressão e síndrome do pânico, ao ponto até de cometer o suicídio. Já aquelas que presenciam, não denunciam os agressores, por medo de se tornarem vítimas (FANTE, 2005). Com isso, é possível entender que quando tratamos sobre bullying, estamos tratando de um relacionamento que envolve uma dinâmica social específica.

Para Wendt, Campos e Lisboa (2010), esse fenômeno bullying pode ser resultado da sociedade contemporânea, individualista, competitiva e que reforça a banalização de valores éticos e as noções de respeito ao outro. E com o advento da tecnologia, as relações sociais entre as pessoas se tornaram mais virtuais, esse tipo de violência ultrapassa as fronteiras do mundo real e passa a ser virtual, e surge uma nova denominação a essa forma de agressão que é o cyberbullying.

Segundo a Belsey (2004), ele define que o cyberbullying é o uso de informações e de tecnologias de informação, como e-mail, celular, aparelhos e programas de envio de mensagens instantâneas e site pessoais, com o objetivo de difamar ou apoiar de forma deliberada comportamentos, seja de indivíduo ou grupo, que viram de alguma forma outros indivíduos sendo violentados.

Portanto, o Cyberbullying vai ganhando o espaço e tomando conta da vida dos jovens sem que estes possam perceber e sequer se defender das situações vivenciadas, devido ao uso das novas tecnologias essas práticas vêm crescendo entre os jovens, que está extrapolando as paredes das escolas, pois essas práticas estão relacionadas aos acessos através da era tecnológica.

Partindo desta explanação, este trabalho propõe o seguinte problema: com o devido tempo prolongado de estresse em que a vítima de bullying e a violência virtual sofre, as consequências irão implicar da maneira mais variadas possíveis o que depende muito de cada indivíduo e da intensidade das agressões. Por parte da realidade das instituições de ensino, a

compreensão sobre o assunto ainda é pouco discutida nelas, o que acarreta a obtenção de um bom desenvolvimento de estratégias para lidar com essas questões. Apesar de ser essencial reagir de forma assertiva em situações de violência nas instituições, é possível combater o bullying e a violência virtual nas escolas, utilizando como metodologia ferramentas educativas tecnológicas?

Com embasamento neste questionamento, este trabalho busca por soluções a esse tipo de agressões que devem ser encaradas com mais seriedade pelas instituições. Com isso, é necessário desenvolver nos alunos a capacidade de se preocupar com o próximo, criando relacionamentos saudáveis, que os colegas tolerem as diferenças e tenham senso de proteção coletiva e lealdade. É essencial alertar o aluno para os riscos da tecnologia, estar ciente da limitação de divulgação de dados pessoais em redes sociais, o tempo de uso do computador e os conteúdos acessados.

Desta maneira, este projeto tem o objetivo de implementar ações de diálogos, prevenção e combate ao bullying e a violência virtual, trazendo uma reflexão e compreensão da comunidade escolar sobre “como lidar com esse problema”, utilizando como metodologia ferramentas tecnológicas educacionais. Logo, buscando-se identificar casos de bullying e violência virtual, utilizando a ferramenta “E SE FOSSE COM VOCÊ? ”, de algum modo destacar as consequências do bullying e a violência virtual, para que seja possível informar medidas preventivas para ajudá-la na redução dessa prática, desta forma mobilizar os discentes a reflexão sobre bullying e a violência virtual, por meio de artes, literatura e ferramentas educativas.

Esta pesquisa justifica-se com o advento da tecnologia e o aumento da utilização das redes sociais, pois esse espaço tem sido usado como prática discriminatória e vexatória, e o número de vítimas desse tipo de intimidação têm aumentado consideravelmente nos últimos anos, principalmente entre os jovens. Assim, devemos capacitar alunos, professores, coordenadores, assistentes, pais e todos que se relacionam com crianças e adolescentes a respeito da internet e do uso, a fim de esclarecer os perigos e as consequências da violência virtual para esses jovens.

Visto que, a educação cada vez mais vem apresentado os desafios, com as novas tecnologias que podem contribuir para o processo de ensino-aprendizagem, tomando as aulas mais dinâmicas e colaborativas. Desta maneira, os jogos educativos podem contribuir de forma significativa, pois agregam um caráter lúdico à atividade, propiciando desafios, estabelecendo relações, possibilitando o confronto de hipóteses, de erros e de acertos e criando estratégias para aprendizagens significativas.

Com a Era Digital, sabemos que a utilização de recursos tecnológicos torna o processo de discussão do tema mais dinâmico, atrativo e colaborativo, visto que estar mais adequado à linguagem dos alunos.

Com isso, resolvemos criar o Jogo “E SE FOSSE COM VOCÊ? ”, no qual retrata um jogo de tabuleiro contendo um cenário lúdico e interativo, que possibilita ao jogador responder diversas perguntas relacionadas com o tema proposto, os jogadores para concluírem o percurso precisam responder a todas as perguntas durante o trajeto, permitindo que eles concluam o percurso e atinja a chegada.

A utilização de jogos digitais e a ressignificação de ferramentas que podem contribuir de forma considerável para a conscientização, a prevenção e ao combate ao bullying e a violência virtual no ambiente escolar. Trazer esse tipo de ferramenta para sala de aula vai contribuir de forma significativa na relação de professor-aluno, trazendo o aluno para perto do professor, e dessa maneira o educador irá ter uma compreensão melhor do seu aluno de modo geral.

O trabalho está organizado da seguinte forma: No capítulo 2, iremos abordar algumas teorias que falam sobre o bullying, cyberbullying, o uso da tecnologia na educação e games educativos no combate ao bullying e o cyberbulling, A solução proposta neste trabalho é descrita no capítulo seguinte. No capítulo 4 é descrito o processo de avaliação de desempenho, bem como a discussão dos resultados. Por fim, o capítulo 5 apresenta as conclusões deste estudo.

2 BULLYING

Algumas atitudes de forma direta ou indireta podem ser consideradas práticas de bullying, no entanto a vítima tende a receber uma vasta de variação de brincadeiras maldosas.

Quando as “brincadeiras” são realizadas repletas de “segundas intenções” e de perversidades, elas se tomam verdadeiros atos de violência que ultrapassam os limites suportáveis de qualquer um (SILVA, 2010, p.13).

Esses atos podem ser expressos verbalmente, fisicamente, materialmente, psicologicamente, sexualmente e virtualmente. O agressor procura sempre aquela vítima mais fraca tanto fisicamente como psicologicamente, com pouca inclusão social, a qual, em certa medida, lhe dá segurança de que suas agressões não serão ouvidas pelos demais colegas.

De acordo com Maldonado (2011), isso se reflete também em dificuldade de concentração, queda do desempenho escolar e medo de ir à escola. A criança muitas vezes cria subterfúgios físicos como mal-estar, dor de barriga, dor de cabeça, para não precisar ir à escola. Tais sensações podem se tornar crônicas, na estimulação de produção de hormônios de estresse, resultando em sensação de mal-estar profundo. Quando em estado agravado, pode gerar casos extremos de depressão, inclusive conduzir a tentativa de suicídio.

Pesquisa realizada pela Associação Brasileira Multiprofissional de Proteção à Infância e Adolescência (ABRAPIA, 2003), em 11 escolas dos municípios do Rio de Janeiro contendo 5.875 alunos, constatou que 40,5% dos alunos admitiram estar envolvidos com bullying (FANTE, 2005).

Estima-se que cerca de 30% dos adolescentes nos Estados Unidos da América estejam envolvidos em situações de bullying, como agressores/as, alvos ambos. Os meninos tendem a vitimizar mais quando comparados com as meninas, além de utilizarem mais das agressões física e verbal, já as meninas utilizam mais da agressão indireta, de cunho relacional, espalhando rumores/fofocas ou realizando a exclusão social (TRAUTMANN, 2008).

O CDD (Centers For Disease Control and Prevention), estima que 20% das crianças em idade escolar vivenciam essa forma de vitimização a cada ano. Essas consequências persistem até a idade adulta, tendo em vista que indivíduos intimidados na infância apresentam maior risco de depressão e menor chance de encontrar um parceiro afetivo nas próximas quatro décadas. Existem características que fazem algumas crianças mais vulneráveis a intimidação, geralmente relacionadas ao corpo. A vitimização como o bullying, está associada ao ganho de

peso subsequente. Por exemplo, crianças que sofrem bullying aos 11 anos manifestam maior risco de obesidade 4 anos mais tarde (SUTIN, ROBINSON, TERRACCIANO, 2016).

No Brasil, a primeira pesquisa a respeito do tema foi realizada pela ABRAPIA – Associação Brasileira Multiprofissional de Proteção à Infância e a Juventude, entre 2002 e 2003. A pesquisa mostrou que 40,5% desses alunos e alunas de 5º a 8º séries de onde escolas cariocas, admitiram ter estado diretamente envolvidos em atos de bullying naquele período, sendo 16,9% vítimas, 10,9% vítimas e autores/as e 12,7% agressores/as – ou atores/as de bullying (ALBINO, TERÊNCIO, 2012).

Souza et al (2009) ressalta que, o bullying não é um problema específico de algumas culturas, mas sim prevalente no mundo todo e evidenciado por uma grande base de pesquisa internacional, analisando as características individuais das vítimas e intimidadores, a influência do contexto social e as repercussões causadas por esse tipo de envolvimento.

Contudo, uma lei que entrou em vigor em fevereiro de 2016 veio para dar força ao combate a esse problema. A Lei N° 13.185, de 6 de novembro de 2015, instituiu o programa de combate à Intimidação Sistemática (Bullying) em todo o território nacional, essa iniciativa visa combater qualquer ato de violência física ou psicológica que cause dor e angústia à vítima.

No Art. 1º § 1º No contexto e para os fins desta Lei, considera-se intimidação sistemática (bullying) 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 objetivo de intimidá-la ou agredi-la, causando dor e angústia à vítima, em uma relação de desequilíbrio de poder entre as partes envolvidas.

Observando tais características pode-se dizer que o bullying, tem uma categoria específica de violência ou comportamento agressivo. Embora, existam comportamentos agressivos que não podem ser classificados como bullying, isso porque, confusões esporádicas, brigas ou agressões só acontecem de tempos em tempos.

O bullying apresenta suas próprias características como intencionalidade do comportamento com objetivo de provocar mal-estar e ganhar controle sobre a outra pessoa. Essa prática se estende por um longo e ininterrupto período de tempo, pois o agressor, identificando um desequilíbrio de forças, identifica suas vítimas como um alvo fácil.

Segundo Lopes (2005) considera-se alvo o aluno que exposto a ações negativas, constrangedoras e humilhantes durante algum tempo, perpetradas e repetidas de forma intencional, por um ou mais alunos, apresenta dano, ferimentos e incômodo. Geralmente as vítimas são pessoas de comportamento tranquilo, submissas, tímidas e não dispõem de recursos, status ou habilidades para reagir às agressões.

De acordo com Weimer e Moreirra (2014) falam que “os alvos apresentam ainda características como ansiedade, insegurança, dificuldade de relacionamento. Em muitos casos, mostram-se depressivos e com baixa autoestima, habitualmente não se mostram agressivos, mas podem ser provocativos em alguns casos; tais características culminam em sinalizar aos agressores que são inseguros e incapazes de se defender das agressões sofridas”.

O conhecimento dos efeitos ocasionados nos adolescentes pelo bullying, segundo Brino (2015) contribui para um maior envolvimento e colaboração da família. As consequências a curto prazo da envoltura com o bullying são demonstradas pelo jovem com ansiedade, baixa autoestima, diminuição no desempenho escolar e falta de vontade de ir à escola. É importante ressaltar que adolescentes que têm uma interação social menor no ambiente escolar, possui maiores chances de se tornar vítima de bullying e ter um enfrentamento ineficaz da situação. As dificuldades no desenvolvimento de habilidades sociais para lidar com comportamentos agressivos é um fator que aumenta a vulnerabilidade de estudantes em sofrer violência.

Fante (2005) define os cinco papéis principais desempenhados na prática do bullying como:

- 1- A vítima típica, normalmente, sofreria calada, não reagiria as agressões e também não pediria ajuda aos colegas, pais ou professores na tentativa de alterar a situação.
- 2- A vítima provocadora, diferente da típica, provocaria mais reações de agressividade na medida em que provocaria seus agressores de volta, mas sem sucesso.
- 3- A vítima agressora, diferente das outras duas, tentaria transferir os maus tratos sofridos para outras vítimas consideradas “inferiores”, também por meio do bullying, fazendo da prática um ciclo de violências.
- 4- Já o agressor, necessariamente exercendo poder sobre sua vítima, seria o praticante do ato. Uma espécie de legitimidade construída por meio do medo e do “respeito” a essa pessoa faria com que ela continuasse a reproduzir tal comportamento.
- 5- E por último, o espectador, que passivo observa o bullying sem se manifestar efetivamente, normalmente por medo de acabar se tornando a próxima vítima das agressões físicas ou verbais.

Neto (2007), por não existirem métodos diagnósticos que indiquem a existência de bullying como fator predisponente de alguma alteração, de comportamento ou psicossomática, cabe ao pediatra buscar informações sobre os riscos de origem familiar, comunitária ou escolar. A avaliação do desenvolvimento escolar do adolescente não deve ser baseada apenas na sua capacidade de aprendizado, mas também no desenvolvimento de suas habilidades sociais. Para

isso torna-se necessário que sejam feitas diretamente ao paciente perguntas sobre seu sentimento em relação a escola, colegas, ciclo de amizades e atividades relacionadas a atitudes agressivas, físicas ou morais, seja como autor, alvo ou testemunha.

Ainda ressalta que as avaliações psiquiátricas e/ ou psicológicas podem ser necessárias e devem ser garantidas nos casos em que o adolescente demonstrar alterações de personalidade, agressividade, depressão ou ansiedade de forma intensa, distúrbios de conduta, ou se mantiver, por longo período, na figura de autor, alvo ou alvo-autor, vale ressaltar que os alunos alvos-autores compõem o grupo de maior risco para o desenvolvimento de alterações psiquiátricas.

2.1 Cyberbullying

A primeira característica do cyberbullying, que se diferencia do bullying, é a sua continuidade externa, e a dificuldade de sair dessa situação. Diferentemente do bullying, em que ao ir para a casa a vítima fica longe da violência, no cyberbullying ela fica à mercê das ofensas mesmo quando está, por exemplo, trancada no quarto, já que pode receber mensagens de texto, e-mails ou recados em sites de relacionamento que a agridem moralmente (SLONJE & SMITH, 2008).

Uma pesquisa realizada pelo Instituto de Pesquisa (Ipsos) coloca o Brasil como o segundo país com a maior incidência de casos de cyberbullying no mundo. Foram entrevistadas 20.793 pessoas em 28 países. E cerca de 30% dos pais e responsáveis brasileiros, afirmam terem tido conhecimento de pelo menos um caso em que o filho ou a filha foi vítima. Nessa disputa, o país fica atrás somente da Índia que tem 35%. Ambos superam bastante a média global de 17%, de acordo com a pesquisa (MARQUES, 2018).

A internet é um espaço online que suprimiu algumas barreiras sociais e espaciais do mundo físico como, por exemplo, aproximação de pessoas de diferentes lugares, facilitando a comunicação e interação. Assim, a aproximação de pessoas que por alguma razão saíram de seu lugar de origem e através da internet mantem contato com antigos amigos e familiares. Com isso, o desenvolvimento tecnológico da sociedade apresenta aspectos positivos e negativos, podendo assim olhar a inserção da internet na vida cotidiana das pessoas de diferentes maneiras, principalmente entre os jovens (LÉVY, 1999; CASTELLS, 200; FRANCO, 2012).

Shariff (2011) diz que, de modo geral, a sociedade, a família e a escola são as principais influências ambientais ligadas a esse fenômeno e, ainda que pareça claro aos professores e demais profissionais envolvidos na educação da geração atual, de que casos de

cyberbullying vêm crescendo a cada dia, é preciso inserir de forma mais intensa esse assunto dentro das escolas. Pois, a escola é corresponsável, tanto nos casos de bullying quanto nos de cyberbullying, pois é lá que esses comportamentos agressivos e transgressores se evidenciam ou se agravam na maioria das vezes.

Em consequência disso, o cyberbullying é capaz de destruir o mundo psíquico e pode suceder de diversas formas, como através de mensagens de texto, imagens, perfis falsos, chats, jogos on-line, entre outros. Além disso, a internet dispõe uma capacidade de disseminar informações de forma muito rápida, e por isso seu alcance passa ter uma dimensão impensável.

Segundo o Shariff (2011), ele inclusive recorda que na internet a censura é muito mais difícil, e com isso a importância é que comunique os jovens as maneiras conscientes da utilização da ferramenta, para que os mesmos fiquem cientes da existência de conteúdos inapropriados, desta maneira, saibam realizar seus próprios julgamentos quanto a utiliza-los ou não.

É significativo destacar que distinguir fatores de risco e proteção implica em uma análise aprofundada dos processos de desenvolvimento cognitivo e social dos jovens na atualidade. No entanto, as investigações enfatizam que o cyberbullying pode prejudicar ou mesmo interromper o curso de desenvolvimento normativo dos jovens, como em casos de suicídio relacionados à experiência de vitimização online (Hinduja e Patchin, 2010, 2012).

De acordo com Shariff (2011), ele nos mostra que a censura, seja ela consciente pelos pais, ou inconsciente através de associações em mídias no meio de comunicação de massa, leva os jovens a reiterarem atitudes e perspectivas discriminatórias e desrespeitosas ao encontrarem liberdade no ciberespaço, por achar que nesse espaço não existe uma necessidade de se sujeitar as regras dos adultos.

Por isso, devemos educar, proteger e supervisionar as crianças e adolescentes a respeito do uso, limites e do convívio em telas de computadores e smartphones. Além disso, a conexão familiar, havendo conversas francas e verdadeiras têm seu lugar para conscientizar e evitar que os filhos caiam nessas armadilhas.

Embora, todo esse avanço tecnológico ainda é um pouco conhecido, e que exige cuidado ao pisar, pois o problema não está na tecnologia e na máquina, mas sim no mal-uso que pode ser dado a essas ferramentas pelos humanos. Isso sem contar que devemos preservar a saúde mental, contudo, estar atento nas crianças e adolescentes, e às suas relações de convívio dentro e fora do mundo virtual.

A violência online para eles é sinônimo de diversão. Apesar de que o cyberbullying torna-se um fenômeno ainda mais cruel, utilizando como alicerce a velocidade da propagação

de informações no meio digital, deixando as vítimas à mercê de outros grupos de agressores. Além disso, o conforto de casa não funciona mais como refúgio para quem sofre este tipo de violência.

Desta forma, buscamos promover a reflexão acerca do comportamento dos jovens diante das redes sociais e de sua imagem, estimulando estudos aprofundados que contribuam para o enfrentamento desta nova modalidade de violência, que tem se tornado pesadelo entre nossos jovens.

2.2 O uso da tecnologia na educação

Destaca-se que não basta apenas a presença dos recursos tecnológicos nas salas de aula, visto que, o processo ensino-aprendizagem se dá na prática relacionada de maneira que os recursos são utilizados, pois a tecnologia deve servir para enriquecer o ambiente educacional, propiciando a construção. Nesse seguimento, o professor é fundamental no processo de aprendizagem, em que a principal função deste é ser um criador de ambientes de aprendizagem e de valorização do educando, visto que a inovação não está restrita ao uso da tecnologia, e sim na maneira de como o professor vai usar os recursos, criar projetos metodológicos que levam a produção do conhecimento.

Assim, deve haver diálogo, compreensão, respeito mútuo, afetividade, interação, conseqüentemente a tão esperada aprendizagem. O aluno precisa de afeto em relação ao professor e aos colegas, para sentir prazer em ir à escolar e de aprender.

De acordo com Moran,

As mudanças na educação dependem também dos alunos. Alunos curiosos e motivados facilitam enormemente o processo, estimulam as melhores qualidades do professor, tornam-se interlocutores lúdicos e parceiros de caminhada do professor-educador. Alunos motivados aprendem, ensinam e avançam mais, ajuda o professor a ajuda-los melhor. Alunos que provêm de familiares abertas, que apoiam as mudanças, que estimulam afetivamente os filhos, que se envolvem ambientes culturalmente ricas, aprendem mais rapidamente, crescem mais confiantes e se tornam pessoas mais produtivas (2000 p.17-18).

A tecnologia identifica-se como uma ferramenta positiva, as preocupações é a forma como as informações e os recursos tecnológicos são utilizados e interpretados na escola. Einstein há muitos anos já afirmava: “Eu temo o dia em que a tecnologia ultrapassar a interatividade humana. O mundo terá uma grande geração de idiotas”. Quando ela é utilizada muitas das vezes está sendo interpretada de maneiras erradas pelas pessoas, com isso a

tecnologia se torna uma vilã, em razão de que tornam distante as relações humanas de afetividade, amizade, diálogo crítica e reflexivo, criando os seres humanos que passam o tempo todo buscando informações e conversando com a sociedade pelas redes sociais e internet destruindo a interatividade humana.

Computador e internet na sala de aula nas mãos de professores treinados formam um importante instrumento de ensino. Ter acesso à internet não é mais uma questão de aumentar a capacidade de raciocínio. Passou a ser vital. É como saber ler e escrever nos anos 50. (SCHWARTZ 1999 p. 32).

A importância da utilização dos recursos tecnológicos em favor das crianças que têm dificuldades na aprendizagem é indispensável nos dias de hoje, pelo motivo de que pode identificar as falhas no aprendizado do aluno e atenuá-las, desenvolvendo meios que superam os problemas que afetam a aprendizagem.

Papert (1994, p.168), reconhece que as crianças passariam a utilizar o computador “como uma ferramenta para trabalhar e pensar, como um meio para realizar projetos, uma fonte de conceitos para pensar novas ideias”.

As tecnologias podem auxiliar como ferramenta de apoio, assim os alunos se sentirão estimulados a buscar e socializar com esses recursos de forma a melhorar seu desempenho escolar através de pesquisas, jogos e atividades monitoradas.

De acordo com Moran:

Vêm salientar que o uso da tecnologia é grande apoio à educação. Uma âncora indispensável à educação. O autor ressalta muito bem a importância da formação continuada dos professores. A internet traz saída e levanta problemas, como saber qual a maneira correta de gerenciar está grande quantidade de informações com qualidade.

Essas ferramentas tecnológicas além de facilitar o acesso aos novos conhecimentos servem também de base para novas adaptações aos sistemas variados de transmissão de conhecimento de maneira a melhorar, transferir e transformar os fatores complicados em algo mais acessível e sedimentado, transformando a teoria em prática.

2.3 O uso do programa Scratch

Para criarmos o jogo de modo virtual, utilizamos o programa Scratch que possui uma das linguagens mais acessíveis de programação textual, por usar uma interface gráfica que permite que os programas sejam construídos com blocos encaixados, o que faz lembrar o brinquedo Lego.

Segundo Maloney et al (2010), o scratch é uma linguagem de programação disponível online, desenvolvida com o objetivo de possibilitar que iniciantes possam criar programas de computador sem aprender a sintaxe de uma linguagem de programação. A ideia é motivar o aprendizado de conceitos de programação por meio de uma experiência divertida, envolvendo os alunos na elaboração de projetos como animações interativas, jogos digitais, entre outros recursos visuais.

Cada bloco da linguagem contém um comando em separado, que podem ser agrupados livremente caso se encaixem. E os comandos podem ser modificados através de menus barra de snirks.

De acordo com Zaharija et al (2013), com o apoio dos recursos do scratch, a criança ou jovem aprende a pensar e a trabalhar de forma criativa, sistemática e colaborativa. A interface gráfica do scratch e o recurso de “blocos de comandos” organizados dentro de diversas categorias como “movimento”, “loops” etc., permitem que os programas sejam desenvolvidos sem a necessidade de memorização de linguagens e códigos de programação. A programação é feita a partir e fragmentos de códigos, embutidos nos blocos de comandos de diferentes cores e formatos que podem ser arrastados para uma janela onde o programa é construído.

O jogo “E se fosse com você” foi desenvolvido a partir e um procedimento interativo de design, o objetivo geral foi criar uma ferramenta educativa para implementar prevenções e combate ao bullying e a violência virtual e trazer uma compreensão e reflexão da comunidade escolar.

2.4 Games educativos ao combate o bullying e cyberbullying

Salen e Zimmerman (2012) definem jogo como um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica em um resultado quantificável. Tal definição que pode se aplicar tanto a jogos digitais, como os jogos analógicos. Os jogos educativos, por sua vez, são aqueles que possuem objetivo didático explícito, criados ou adaptados para o uso em contextos formais e informais de ensino para melhorar, apoiar ou promover processos de aprendizagem (Panosso, Haydu, & Souza, 2015).

Os jogos educativos possui atributos básicas como: a motivação e engajamento, ainda que não sejam necessariamente divertidos; a exigência de que os aprendizes participem ativamente das situações de ensino; a presença de objetivos claros e definidos no jogo com os conteúdos acadêmicos mesclados à narrativa; o uso de cenários que reflitam a experiência no mundo real; a liberdade para interagir no jogo por meio de um conjunto de ações definidas; o

fornecimento de feedback claramente definido para toda ação tomada; a possibilidade de juntar lição e avaliação de aprendizagem no mesmo material educativo; a evolução no ritmo do aprendiz e a possibilidade de uso desses materiais em larga escala (Connoly, Stansfield, & Boyle, 2009).

A produção de jogos educativos é capaz de ser visto como uma ferramenta adicional para a programação de ensino. Seu objetivo final não é apenas criar um jogo, mas criar um ambiente de ensino em concordância com princípios de aprendizagem em todas as suas dimensões, inclusive do ponto de vista motivacional, onde jogos costumam mostrar um bom desempenho (Connoly et al., 2009).

O jogo “O Espião” foi desenvolvido a partir de um procedimento iterativo de design. O objetivo geral foi criar uma ferramenta educativa para ensinar as crianças comportamentos relevantes para a identificação e combate de episódios de bullying escolar.

O processo de desenvolvimento e avaliação do jogo educativo “O Espião” foi, em toda a sua extensão, orientado pelo referencial teórico da Análise do Comportamento, buscando contribuir para a criação de tecnologias educativas com impacto social e eficiência, que não apenas atinjam seus objetivos comportamentais, mas também sejam capazes de criar ambientes de ensino altamente reforçadores para o aprendiz (Skinner, 1968/1972).

Assim, destacamos outro jogo que trabalha no combate do Bullying que é “O jogo Estrela do Saber”, ele constitui-se de um cenário ‘em mundo aberto’ ao qual o jogador poderá escolher o seu avatar. A finalidade dele é chegar até a Estrela do Saber, que representa o conhecimento. O jogo tem como características de motivar e estimular o desenvolvimento das estratégias para resolução de problemas, exercitar a tomada de decisões rápidas, requerer a participação ativa e permitir maior interação entre os alunos com o objetivo comum de conseguir descobrir as 19 chaves e alcançar a Estrela do Saber, ou seja, o conhecimento.

O jogo “Estrela do Saber” foi desenvolvido levando-se em consideração a temática do bullying, de forma que permita uma reflexão sobre o comportamento dos alunos no cotidiano escolar no que diz respeito às atitudes corriqueiras nos diferentes espaços da escola. O propósito é conscientizar acerca dos impactos dessa prática, evitando novas ocorrências e inibir a continuidade de atitudes violentas, tornando o ambiente escolar mais harmonioso.

Em consequência disso, a Cátia Vaz desenvolveu o jogo “Brincar e a Rir o Bullying Vamos Prevenir” ele um jogo didático e constituído através do tabuleiro, e é o primeiro existente em Portugal direcionado para a prevenção primária do bullying escolar. Ele inclui a educação, o jogo e as novas tecnologias, destina-se a crianças do 1º e 2º Ciclos do Ensino Básico, mas pode ser utilizado através dos pais, professores, educadores sociais, psicólogos,

assistentes sociais, animadores socioculturais, entre outros técnicos e instituições preocupadas em trabalhar junto dos mais novos a prevenção desta problemática.

Desta forma, consideramos que o jogo promove ações que amenizem esses comportamentos no ambiente escolar, pois é nesse espaço que o indivíduo tem acesso às informações, discussões e transformações. No entanto, conseguimos expor que é através da relação entre motivação e aprendizagem que os jogos educativos podem, efetivamente, potencializar a apropriação de ideias no decorrer da construção de um ambiente lúdico, prazeroso, sem que se excluam as demais práticas educativas, e, ao contrário, somem-se a estas.

3 METODOLOGIA

Neste capítulo iremos informar quais métodos foram utilizados para realizar a nossa pesquisa, qual o instrumento usado para coleta de dados, o cenário e os indivíduos participantes da investigação.

O estudo é uma pesquisa descritiva, que tem o objetivo de descrever as características de uma população, uma experiência ou um fenômeno, estabelecendo uma relação entre os fatores do tema analisado. Em nossa pesquisa utilizamos a abordagem qualitativa, que de acordo Denzin e Lincoln (2006) envolve uma abordagem interpretativa do mundo, o que significa que seus pesquisadores estudam as coisas em seus cenários naturais, tentando entender os fenômenos em termos dos significados que as pessoas a eles conferem.

3.1 Processo de desenvolvimento e característica do jogo

Esse projeto foi iniciado no programa Residência Pedagógica da qual fazíamos parte no ano de 2019, ele foi criado com intuito de debater, compartilhar experiências e mostrar as consequências traumáticas de pessoas que passaram por esse tipo de discriminação. E foi a partir de informações tanto dos alunos quanto de algumas pesquisas via internet que podemos destacar a importância de criar estratégias nas escolas, além de informar, debater e compartilhar experiências para que se pudesse evitar esse tipo de violência nas instituições de ensino.

Diante de todas essas informações, realizamos aplicações de palestras, discussões, dinâmicas, além de fazermos a aplicação de um questionário e produção textual que foi direcionado aos alunos da turma na qual estagiamos. Entre os recursos que utilizamos para executarmos esse projeto, criamos de forma manual o primeiro protótipo do jogo “E se fosse com você”.

O material utilizado para criar o jogo foram: o isopor, papel quarenta quilos, canetas coloridas, figuras impressas para colagem, como você pode observar na figura 1 abaixo.

Figura 1 - Jogo feito no isopor



Fonte: Autoria Própria

O jogo era composto por 40 perguntas envolvendo várias situações do cotidiano dos alunos e no ambiente escolar, que foram formuladas com objetivo de incentivar o aluno a falar sobre assuntos que geralmente não costuma compartilhar com os adultos, o que permite melhorar a relação aluno-professor, como mostra a figura 2 abaixo.

Figura 2 - Alunas jogando



Fonte: Autoria Própria

Pensando nas mudanças que esses recursos vêm sofrendo ao longo dos últimos anos e em como a tecnologia vêm sendo inserida no meio educacional, resolvemos melhorar o jogo, transformando-o em um jogo virtual para que outras pessoas possam conhece-lo e usá-lo quando preciso.

O bullying pode ser definido como um subconjunto de comportamentos agressivos com quatro principais características, intencional, repetitivo, não provocado e envolvendo algum desequilíbrio de poder entre o agressor e a vítima. (Neto, 2005; Olweus, 2001; Swearer, Espelage, & Napolitano, 2009).

Segundo Neto (2005), tal definição inclui tanto os comportamentos agressivos prontamente observáveis, chamados bullying direto, quanto aqueles menos facilmente

detectáveis, chamados bullying indireto. Os episódios de bullying direto caracterizam-se por agressões físicas ou verbais, direcionadas de maneira explícita à vítima, os episódios de bullying indireto, por sua vez, envolvem, por exemplo, indiferença, isoladamente é difamação.

De acordo com Kowalski e Limber (2007), protegidos por inúmeros recursos tecnológicos, os agressores podem potencializar as suas ações contra outra pessoa, com prejuízos na avaliação e no sentimento da consequência de seus atos. Ou seja, diferente do contexto no qual se processam as interações face a face, no qual é possível a identificação e modulação dos comportamentos de modo contingencial, os jovens envolvidos nas formas de agressão online têm prejuízo no desenvolvimento e manutenção de algumas habilidades sociais.

Com base no que foi dito anteriormente, foram definidos os objetivos de ensino e a faixa etária para qual o jogo seria destinado. Esse novo protótipo foi desenvolvido para alunos acima dos 15 anos, tal escolha orientou-se pela necessidade de que os jogadores tivessem uma compreensão sobre o que o jogo propõe, além dos dados estatísticos que mostram que o bullying e a violência virtual aumentam na fase da adolescência.

Um ponto central para as tecnologias segundo Botomé (1977) sugere que os objetivos sejam descritos em termos que especificam “o que o aluno deverá ser capaz de fazer” (p.2), da maneira mais específica possível, sem confundir o objetivo com a atividade de aprendizagem a ser realizada.

Com isso, esses objetivos comportamentais ligados aos jogadores do jogo “E se fosse com você? ” Foram: descrever o bullying como um tipo de agressão ou violência recorrente, descrever formas de lidar, tomar decisões de acordo com o contexto, demonstrar interesse e preocupação pelo outro e lidar com críticas e gozações. O jogo de tabuleiro mostra várias partes de uma escola, a cada avanço nas casas os jogadores devem cumprir as tarefas que estão escondidas entre elas. O objetivo do jogo é conseguir cumprir com todas as tarefas exigidas pelo jogo e chegar à casa final.

Segundo Schell (2008), embora geralmente empreguem uma tecnologia mais simples, a mecânica dos jogos de tabuleiro varia em um amplo espectro de complexidade, desde a mais simples, consistindo no rolamento de dados e avanço de casas, até mais complexa envolvendo cooperação entre os jogadores e estratégias. A tecnologia tem um papel especial do ponto de vista analítico-comportamental, já que ela determina em quais meios os estímulos antecedentes e consequentes serão apresentados pelo jogador.

Para criar uma mecânica adequada aos objetivos de ensino do presente jogo, empregou-se o avanço por quem conseguir passar pelos desafios e conseguir chegar primeiro ao final do percurso. Ao analisar como a mecânica apresentada relaciona com os objetivos de

ensino, percebeu-se a necessidade de não apenas apresentar os conceitos, mas permitir que os jogadores tivessem a oportunidade de decidir e vivenciar suas consequências.

Dessa forma o jogo foi desenvolvido contendo ao longo do seu percurso questões sobre o bullying e a violência virtual, algumas outras sobre sua vida pessoal, além de algumas armadilhas que foram colocados para dificultar o caminho até à chegada. Como mostra a figura 3.

Figura 3 - Desenvolvimento do jogo



Fonte: Autoria Própria

As consequências que são apresentadas no jogo não se resumem a reforçadores. A utilização de punição de baixa magnitude em jogos é citada por Fullerton (2008) como uma possibilidade para construir tensão, o que evoca um maior envolvimento do jogador.

Em relação ao enredo, de acordo com Schell (2008) define-o como a história contada pelo jogo, é um elemento com especial relevância para a criação da interação lúdica, por favorecer a ocorrência de comportamentos de imersão e engajamento no jogo. O jogo “E se fosse com você? ”, optou-se por um tema mais do cotidiano dos alunos. Os jogadores têm que responder as perguntas e cumprir todos os desafios que o jogo propõe ao longo do trajeto, buscando formas de lidar com as questões que foram impostas a eles. A figura 4 apresenta o tabuleiro do jogo.

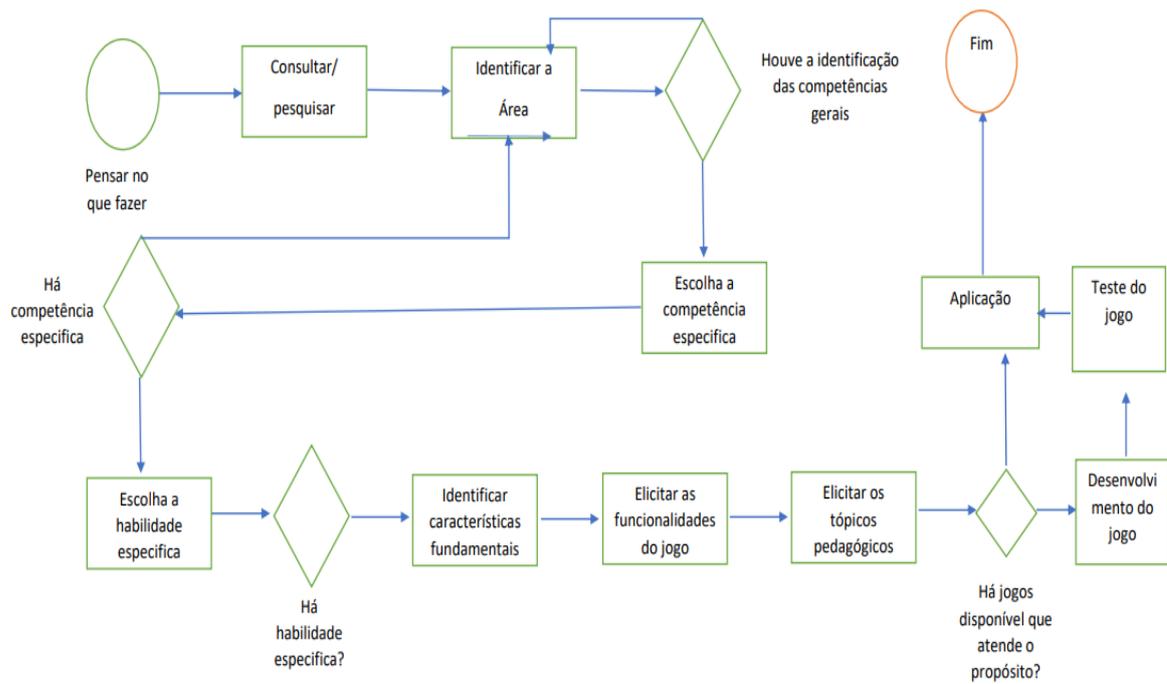
Figura 4 - Tabuleiro do Jogo



Fonte: Autoria Própria

Na figura 5 representa o fluxograma do desenvolvimento do jogo.

Figura 5 - Fluxograma do Jogo



Fonte: Autoria Própria

3.2 Aplicação e Questionário

Usamos como instrumento de coleta de dados um questionário com 12 perguntas. Na elaboração das perguntas, procuramos investigar o conhecimento dos discentes da turma de Alimentos do 3º ano do Ensino Médio Integral sobre o enfoque bullying e a violência virtual nas escolas, o entendimento deles sobre o assunto e de que forma os mesmos poderiam estimular, respeitar as diferenças na sala de aula utilizando-se da ferramenta “E se fosse com você? ”.

O instrumento foi aplicado a 35 alunos, porém foram escolhidos somente 8 alunos para responder o questionário de avaliação da turma de alimentos do 3º ano do Ensino Médio Integral do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá no ano de 2020. Eles responderam o questionário de forma remota por conta da pandemia e por não estar tendo aulas presenciais. Após a coleta de dados, foram feitas a identificação de cada participante e suas respostas foram tabuladas para análise dos dados.

Para obtermos informações dos discentes sobre situações de Bullying e Cyberbullying, utilizamos, além da ferramenta (APP) “E SE FOSSE COM VOCÊ? ”, o questionário para coleta dos dados, o qual foi composto por questões objetivas relacionadas ao tema proposto, além de algumas questões que abordam situações socioeconômicas educacionais envolvendo situações dos discentes e no ambiente escolar.

Para criação do questionário utilizamos a ferramenta google forms, que segundo Helito (2018) é um serviço gratuito para criar formulários online. Nele o usuário pode produzir pesquisas de múltipla escolha, fazer questões discursivas, solicitar avaliações em escala numérica, entre outras opções.

4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Esta seção apresenta os resultados provenientes da pesquisa qualitativa. Serão apresentados os resultados qualitativos, os quais serão separados por grupos.

4.1 Resultados

A análise dos resultados dos questionários, que compõem a parte qualitativa da pesquisa, conforme mencionado na seção 3.2, foi feita utilizando-se o método de coleta de dados. Primeiramente, foi feita uma leitura flutuante e, em seguida, a exploração do material do questionário. Com isso, identificou-se categorias existentes no discurso dos discentes, atentando-se sempre para o referencial teórico. Conforme discutido neste último, especificamente na seção 2, o bullying e cyberbullying apresentam uma série de características resultantes do comportamento dos indivíduos, emitindo sinais de mal-estar e o de poder ganhar controle do outro indivíduo, estabelecendo, assim, consequências que agravam o psicológico dos indivíduos que são alvos. Para que fosse possível identificar se houve ou não a ruptura dos mesmos, foi necessário identificar a existência ou não deles. Para isso, estabeleceu-se questões relacionadas ao assunto proposto nesta pesquisa.

Pelo fato de existirem diversas questões sobre bullying e cyberbullying, conforme mencionado nas seções 2 e 2.1, observou-se a importância de discutir e identifica-los como forma de contribuição para a conscientização, prevenção ao combate de bullying e violência virtual no ambiente escolar.

Por último a questão sobre o uso de games na educação que fazia parte dos objetivos desta pesquisa, ele surge das mudanças que o ensino vem sofrendo ao longo dos anos, e também da necessidade de incluir novos recursos tecnológicos que possam contribuir para o ensino nas instituições. Entretanto, como expõe a seção 2.2, autores salienta que o uso da tecnologia é de grande apoio a educação, e ainda ressaltam que a internet traz saída e levantam problemas, servindo de base para transmissão de conhecimentos variados. Com isso, não encontramos, na literatura, trabalhos que discutissem tal tema.

Sendo assim, estabeleceu-se para esta pesquisa as seguintes questões:

- Significado de bullying e violência virtual;
- Sofreu algum tipo de violência;
- Presenciou alguma situação de violência no IFAP;

- Há no IFAP campanhas, debates ou informações sobre bullying e violência virtual;

- O conteúdo do jogo está conectado com outros conhecimentos que já possuía;
- Considera o funcionamento do jogo adequado para o aprendizado;
- Design do jogo é atraente;
- Jogo é adequado para auxiliar no combate ao bullying e violência virtual em sala;

- Sentiu um sentimento de realização ao completar as tarefas do jogo;
- Sentiu satisfeito com o que aprendeu no jogo.

Estabelecidas as categorias, o próximo passo foi identificar se os alunos conheciam o assunto proposto e o que achavam do jogo que foi criado. Os resultados desta análise estão expostos na seção seguinte.

4.1.2 Resultados do grupo A

Conforme mencionado na seção anterior, realizou-se, na coleta de dados a identificação se conheciam sobre o assunto e o que acharam do jogo criado, utilizando as questões estabelecidas. Os resultados da análise da coleta de dados do grupo A, por sujeito, apresentaram-se da seguinte forma:

Tabela 1 - Resultados do Grupo A

Entrevistado Questões	1			2			3			4						
	S	N	T	S	N	T	S	N	T	S	N	T				
Significado de bullying e violência virtual	X			X			X				X					
Sofreu algum tipo de violência	X					X			X	X						
Presenciou alguma situação de violência no IFAP		X			X					X			X			
Há no IFAP campanhas, debates sobre bullying e violência virtual		X				X				X			X			
Questões sobre o jogo	M	R	P	N												
Conteúdo do jogo está conectado com outros conhecimentos que já possuía	X				X				X				X			
Considera o funcionamento do jogo adequado para o aprendizado	X				X						X		X			
O design do jogo é atraente	X				X						X		X			
Acha o jogo adequado para auxiliar no combate ao bullying e a violência em sala	X				X						X		X			
Sentiu um sentimento de realização ao completar as tarefas do jogo	X				X						X		X			
Sentiu satisfeito com o que aprendeu no jogo	X					X				X			X			

Fonte: Autoria Própria

Nomenclatura: S- Sim; N- Não; T- Talvez; M- Muito; R- Regular; P- Pouco; N- Nunca

Para melhor explicitar cada um dos resultados acima inseridos por questões respondidas, serão trabalhados a seguir aspectos dos dados coletados de cada um dos entrevistados por meio de uma abordagem interpretativa estabelecendo uma relação entre os fatores do tema analisado, referenciado na seção 3.

Entrevistada 1

Em relação ao discurso da entrevistada 1, pode-se observar que sabem sobre a questão do **significado de bullying e violência virtual**, isso aponta que muitos jovens e adolescentes sabem do que se trata, e até conhecem a fundo sobre o tema, pelo fato de vivenciarem com muitas situações diferentes enquanto estão nas instituições de ensino. O que mostra questão sobre **sofrer algum tipo de violência**, que além da intimidação, da perseguição e da violência psicológica, o bullying pode levar à violência física. E o comportamento desses agressores, em alguns casos são jovens que passaram por problemas psicológicos ou que sofreram/ sofrem agressões no ambiente familiar e na própria escola, e tentam de alguma maneira transferir os seus traumas por meio da agressividade contra outras pessoas.

A questão de **presenciar alguma situação de violência no IFAP (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá)**, relata que apesar de a instituição educacional ser um lugar onde acontece esse tipo de crime, esse ambiente ainda se caracteriza como um local privilegiado para refletir sobre as relações sociais que envolvem crianças, jovens, pais e filhos, educadores e educandos.

Com relação a questão se **há no Ifap campanhas, debates ou informações sobre bullying e violência virtual**, respondeu que não existe nenhum tipo de debates sobre o assunto, sabemos que nesses casos, a melhor maneira de solucionar o problema é pelo diálogo e conscientização. Faz-se necessário conscientizar aqueles que assistem, repetem ou indiretamente contribuem com o bullying, pois eles também mantêm o sistema de agressividade funcionando, é preciso que as famílias se unam com os profissionais da educação para que todos possam trabalhar na conscientização de seus filhos e no apoio emocional de que as vítimas necessitam.

A questão sobre o **conteúdo do jogo está conectada com outros conhecimentos que já possuía**, o entrevistado apontou que sim o jogo que foi criado se conecta aos conhecimentos que ela já sabia sobre o bullying e a violência virtual. Os jogos cooperativos, onde a competição é deixada de lado e os alunos brincam em conjunto e desenvolvem a socialização e a igualdade.

Outra questão é se **considera o funcionamento do jogo adequado para o aprendizado**, ela respondeu que muito, esses tipos de jogos reforçam a confiança mútua e todos

podem participar autenticamente, ganhar e perder são apenas referências para o contínuo aperfeiçoamento pessoal e coletivo.

A questão se o **design do jogo é atraente**, respondeu que muito, o design pode ser explicado como um processo de criatividade com intuito de torna-los mais atrativos e divertidos, sem perder seu valor pedagógico. O que determina a jogabilidade, as escolhas que o jogador terá dentro do mundo do jogo e as ramificações que suas escolhas vão ter no resto do jogo.

Outra questão é se **acha o jogo adequado para auxiliar no combate ao bullying e a violência virtual em sala de aula**, ela respondeu que sim, são ferramentas que propõe trabalhar um tema sério de forma leve e, ao mesmo didática. É um estímulo a ações anti bullying, que constitui práticas pedagógicas com intuito de conscientizar e combater esse tipo de problemas nas instituições.

A questão se **sentiu um sentimento de realização ao completar as tarefas**, respondeu que sim, se sentiu muito satisfeita, o jogo é uma forma bem criativa e simples de sensibilizar os jogadores sobre os malefícios causados pelo bullying e a violência virtual e tomar cuidado para não agir de uma maneira que possa magoar os colegas.

Outra questão é se **sentiu satisfeito com as coisas que aprendeu no jogo**, respondeu que sim, criar situações que estimulem o estudante a refletir sobre a sua capacidade de tolerância e aceitação das diferenças. Incentivar a turma a conversar com a respeito é importante, mais será melhor demonstrado na prática como isso funciona.

A entrevistada 1 em questão apresentou respostas consistentes ao tema, um dos pontos importantes, foi que ela mesmo conhecendo sobre o assunto, passou esse tipo de violência, e que na instituição em que ela estuda não se discute sobre o assunto. E o jogo pode sim auxiliar no combate ao bullying e a violência virtual, por ser um jogo atraente e com questões que estimulam o estudante a refletir sobre o tema em questão.

Entrevistada 2

Em relação ao discurso da entrevistada 2, pode-se observar que a questão sobre o **significado de bullying e violência virtual**, que ela é conhecedora do assunto, e é possível observar que essa prática muitas vezes é confundida com brincadeira, ou seja, grande parte das práticas de bullying ocorre no ambiente escolar. O que nos leva a próxima questão se **já sofreu algum tipo de violência**, e ela respondeu que talvez, esse fenômeno deixa marcas profundas em suas vítimas, causando dor e angustias, sendo executadas dentro de uma relação desigual de poder.

A questão sobre se **já presenciou alguma situação de violência no IFAP**, disse que não, a escola ainda é o ponto de referência e o lugar de fazer amigos de crescer juntos, além dos estudos eles conversam, jogam, riem, em cenas assim parecem jovens apenas num intervalo entre aulas, mas nem sempre é o que parece, o que não é o caso.

Em relação a questão sobre se **houve no IFAP campanhas, debates ou informações sobre bullying e violência virtual**, ela respondeu que algumas vezes ocorreram debates e campanhas sobre o tema, as instituições de ensino devem atuar ativamente no combate ao bullying e violência virtual, é necessário reconhecer a existência do fenômeno e preparar a equipe pedagógica, orientando-a sobre prejuízos que essa prática acarreta.

A questão sobre o **conteúdo do jogo está conectada com outros conhecimentos que já possuía**, disse sim o jogo está conectado com seus conhecimentos sobre o assunto, esses jogos unem extremos, ou seja, os alunos mais habilidosos com menos habilidosos. Ambos terão sucesso, pois conseguirão realizar as atividades propostas.

Outra questão é sobre se **considera o funcionamento do jogo adequado para o aprendizado**, ela respondeu que o jogo é muito adequado para o aprendizado, a escola deve preparar o aluno para o convívio com outras pessoas, ensinando-os a serem tolerantes, respeitosos e cumpridores das regras sociais de convivência.

A questão sobre o **design do jogo ser atraente**, ela disse que o design é muito atraente, permite uma mudança de sentimentos e de entrarmos em contato íntimo com as nossas emoções para potencializar as habilidades humanas básicas, tentam também diminuir as manifestações de agressividade nos jogos, estimulando atitudes de sensibilização, cooperação, comunicação e solidariedade.

Outra questão é sobre o **jogo adequado para auxiliar no combate ao bullying e a violência em sala de aula**, e ela relatou que o jogo é sim adequado para auxiliar no combate ao bullying e a violência virtual, as escolas devem oportunizar aos alunos o acesso a informações e discussões sobre o tema para que eles conheçam o fenômeno bullying e violência virtual e suas consequências, com o objetivo de evita-lo.

A questão sobre se **sentiu um sentimento de realização ao completar as tarefas do jogo**, ela respondeu que sim, busca facilitar o encontro consigo mesmo, com os outros e com a natureza na tentativa de promover a integração do todo, onde sempre a meta coletiva prevalecerá sobre a meta individual.

A outra questão é sobre se **sentiu satisfeito com as coisas que aprendeu no jogo**, ela respondeu que não se sentiu tanto satisfeita sobre o que aprendeu no jogo, torna-se mais

fácil criar um ambiente de grupo, em que a solidariedade, amizade e o respeito estejam presentes, propiciando um ambiente mais familiar.

Entrevistada 3

Em relação ao discurso da entrevistada 3, pode-se observar que a questão o **significado de bullying e violência virtual**, respondeu que sim, conhece sobre o assunto abordado. Na comparação com o bullying tradicional, bastava sair da escola e estar com os amigos para se sentir seguros. Agora, com sua intimidade invadida, todos podem ver os xingamentos e não existe fim de semana ou férias.

O que nos leva a outra questão se **já sofreu algum tipo de violência**, e ela respondeu que talvez já tenha sofrido algum tipo de violência. Esse tormento permanente que a internet e fora dela provoca, faz com que crianças ou adolescentes humilhados não se sintam mais seguros em lugar algum, em momento algum.

A questão sobre se **já presenciou alguma situação de violência no IFAP**, ela relatou que talvez já tenha presenciado algumas vezes situações de violência na instituição em que estuda. Nesses tipos de violência é comum pensar que há apenas dois envolvidos, mas especialistas alertam para um terceiro personagem fundamental o espectador.

A questão seguinte é se **há no IFAP campanhas, debates ou informações sobre bullying e violência virtual**, ela respondeu que algumas vezes tiveram debates sobre o tema em questão. A busca pela solução ou pela prevenção inclui reunir todos e garantir que tomem consciência de que existe um problema e não se pode ficar omissos.

Outra questão é se **o conteúdo do jogo está conectado com outros conhecimentos que já possuía**, respondeu que sim o jogo está conectado com o conhecimento que tinha sobre o assunto abordado. Reconhecer os sinais identificar as mudanças no comportamento dos alunos ajuda a identificar casos de bullying e violência virtual.

A questão se **considera o funcionamento do jogo adequado para o aprendizado**, ela respondeu que considera o funcionamento do jogo pouco adequado para o aprendizado. Através da prática dos jogos os indivíduos podem participar com mais prazer nas atividades sem se sentir excluída, aprendendo a lidar com suas limitações e as de seus colegas, melhorando suas relações sociais, buscando alcançar as metas em benefícios de todos.

Outra questão se **o design do jogo é atraente**, respondeu que é pouco atraente, jogos surgem com a necessidade de mostrar aos indivíduos que não há uma preocupação com suas habilidades, mas sim em trazer as características que possuímos e aplica-las dentro de um grupo a fim de atingir um objetivo comum.

A questão sobre o **jogo ser adequado para auxiliar no combate ao bullying e a violência virtual**, respondeu que talvez o jogo seja adequado para o combate do tema abordado, ficar atento com um trabalho de conscientização constante, os casos se resolvem antes de estourar, reuniões com pais e encontros com grupos de alunos ajudam a evitar que o problema se instale.

Outra questão é sobre se **sentiu um sentimento de realização ao completar as tarefas**, respondeu que talvez tenha sentido-se realizada ao completar todas as tarefas do jogo. Neste sentido a escola pode e deve representar um papel fundamental na redução desse fenômeno, por meio de programas preventivos e ações combatidas nos casos instalados.

A questão se **sentiu satisfeito com as coisas que aprendeu no jogo**, respondeu que se sentiu meio satisfeito com que aprendeu no jogo. É necessário criar estratégias para lidar com esse tipo de violência nas escolas, para assegurar uma boa qualidade na metodologia de ensino-aprendizagem para os alunos, através de práticas escolares mais democráticas e menos excludentes.

Entrevistada 4

Analisando-se o discurso da entrevistada 4, observou-se que na questão sobre o **significado de bullying e violência virtual**, sim ela sabe o significado desses tipos de violência. A violência dentro da escola é uma realidade e não deve ser descuidada. O que nos leva a questão seguinte sobre se **já sofreu algum tipo de violência**, ela respondeu que sim. É visível que no ambiente escolar muitas vezes, esse tipo de violência se insere, tornando-o um local instável para os alunos.

A questão sobre se **já presenciou alguma situação de violência no IFAP**, respondeu que talvez já tenha visto situações de violência na instituição. As consequências da conduta de bullying e de violência virtual afetam todos os envolvidos e em todos os níveis, porém especialmente a vítima, que pode continuar a sofrer seus efeitos negativos muito além do período escolar.

Outra questão é se **há no IFAP campanhas, debates ou informações sobre bullying e violência virtual**, respondeu que houve algumas vezes debates e campanhas sobre o assunto relatado. É fundamental que as escolas em parceria com a família, criem projetos, programas para acabar com esse tipo de violência, sejam escolas públicas ou privadas, elas podem incentivar atitudes de solidariedade, respeito às diferenças e tolerância entre os colegas.

A questão se o **conteúdo de jogo está conectado com outros conhecimentos que já possuía**, respondeu que sim, o conteúdo do jogo está inserido com os conhecimentos de já tinha sobre o assunto. Acredita-se, que a prevenção do bullying e da violência virtual deve

começar pela capacitação dos profissionais de educação, a fim de que saibam identificar, distinguir e diagnosticar o fenômeno, bem como conhecer as respectivas estratégias de intervenção e de prevenção hoje disponíveis.

A seguinte questão foi sobre se **considera o funcionamento do jogo adequado para o aprendizado**, ela respondeu que o considera muito adequado ao aprendizado sobre o tema. Nos jogos é possível desmascarar o aspecto competitivo das aulas, pois a cooperação desenvolve o respeito ao próximo, onde os alunos percebem que precisam dos colegas para alcançar o objetivo final.

A questão sobre o **design do jogo ser atraente**, respondeu que atrai muito, o que atrai em jogo primeiramente é o design do jogo, é ele que leva o indivíduo a entrar e jogar. E se a jogabilidade do jogo for boa faz as pessoas querer jogar mais vezes. O que nos lembra da próxima questão se **o jogo é adequado para auxiliar no combate ao bullying e a violência virtual**, respondeu que sim. Criar ferramentas que auxiliem nesse tipo de situações nos serve de base para discussões sobre como melhorar o quadro.

Outra questão é sobre se **sentiu um sentimento de realização ao completar as tarefas do jogo**, respondeu que sim. É preciso que os estudantes aprendam que existem formas diferentes de resolver conflitos, que não pela submissão à vontade do outro ou pela agressão, faz-se importante compreender a dinâmica do tema abordado, os motivos que as provocam e as consequências.

A questão é sobre se **sentiu satisfeito com as coisas que aprendeu no jogo**, ela respondeu que se sentiu muito satisfeita com tudo que aprendeu no jogo sobre o assunto. Quando os alunos leem, compartilham histórias e refletem sobre elas, ficam mais comprometidos. Mostrar os limites é essencial, estabelecer normas e justificar porque devem ser seguidas.

4.1.3 Resultados do grupo B

Os resultados da análise das questões do grupo B, por entrevistada apresentaram-se da seguinte forma:

Tabela 2 - Resultados do Grupo B

Entrevistado Questões	5			6			7			8			
	S	N	T	S	N	T	S	N	T	S	N	T	
Significado de bullying e violência virtual	X			X			X			X			
Sofreu algum tipo de violência			X	X					X			X	
Presenciou alguma situação de violência no IFAP		X				X	X				X		
Há no IFAP campanhas, debates sobre bullying e violência virtual			X			X			X	X			
Questões sobre o jogo	M	R	P	N	M	R	P	N	M	R	P	N	
Conteúdo do jogo está conectado com outros conhecimentos que já possuía	X				X			X			X		
Considera o funcionamento do jogo adequado para o aprendizado	X				X			X			X		
O design do jogo é atraente		X			X			X			X		
Acha o jogo adequado para auxiliar no combate ao bullying e a violência em sala	X				X			X			X		
Sentiu um sentimento de realização ao completar as tarefas do jogo	X				X				X		X		
Sentiu satisfeito com o que aprendeu no jogo	X				X			X			X		

Fonte: Autoria Própria

Nomenclatura: S- Sim; N- Não; T- Talvez; M- Muito; R- Regular; P- Pouco; N- Nunca

Entrevistada 5

Com relação a resposta da entrevistada 5, na questão do **significado do bullying e violência virtual** podemos ressaltar que ela pode sim saber sobre o assunto, mas não profundamente como deveria conhecer. Sendo assim, por não ter o conhecimento suficiente sobre o assunto acaba tornando mais vulneráveis aos ataques.

Desta forma, na questão sobre se **já sofreu algum tipo de violência**, ela relata que talvez foi vítima de algum tipo de violência. Segundo Pereira et. al. (2010), ele aborda que a violência é um fenômeno mundial, tendo presença constante nos meios de comunicação de massa.

Na questão se **presenciou alguma situação de violência no IFAP (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá)**, devemos atentamos que em relação à violência muitos fatores precisam ser melhorados, e um deles é a forma como a família e a escola tratam o educando. Apesar de que a família vê na escola a solução para todos os problemas como a evasão, repetência, agressividade e falta de desenvolvimento cognitivo, que por outro lado a escola vê na família a origem de todos esses problemas, especialmente a violência, visto que acreditam que a obrigação da família é educar/preparar a criança para relacionar-se educadamente com os demais indivíduos, enquanto a obrigação da escola oferecer conhecimentos que o estimule para seu crescimento intelectual e social.

Na questão sobre **campanhas, debates ou informações sobre bullying e violência virtual no IFAP (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá)**, expõe que é importante que a instituição promova o combate a esse tipo de agressões através de medidas que possam repreender e conscientizar. Assim, é preciso lembrar-se de que os estudantes são cidadãos em formação, e as lições aprendidas na escola devem prepará-los não apenas para o vestibular e para a vida acadêmica, mas para ocupar seu papel na sociedade de forma positiva e saudável.

Nesse ponto iremos abordar algumas questões sobre o jogo “E se fosse com você”, na questão que fala sobre **o conteúdo do jogo está conectado com outros conhecimentos que já possuía**, ela responde de maneira geral, ao qual é avaliado de forma positiva, assim como os objetivos estabelecidos foram alcançados de maneira satisfatória.

Logo, na questão **você considera o funcionamento deste jogo adequado para o aprendizado**, ressalta que os jogos digitais têm uma capacidade de contribuir no aprendizado de várias áreas do conhecimento, dessa maneira os jogos auxiliam no processo de entendimento do que está sendo ensinado, por isso devem ser amplamente utilizados. Portanto, os jogos digitais ajudam a promover o desenvolvimento intelectual, pois, para vencer os desafios

propostos, o jogador necessita de bastante concentração para elaborar estratégias e entender como os elementos do jogo se relacionam.

No entanto, na questão sobre **o design do jogo é atraente**, ela responde que o design é regular, e que ele poderia ter mais interatividade entre o usuário e o jogo, que possa possuir algo a mais para chamar atenção do jogador, como por exemplo, áudio ou fundo musical.

Na questão sobre **o design do jogo é adequado para auxiliar no combate ao bullying e a violência virtual em sala de aula**, ela responde que sim, que neste sentido a utilização de jogos e atividades lúdicas, como ferramenta de ensino é facilitadora na aprendizagem, pode contribuir para melhorar a prática pedagógica do professor, despertando o interesse dos alunos pelas atividades desenvolvidas na sala de aula e, na escola de modo geral.

Segundo Piaget (1976 apud RAU 2007, p.47), ele ressalta a importância desse instrumento no desenvolvimento de aspectos cognitivos da criança. Segundo ele, “o jogo é fundamental para o desenvolvimento cognitivo, pois, ao representar situações imaginárias, a criança tem a possibilidade de desenvolver o pensamento abstrato.”

Nessa questão destaca se **o design do jogo é adequado para auxiliar no combate ao bullying e a violência virtual em sala de aula**, e ela destaca que sim, pois desta forma estabelecendo metas ou tarefas a serem cumpridas ao longo do dia, assim, fazendo parar para pensar antes de agir e protegendo de situações que trazem riscos no dia a dia.

Portanto, nessa indagação se **o design do jogo é adequado para auxiliar no combate ao bullying e a violência virtual em sala de aula**, ela argumenta que sim, porque engaja mais o cérebro a vez que termina aquela tarefa, desta maneira adquirindo novos conhecimentos que muitas vezes não possuímos.

Entrevistada 6

Em relação da entrevistada 6, na questão do **significado do bullying e violência virtual**, ela questiona que sim, sendo que o bullying presencial e o virtual acontecem lado a lado com frequência. Porém, o cyberbullying deixa um rastro digital, em visto que um registro que pode se tornar útil e fornecer indícios para ajudar a dar fim ao abuso.

Desta maneira, na questão se **o design do jogo é adequado para auxiliar no combate ao bullying e a violência virtual em sala de aula**, ela aborda que sim, tornando-se uma razão alarmante que a violência de tal modo, estar entranhada em nosso dia-a-dia, ao ponto de ser vista pela sociedade como algo natural, aceitável ou que não pode ser mudado, gerando conformismo diante a presença dela, que muitas das vezes acaba afetando a autoestima e a saúde mental do ser humano, podendo desencadear problemas como depressão, ansiedade e até mesmo o suicídio.

Nesta seguinte questão se **presenciou alguma situação de violência no IFAP (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá)**, ela contestar que possivelmente tenha presenciado algum tipo de situação na instituição, ainda que a violência escolar não é um problema fácil de ser resolvido, contudo a prevenção da violência escolar demanda esforços sobre que caminhos seguir para uma socialização da escola com alunos, professores e comunidade.

Na questão sobre **campanhas, debates ou informações sobre bullying e violência virtual no IFAP (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá)**, ela questiona que nunca houve qualquer tipo de informações sobre este assunto, que a instituição deve dispor de profissionais que possuam habilidades específicas e técnicas para facilitar uma implantação de estratégias de prevenção e combate à ocorrência de violências no espaço escolar.

Vamos apresentar algumas perguntas sobre o jogo “E se fosse com você”, e na questão aonde fala sobre **o conteúdo do jogo está conectado com outros conhecimentos que já possuía**, ela questiona que sim, dessa forma quanto mais envolver os jogos maior é a possibilidade de melhorar a qualidade do ensino, assim trazendo novos conhecimentos além daqueles que já possuímos.

Na questão **você considera o funcionamento deste jogo adequado para o aprendizado**, ela responde que é muito adequado, pois o uso do jogo como ferramenta facilitara na aprendizagem de crianças e adolescentes nas escolas. Além de apresentar os pontos cognitivos e afetivos desencadeados na hora de jogar, isso oferece uma reflexão sobre as atuais práticas pedagógicas, comprovando a importância do jogo na escola.

Logo, na questão sobre **o design do jogo é atraente**, ela relata que é regular, mas o jogo é uma ferramenta ao qual complementa ao aprendizado do dia-a-dia, para alcançar essa meta educacional, o jogo precisa também ser divertido.

Outra questão é sobre se **você acha o jogo adequado para auxiliar no combate ao bullying e a violência virtual em sala de aula**, ela responde sim, pois desta maneira conseguimos desenvolver o raciocínio cognitivo, social e intelectual, e nota-se que ao ter o hábito de jogar tem mais facilidade de socialização, aprendizagem e comunicação.

Nesta questão **você sentiu um sentimento de realização ao completar as tarefas do jogo**, ela destaca que sim, visto de um sentimento de dever cumprido, com isso saber reconhecer as próprias limitações, e como elas interferem nas relações com outras pessoas, sabendo que há a necessidade de haver respeito pelo próximo.

Nessa questão **você se sentiu satisfeito com as coisas que aprendeu no jogo**, ela responde que se sentiu muito satisfeito com tudo que foi abordado, que são ensinamentos a ser levado para vida toda, dessa maneira a tecnologia influencia na forma de aprendizagem, por isso o discente precisa conhecer mais e utilize essa ferramenta dentro das salas de aula, para aproveitar ao máximo no processo de desenvolvimento do ensino aprendizagem, e que não veja o jogo eletrônico apenas como, “vilão”.

Entrevistada 7

Na entrevistada 7, em que aborda a questão **significado do bullying e violência virtual**, ela questiona que sim, pois sabe da grande importância de conhecer os seus significados, para saber dos seus direitos, e não tenha problema no seu dia a dia.

Na questão sobre se **já sofreu algum tipo de violência**, responde que talvez tenha sofrido algum tipo de violência, que algumas vezes é preciso esquecer certas coisas da vida, para não afetar a saúde, seja ela mental, psicológica e física.

A questão **presenciou alguma situação de violência no IFAP (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá)**, ela questiona que sim, e as ser vistas com mais frequências são as agressões verbais, havendo muitas ofensas entre os alunos, assim sendo um grande desafio para os profissionais da área da educação detectar e combater esse tipo de violência na instituição. Porém, há algumas medidas que podemos tomar é a prevenção, já que não existe nenhuma fórmula capaz de acabar com essa prática automaticamente.

Na questão sobre **campanhas, debates ou informações sobre bullying e violência virtual no IFAP (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá)**, responde que só algumas vezes teve eventos para discutir sobre esse tema, ao qual sabemos da suma importância de eventos que aborda esse tema, visto que a tecnologia ganhou grande espaço no mundo, através dela que muitos anônimos praticam esses atos com diversas vítimas.

Nesse ponto iremos abordar algumas questões sobre o jogo “E se fosse com você”, na questão que fala sobre **o conteúdo do jogo está conectado com outros conhecimentos que já possuía**, ela questiona que sim, contudo enriqueceu mais ainda aquilo que ela já obtinha, diante disso fez ela mudar em muitos pontos, sem dúvida vai auxiliar na tarefa de identificar as motivações, discutir as ações e atuar em busca de soluções.

Nesta questão **você considera o funcionamento deste jogo adequado para o aprendizado**, responde que é muito adequado para o aprendizado, neste caso a gamificação pode ser usada tanto em sala de aula, como em outras práticas de educação corporativa, tornando-se a aprendizagem imersiva e interativa.

No entanto, na questão sobre **o design do jogo é atraente**, ela responde que é muito atraente, e é muito importante realizar trabalho com jogos nas aulas, tendo objetivos claros e definidos, em virtude de que o aluno acaba construindo seu conhecimento através do pensamento lógico, criar estratégias e desenvolver a atenção, percepção e criatividade.

Na questão sobre **você acha o jogo adequado para auxiliar no combate ao bullying e a violência virtual em sala de aula**, responde que o jogo é sim um auxiliado, sendo que deveria existir mais para combater esses atos nas escolas, porque é preciso conscientizá-los os alunos para que eles possam respeitar os colegas, assim, diminuindo as desigualdades entre os mesmos e proporcionando uma socialização.

Outra questão é **você sentiu um sentimento de realização ao completar as tarefas do jogo**, ela relata que talvez sentiu algum sentimento, porem a escola tem um papel fundamental para fazer toda essa diferença, é através dessa mudança que o ambiente de educação se torna um local seguro, forte e emocionalmente saudável. Em consequência disso, é possível formar cidadãos melhores e conscientes de suas atitudes na sociedade atual.

Portanto, nessa questão **você se sentiu satisfeito com as coisas que aprendeu no jogo**, responde que se sentiu regular no que o jogo foi transmitido, mas sabemos que ele permite que você exercite seus conhecimentos, até mesmo pode funcionar como um “reforço” escolar,

Entrevistada 8

A entrevistada 8, na questão do **significado do bullying e violência virtual**, responde que sabe sim os significados, também relata que isso não é uma “brincadeirinha”, e pode trazer problemas. Além disso, é necessário entender que não é culpado por estar passando por essa situação, e aceitar ajuda dos familiares, professores e amigos. Dessa forma, poderá se sentir mais confiante para encarar esse problema.

Desta maneira, na questão sobre se **já sofreu algum tipo de violência**, ela responde que talvez pode ter sido vítima, só que muitas vezes vítimas acabam não denunciando por medo de represálias de seus agressores, ou até mesmo da família.

Na questão se **presenciou alguma situação de violência no IFAP (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá)**, responde que não presenciou nenhuma situação de violência, isso é uma alerta para trabalho de conscientização e prevenções, para que continue sem casos na instituição.

Logo, nesta questão sobre **campanhas, debates ou informações sobre bullying e violência virtual no IFAP (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá)**, ela comenta que tem sim campanhas, debates ou informações sobre o tema na

instituição. Sabemos que esses eventos são fundamentais na escola, que havendo esse trabalho o índice de violência é menor, com isso todos alunos ficam cientes das consequências que isso traz para vida e saúde.

Agora vamos abordar questões sobre o jogo “E se fosse com você”, na questão que fala sobre **o conteúdo do jogo está conectado com outros conhecimentos que já possuía**, responde que se conectou sim os conhecimentos que tinha com o jogo, fazendo-se necessário a ação conjunta de todos os professores e disciplinas, para que se obtenham resultados mais efetivos no combate.

Logo, na questão **você considera o funcionamento deste jogo adequado para o aprendizado**, ela aborda que funcionou muito o jogo para seu aprendizado, por consequência de que o bullying e a violência virtual vem atingindo as escolas, conseqüentemente trazendo sérios problemas aos alunos e sociedade, por isso a escola deve enxergar este problema e encontre estratégias para prevenção e combate.

No entanto, na questão sobre **o design do jogo é atraente**, responde que é muito atraente, quando inicia e finaliza o jogo, logo, a vontade é de jogar várias vezes, por ser tão dinâmico e interativo com o usuário, assim nos leva a uma percepção ativa dos comportamentos apresentados, que de certa forma é o reflexo do ambiente social, ao qual será imposto no dia a dia escolar.

Na questão sobre **você acha o jogo adequado para auxiliar no combate ao bullying e a violência virtual em sala de aula**, ela ressalta que auxilia sim o jogo. Dessa forma a escola tem a necessidade de capacitar seus profissionais, para que os mesmos possam identificar, diagnosticar e saber intervir nas situações do bullying e a violência virtual.

Outra questão é **você sentiu um sentimento de realização ao completar as tarefas do jogo**, responde que sentiu sim um sentimento ao finalizar o jogo. Então, é necessário que haja uma mudança na ação dos educadores, como uma ação continuada de um trabalho minucioso que levará a uma construção concreta.

Portanto, a outra questão é **você se sentiu satisfeito com as coisas que aprendeu no jogo**, ela responde que foi muito satisfatório, contudo que o jogo apresentou. Sendo um jogo planejado, lúdico, construído com regras permitindo que os alunos sejam parte do processo de ensino aprendizagem, e respeitem as diversidades existentes no meio em que estão inseridos, possibilitando enxergar o outro e o respeitar em sua diversidade. Assim, permitindo ao aluno refletir sobre suas ações.

Segundo a Ide (2007), ela afirma que o jogo, “cria um clima de liberdade, propicia à aprendizagem e estimulando a moralidade, o interesse, a descoberta e a reflexão”. Ainda

segundo a autora, o jogo nos propicia a experiência do êxito, pois é significativo, possibilitando a autodescoberta, a assimilação e a integração com o mundo por meio de relações e vivências” (P. 95-96).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou uma análise relacionada a importância de discutir sobre o bullying e a violência virtual nas escolas utilizando ferramentas tecnológicas educacionais desenvolvidas pelas autoras desse trabalho. Além disso, também permitiu uma pesquisa de campo para obter dados mais consistentes sobre a ferramenta que utilizamos para ser avaliada.

Diante das informações colhidas e analisadas e, principalmente, da experiência adquirida no decorrer do desenvolvimento deste trabalho, é possível dizer que é a tecnologia educacional tem um preparatório para a compreensão das desigualdades e suas consequências, tendo como objetivo orientar os alunos a serem criativos e propositivos na elaboração de formas de enfrentá-la na vida pessoal e profissional.

Não é de hoje que profissionais da educação, alunos e pais vem se surpreendendo com problemas de violência entre jovens alunos independentes de classe socioeconômica. Apesar das preocupações generalizadas, os olhares dos pesquisadores têm se voltado para as manifestações de violência entre jovens das classes populares.

A vida social tem imprevisibilidades que necessitam ser compreendidas, explicadas e enfrentadas, bem como requerem atitudes e escolhas, diante do medo e das incertezas, da violência e das desigualdades para que a família, a escola e a sociedade possam desempenhar suas funções.

Esta forma de violência é de difícil identificação por parte dos familiares e da escola, uma vez que a “vítima” teme denunciar os seus agressores, por diversos medos. Sua denúncia ecoaria como uma confissão de fraqueza ou impotência de defesa. Os “agressores” se valem da “lei do silêncio” e do terror que impõem às suas “vítimas”, bem como do receio dos “espectadores”, que temem se transformarem na “próxima vítima”.

A disseminação e uso dos meios de informação, e comunicação virtual proporcionaram um grande avanço na interação da sociedade, todavia, o uso dos meios tecnológicos nas relações sociais trouxe conflitos, indicando novos perfis de conduta em desvio, especialmente pela suposta garantia do anonimato.

Assim, a violência no ciberespaço, conhecida por cyberbullying, e suas consequências, extrapolaram os limites de simples brincadeira, gerando prejuízos e muitas vezes danos emocionais irreparáveis às suas vítimas. Iniciou-se aí a lesão aos fundamentais e dignidade da pessoa humana, constitucionalmente protegidos.

Diante do que foi exposto, evidencia-se a importância de serem tomadas ações efetivas de combate ao bullying e a violência virtual, seja dentro ou fora da escola. Não se nega a complexidade de tais ações, uma vez que envolvem pais, professores, diretores e até mesmo entidades governamentais, mas evidencia-se a urgência de que algo seja feito.

Para evitar essa forma de agressão, é essencial promover a orientação, conscientização e discussão a respeito do assunto de forma democrática participativa. Nem toda briga ou discussão deve ser rotulada como bullying para não caímos no extremo oposto da tolerância zero que não via permitir que estas crianças, adolescentes e jovens, que estão em fase de desenvolvimento, aprendam a viver harmoniosamente em grupo.

Portanto, percebemos o quanto a tecnologia é de suma valia para a aprendizagem, que através da gamificação vêm influenciando na aprendizagem das crianças, jovens e adolescentes nas escolas, desta forma o processo educativo exige mudanças, para que os discentes não permaneçam no ensino tradicional.

A escola, por sua vez, precisa manter-se como ambiente saudável, oportunizando crescimento e conhecimento de forma equilibrada entre alunos, livre de ameaças. Prover um ambiente social sadio e seguro às crianças e adolescentes em desenvolvimento deve ser papel primordial dos profissionais. Além de construir conhecimento, não deve ser negado o papel socializador da instituição. Nesta perspectiva, este trabalho buscou também resgatar o papel do professor como mediador e facilitador da interação entre os alunos.

Diante disso podemos perceber que há muitas matérias em volta deste tema para ser desvendados, pois o Bullying e o Cyberbullying são uma violência muito séria que ataca o psíquico do ser humano, trazendo traumas irreversíveis para toda a vida, e para todos que participam desta violência tanto o agressor, agredido e para testemunha.

No desenvolvimento do jogo tivemos a oportunidade de aprendizado. Que se pretende, futuramente, desenvolver outros jogos para a área educacional, que podem auxiliar em outras disciplinas.

Conclui-se, que os jovens estão em processo de formação, sempre buscando a construção de sua identidade, visto que muitas das vezes se deparam com atos de violência verbal e física. Desta maneira, a escola precisa pensar em novas estratégias para identificar e coibir esses atos de bullying e violência virtual, através de palestras, debates, divulgações de cartilhas com informações, e também tendo auxílio de jogos educativos voltado para esse assunto.

REFERÊNCIAS

- ALBINO, Priscila Linhares; TERÊNCIO, Marlos Gonçalves. **Considerações críticas sobre o fenômeno do Bullying: do conceito ao combate e à prevenção.** Revista Eletrônica do Ceaf, Porto Alegre, v. 1, n. 2, p. 1-21, fev. /Mai. 2012.
- BIJORA, Helito. **Google Forms: o que é e como usar o app de formulários online.** *Techtudo*, [S. l.], p. utilitários, 22 jul. 2018. Disponível em: techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2018/07/google. Acesso em: 20 out. 2020.
- BOTOMÉ, S. P. (1977). **Atividades de ensino e objetivos comportamentais: no que diferem.** [Manuscrito não publicado].
- 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.** 2018. Disponível em: <<https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/download/28/38/>>. Acesso em: 2 nov. 2019.
- BRINO, R.F.; LIMA, M.H.C.G. **Compreendendo estudantes vítimas de bullying: para quem eles revelam?** *Psico. Educ.*, São Paulo, n. 40, out., 2020.
- CRESCER, Revista. **150 milhões de adolescentes sofrem bullying nas escolas, aponta novo relatório do UNICEF: O bullying é apenas um dos tipos de violência constatado. Cerca de 720 milhões de crianças em idade escolar vivem em países onde não estão totalmente protegidas por lei do castigo corporal na escola.** Brasil: Revista crescer, 12 set. 2018. Disponível em: <https://revistacrescer.globo.com/Voce-precisa-saber/noticia/2018/09/150-milhoes-de-adolescentes-sofrem-bullying-nas-escolas-aponta-novo-relatorio-do-unicef.html>. Acesso em: 27 ago. 2019.
- DENZIN, N. K. e LINCOLN, Y. S. **Introdução: a disciplina e a prática da pesquisa qualitativa.** In: DENZIN, N. K. e LINCOLN, Y. S. (Orgs.). **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens.** 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 15-41.
- FANTE, Cleo. **Fenômeno Bullying: Como prevenir a violência nas escolas e educar para a paz** (2. De). Campinas, SP: Versus. 2005.
- FANTE, Cleo. **Fenômeno Bullying: como prevenir a violência nas escolas e educar para a paz.** 2. ed. Campinas: Verus, 2005. 224 p.
- GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa.** 1. ed. São Paulo: Atlas, 1987.
- KOWALSKI, R. M. & LIMBER, S. P. (2007). **Electronic bullying among middle school students.** *Journal of Adolescent Health*, 41(6), S22-S30. [[Links](#)]
- LOPES NETO, A. A. **Bullying: comportamento agressivo entre estudantes.** *Jornal de Pediatria*, Rio de Janeiro, n. 81, supl. 5, p. 164-172, 2005. [[Links](#)]

MALDONADO, Maria Tereza. **Bullying e Cyberbullying: o que fazemos com o que fazem conosco?**. São Paulo: Moderna, 2011. 143 p.

MALONEY, J.; RESNICK, M.; RUSK, N.; SILVERMAN, B.; EASTMOND, E. (2010) **The scratch programming language and environment**. *ACM Transactions on Computing Education*, vol. 10, n. 4, article 16, 15 pages.

MARQUES, Pablo. **Brasil é o 2º país com mais casos de bullying virtual contra crianças**. 2018. Disponível em: <<https://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/brasil-e-o-2-pais-com-mais-casos-de-bullying-virtual-contra-criancas-11072018>>. Acesso em: 17 nov. 2019.

MELO, José Lucas. **Brasil é o quarto país com maior prática de bullying no mundo, aponta UNICEF**. Brasil: DM, 1 nov. 2017. Disponível em: <https://www.dm.com.br/cotidiano/2017/11/brasil-e-o-quarto-pais-com-maior-pratica-de-bullying-no-mundo-diz-unicef/>. Acesso em: 27 ago. 2019.
Neto AAL. **Bullying**. *Adolesc Saude*. 2007;4(3):51-56

NETO, A. A. L. (2005). **Bullying: comportamento agressivo entre estudantes**. *Jornal de Pediatria*, 81(5), 164-172.

OLWEUS, D. (2001). **Peer harassment: A critical analysis and some important issues**. In **uvonen, J., & Graham, S. Peer harassment in school: The plight of the vulnerable and victimized**. New York: Guilford Press.

Perkoski, I. R., & de Souza, S. R. (2017). **"O Espião": Uma perspectiva analítica comportamental do desenvolvimento de jogos educativos de tabuleiro**. *Perspectivas Em Análise Do Comportamento*, 6(2), 74-88. <https://doi.org/10.18761/pac.2015.0>. Acesso em: 12 jan. 2021

PEREIRA, Ana Carina S. (2018). **Violência virtual entre alunos do ensino fundamental - PePSIC**. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psie/n46/n46a03.pdf>. Acesso em: 03 de nov de 2019.

ROBINSON E, Sutin AR. **Parent perception of weight status and weight gain across childhood**. *Pediatrics* 2016;137:e20153957.

SANTOS, Leonardo Brener de S.; CUNHA, Marciela S. da, FIRMINO, Marcya Suellen dos S. · **A importância de discutir sobre bullying e a violência virtual nas escolas**, Macapá, 4 páginas, julho.2019

SHELL, J. (2008). **The Art of Game Design: A book of lenses**. New York: Taylor & Francis SIERRA, Jamil Cabral et al, (org.). **Diversidade e educação: Intersecções entre corpo, gênero e sexualidade, raça e etnia**. [S. l.]: UFPR Litoral, 2014. ISBN 978-85-63839-21-3. Disponível em: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/34354318/livro.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DTeorizando_Relacoes_Etnico-Raciais_no_Br.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20191102%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20191102T185835Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-

Signature=8082d980b23593208c9f443dad88a45df308611da5d5da5c153af2fb4a101011#page=68. Acesso em: 2 nov. 2019.

SILVA, Ana Beatriz Barbosa. **Bullying: mentes perigosas nas escolas**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2010. 188 p.

SOUZA, Grazielle Peixoto et al. **IMPACTO DO BULLYING NA PERFORMANCA ESCOLAR**. Anpec, [s. l.], 2019. DOI i7-16dd6026b3a9bc8a35cf9cb445b76824. Disponível em: https://www.anpec.org.br/sul/2019/submissao/files_I/i7-16dd6026b3a9bc8a35cf9cb445b76824.pdf. Acesso em: 3 nov. 2019.

Swearer, S. M., Espelage, D. L., & Napolitano, S. A. (2011). **Bullying prevention and intervention: Realistic strategies for schools**. New York: Guilford Press.

TRAUTMANN, Alberto. **Maltrato entre pares o “bullying”: una visión actual**. Revista Chilena de Pediatría, Chile, v. 1, n. 79, p.13-20, jan./fev. 2008.

VAZ, Cátia. **A Brincar e a Rir o Bullying Vamos Prevenir**. 2019. Disponível em: <https://jogobullying.com/>. Acesso em: 14 out. 2020

VIEIRA, M. M. F. e ZOUAIN, D. M. **Pesquisa qualitativa em administração: teoria e prática**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2005.

WEIMER, WEYBOLL ROCHA *et al.* Violência e bullying: manifestações e consequências as aulas de Educação Física escolar. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Porto alegre, ano ISSN 2179-3255, v. 36, n. 1, 2014. DOI <https://doi.org/10.1590/S0101-32892014000100017>. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-32892014000100257&script=sci_arttext&tlng=pt. Acesso em: 19 out. 2020.

WENDT, Guilherme Welter; CAMPOS, Débora Martins de; LISBOA, Carolina Saraiva de Macedo. **Agressão entre pares e vitimização no contexto escolar: bullying, cyberbullying e os desafios para a educação contemporânea**. Cad. psicopedag., São Paulo, v 8, n. 14, 2010. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1676-10492010000100004&lng=pt&nrm=iso> Acesso em 29 de agosto de 2019.

YUNES, M. A. M. **Psicologia positiva e resiliência: foco no indivíduo e na família**. IN: DELL’AGLIO, D. D.; KOLLER, S. H.; YUNES, M. A. M. **Resiliência e Psicologia Positiva: Interfaces do Risco à Proteção**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2006. Parte I, p. 45-68.

ZAHARIJA, G.; MLADENOVIC, S.; BOLJAT, I. (2013) “**Introducing basic Programming Concepts to Elementary School Children**”, Procedia - Social and Behavioral Sciences, vol. 106, pp. 1576-1584.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO

<p>05/12/2020</p> <p>Questionário de Avaliação</p> <h3>Questionário de Avaliação</h3> <p>A importância de discutir sobre bullying e a violência virtual nas escolas: utilizando a ferramenta "E se fosse com você?"</p> <p>*Obrigatório</p> <p>1. Idade *</p> <p>_____</p> <p>2. Sexo *</p> <p>Marcar apenas uma oval.</p> <p><input type="radio"/> Feminino</p> <p><input type="radio"/> Masculino</p> <p><input type="radio"/> Outro: _____</p> <p>3. Você sabe o significado de bullying e violência virtual? *</p> <p>1 ponto</p> <p>Marcar apenas uma oval.</p> <p><input type="radio"/> Sim</p> <p><input type="radio"/> Não</p> <p><input type="radio"/> talvez</p> <p><input type="radio"/> Nunca ouvi falar</p> <p>4. Você já sofreu algum tipo de violência *</p> <p>Marcar apenas uma oval.</p> <p><input type="radio"/> Sim</p> <p><input type="radio"/> Não</p> <p><input type="radio"/> Talvez</p> <p><input type="radio"/> Nunca sofreu</p>	<p>05/12/2020</p> <p>Questionário de Avaliação</p> <p>5. Você já presenciou alguma situação de violência no IFAP? *</p> <p>Marcar apenas uma oval.</p> <p><input type="radio"/> Sim</p> <p><input type="radio"/> Não</p> <p><input type="radio"/> Talvez</p> <p><input type="radio"/> Nunca</p> <p>6. Há no IFAP campanhas, debates ou informações sobre bullying e violência virtual? *</p> <p>Marcar apenas uma oval.</p> <p><input type="radio"/> Sim</p> <p><input type="radio"/> Não</p> <p><input type="radio"/> Algumas vezes</p> <p><input type="radio"/> Nunca houve</p> <p>Perguntas sobre o jogo "E se fosse com você?"</p> <p>7. O conteúdo do jogo está conectado com outros conhecimentos que já possuía? *</p> <p>Marcar apenas uma oval.</p> <p><input type="radio"/> Sim</p> <p><input type="radio"/> Não</p> <p><input type="radio"/> Talvez</p> <p><input type="radio"/> Não existe nenhuma conexão</p>
<p>https://docs.google.com/forms/d/1qjwCPLqVofIQVWIE3UTNCOzRvwm63sQB0jyQ8caU/edit</p> <p>14</p>	<p>https://docs.google.com/forms/d/1qjwCPLqVofIQVWIE3UTNCOzRvwm63sQB0jyQ8caU/edit</p> <p>24</p>

05/12/2020

Questionário de Avaliação

8. Você considera o funcionamento deste jogo adequado para o aprendizado? *

Marcar apenas uma oval.

- Muito
 Regular
 Pouco
 Nunca

9. O design do jogo é atraente? *

Marcar apenas uma oval.

- Muito
 Regular
 Pouco
 Não é atraente

10. Você acha o jogo adequado para auxiliar no combate ao bullying e a violência virtual em sala de aula? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não
 Talvez
 Jamais

11. Você sentiu um sentimento de realização ao completar as tarefas do jogo? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não
 Talvez
 Jamais

<https://docs.google.com/forms/d/1qjwCPLqV0q1QVzE3UTNCOzRVVnm63oQBCj08caUw/edit>

3/4

05/12/2020

Questionário de Avaliação

12. Você se sentiu satisfeito com as coisas que aprendeu no jogo? *

Marcar apenas uma oval.

- Muito
 Regular
 Pouco
 Jamais

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

<https://docs.google.com/forms/d/1qjwCPLqV0q1QVzE3UTNCOzRVVnm63oQBCj08caUw/edit>

4/4

APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO



Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
(De acordo com a Resolução nº 466, do Conselho Nacional de Saúde de 12/12/ 2012)

Você está sendo convidado (a) para participar da Pesquisa de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) dos acadêmicos **Marciela Silva da Cunha e Marcyia Suellen dos Santos Firmino** do Curso de Licenciatura em Informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá - IFAP/Campus Macapá intitulada: **A Importância de discutir sobre Bullying e a violência virtual nas escolas: Utilizando a ferramenta “e se fosse com você?”**. Você foi selecionado para responder questionários e/ou entrevistas, mas sua participação não é obrigatória. A qualquer momento você pode desistir de participar e retirar seu consentimento. Sua recusa não trará nenhum prejuízo em sua relação com os pesquisadores e nem com qualquer setor desta Instituição.

O objetivo deste estudo é Identificar casos de bullying e violência virtual, utilizando a ferramenta “E se fosse com você?”, e informar medidas preventivas para ajuda na redução dessa prática.

Não há riscos relacionados com a sua participação nesta pesquisa. As informações obtidas através dessa pesquisa serão confidenciais e asseguramos o sigilo sobre a sua participação.

Sua colaboração é importante para o desenvolvimento da pesquisa. Os dados serão divulgados de forma a não possibilitar sua identificação. Os resultados serão divulgados em apresentações ou publicações com fins científicos ou educativos. Participar desta pesquisa não implicará nenhum custo para você, e, como voluntário, você também não receberá qualquer valor em dinheiro como compensação pela participação.

Assinatura do pesquisador

Assinatura do pesquisador

Instituição: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá – IFAP.
Nome do pesquisador: Marciela silva da Cunha e Marcyia Suellen dos Santos Firmino
Tel: (96)99176-6815; (96) 98415-2961
e-mail:marcielacunha@gmail.com; marcyasantos04@gmail.com

Declaro que entendi os objetivos e benefícios de minha participação na pesquisa e concordo em participar.

Sujeito da pesquisa

Declaro que tenho conhecimento, consentimento e permito o menor supracitado em participar da pesquisa em tela.

Data ____/____/____

Assinatura do responsável