

JOGO DIGITAL NA PREVENÇÃO E CONSCIENTIZAÇÃO DO BULLYING.

Karla Michelle de Meneses Caeiro Braga; Patrícia Marciano de Oliveira; Paula Jucá de Sousa Santos; Bianca Maria Rêgo Martins

Centro Universitário UniCarioca – (UNICARIOCA)

kmmeneses05@gmail.com, pati.info.edu@gmail.com, paulajuca@ifto.edu.br

Resumo: As práticas de ensino e aprendizagem por meio de jogos trazem grandes benefícios para a educação. Deste modo, estes podem ser utilizados como um recurso no combate à violência tanto no ambiente escolar como em ambientes virtuais. Assim, o presente artigo visa identificar os fenômenos conhecidos atualmente como *bullying* e *cyberbullying* em um público alvo por meio de uma sequência didática aplicada a adolescentes da faixa etária entre 14 e 17 anos de uma escola pública. Neste sentido, foi utilizado o jogo *Estrela do Saber* como instrumento auxiliar na conscientização, prevenção e combate a esta prática. A fim de obter dados, utilizou-se a pesquisa quantitativa, e para a interpretação destes, empregou-se como base a técnica descritiva. Como resultado, verificou-se que os recursos tecnológicos aliados a metodologias de socialização podem amenizar os índices de violência escolar caracterizados como *bullying* e *cyberbullying*.

Palavras-chave: jogos, *bullying*, *cyberbullying*, violência, ambiente escolar.

Introdução

O *bullying* e o *cyberbullying* apresentam-se atualmente como um dos grandes desafios para as instituições escolares. Essas novas formas de violência estão relacionadas aos aspectos da sociedade, desde o ambiente no qual se convive com questões relacionadas a fatores biológicos até as interferências socioeconômicas.

Segundo Rocha (2012, p. 21), a violência é um processo dirigido a certos fins, tendo diferentes causas, assumindo formas variadas e produzindo certos danos, alterações e consequências, imediatas ou de longo prazo.

Assim, tendo em vista a ampla lista de problemas que afetam o dia a dia escolar, optamos por abordar o *bullying* e *cyberbullying* em razão do crescimento de sua ocorrência nos últimos anos e da dificuldade dos profissionais da educação em combatê-los: o *bullying*. Pois além de suas consequências prejudiciais na interação social dos alunos e no rendimento escolar, nos casos mais

severos ele leva a atos extremos, como a prática do suicídio ou de violência desferida com arma de fogo contra os colegas.

Desse modo, apresentaremos uma sugestão de sequência didática, que inclui a utilização de jogos a fim de diagnosticar e promover ações que amenizem este tipo de violência no ambiente escolar. O público alvo foram adolescentes entre 14 e 17 anos do Ensino Médio.

Nosso intuito durante a pesquisa foi delinear a ocorrência em um público alvo específico e utilizar o jogo como instrumento de conscientização, prevenção e combate às práticas de *bullying* e *cyberbullying*. Desta forma, o objetivo é de demonstrar a professores e a estudantes a relevância do tema como também incentivá-los a abordá-lo em sala de aula para gerar uma melhor compreensão dos alunos acerca do assunto.

Metodologia

A fim de verificar a ocorrência de *bullying* e *ciberbullying* no ambiente escolar realizou-se um estudo de caso com estudantes por meio da experimentação em sala de aula. Para tanto, aplicou-se uma sequência didática utilizando um questionário do *Google Forms* e posteriormente a aplicação de um jogo elaborado pelo NUCAP (Núcleo de Computação Aplicada) da Unicarioca chamado *Estrela do Saber*. Em se tratando do ambiente disponível para aplicação, participaram desse experimento 19 alunos do Ensino Médio Integrado em Agroindústria numa faixa etária entre 15 e 17 anos.

Etapas 1

Para abordar o assunto, na primeira etapa da sequência didática, o professor tratou das formas de violência no ambiente escolar. Assim, os alunos assistiram ao vídeo *Serginho Groisman entrevista Isabela Nicastro*. O vídeo apresenta o relato da adolescente que foi alvo de *cyberbullying* pelos colegas da escola. Foi criado um *Fotolog* da aluna com ofensas gratuitas a Isabela, que na sala de aula percebia risos e deboches. Como consequência, a aluna deixou de gostar de ir para a escola, contudo conseguiu superar tudo com ajuda dos pais, depois de denunciar o *bullying*.

Desta forma, em pequenos grupos, promoveu-se a discussão sobre o material trabalhado na etapa 1 e sobre o vídeo.

Corroborando com Moro (1991, p. 40), para haver aprendizagem e desenvolvimento, faz-se necessário o conflito, e para que esse ocorra precisa-se da confrontação de ideias opostas, que são facilmente encontradas nas discussões nos pequenos grupos:

Essa ideia ganha força ao recordarmos, da epistemologia genética, a hipótese de que, para os avanços cognitivos individuais, antes há que haver os conflitos cognitivos. E estes vêm tão-somente do confronto de esquemas ou opiniões ou ações ao menos diferentes e, mais do que tudo, opostas. Estes confrontos apareceriam de modo especial nas trocas interindividuais no pequeno grupo, quando o outro traria a cada indivíduo a possibilidade significativa de expressar, de tomar consciência daquelas diferenças ou oposições.

Etapa 2

Nesta etapa, pretendeu-se identificar o posicionamento dos educandos referente ao tema exposto. Sendo assim, foi realizada uma pequena plenária, debatendo os tópicos abordados nos grupos, sendo imprescindível que o professor mantivesse uma postura neutra, tendo em vista distinguir os fatores que para os estudantes ocasionam a violência e de que forma esta ocorre no ambiente onde convivem.

Na segunda etapa o professor elaborou um questionário de *Empatia* por meio do formulário *Goolge Forms*. O objetivo desta etapa foi identificar as concepções dos estudantes de forma anônima, já que nem sempre se sentem seguros se exporem. Assim, com o intuito de averiguar quais são os sentimentos dos alunos em relação ao mundo que os cerca, as perguntas contemplaram as seguintes dimensões:

- O que você vê?
- O que você fala e faz?
- O que você pensa e sente?
- O que você escuta?
- Quais são as suas dores?
- Quais são os seus objetivos?

Para a realização das etapas 1 e 2, sugerimos como material de apoio os seguintes:

Textos:

<https://novaescola.org.br/conteudo/336/bullying-escola>

<http://brasilecola.uol.com.br/sociologia/bullying.htm>

Áudio (*podcast*):

<http://www.b9.com.br/80827/mamilos-126-bullying/>

Vídeo do Serginho Groisman entrevistando a adolescente Isabela Nicastro:

<https://www.youtube.com/watch?v=pkduLIJgks0>

Reportagem no programa Fantástico:

https://www.youtube.com/watch?v=Z_pUvdLbB2E

Proposta da abordagem do *bullying* em aulas de literatura:

<https://repositorio.unp.br/index.php/quipus/article/view/284>

Etapa 3

Posteriormente, na etapa 3, foi proposta a utilização do jogo *Estrela do Saber*, produzido pelo NUCAP. O jogo *Estrela do Saber* é tabuleiro virtual, no qual as perguntas podem ser inseridas. Neste caso, as perguntas foram elaboradas e inseridas pelo professor, tendo em vista promover a conscientização, prevenção e combate ao *bullying* nas escolas.

Sugeriu-se nesta etapa a divisão da sala em duplas. O intuito era de que o jogador concluísse o percurso respondendo de forma afirmativa às questões referentes às práticas e à conscientização do *bullying* e do *cyberbullying*.

Resultados e Discussão

Dentre as perguntas do questionário, alguns resultados chamaram a atenção exatamente por guardarem relação com a autoestima, com a habilidade de resolver problemas e com outros aspectos socioemocionais que podem configurar um ambiente propício para a ocorrência de *bullying*. Destacamos a seguir algumas dessas perguntas:

Você procura enfrentar seus problemas sozinho ou procura ajuda?

19 respostas

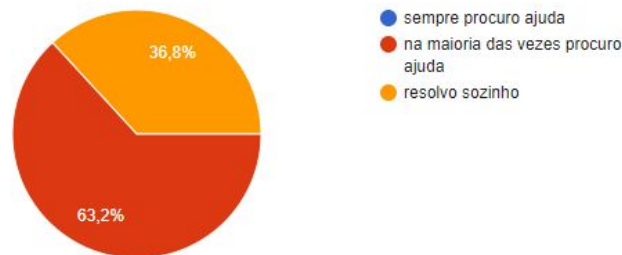


Gráfico 1. Formas de enfrentar os problemas

Embora a maioria dos alunos relate que procura ajuda, verificamos uma ocorrência significativa de alunos que buscam resolver seus problemas sozinhos (36,8%). Neste sentido, identifica-se que mesmo que o questionário tenha sido aplicado a alunos com perfis diversos, não especialmente a alunos vítimas de *bullying*, fica evidente que os jovens, em geral, têm dificuldade de pedir ajuda, independentemente da origem do problema. Esses números corroborando os estudos que demonstram que é recorrente a vítima de *bullying* não procurar ajuda, o que dificulta sobremaneira a identificação e a solução do problema.

Em outra pergunta, quando questionados acerca de reputação, 63,2% dos alunos consideram que um erro pode manchar a reputação de uma pessoa. Essa pergunta nos surpreendeu, pois verificamos que temas considerados tabus, como a reputação de uma pessoa, ainda hoje são considerados importantes, mesmo para alunos bastante jovens.

Podemos interpretar essa pergunta no sentido de que atos impensados, próprios da idade, ainda que não sejam necessariamente errados, se forem pouco aceitos socialmente, podem expor o estudante a situações de exclusão social e rejeição, configurando-se a ocorrência de *bullying* e desencadeando todas as consequências negativas decorrentes dessa prática. A esse respeito, apresentamos o gráfico correspondente:

Você acha que apenas um erro tem o poder de manchar a reputação de uma pessoa; ou isto é exagero?

19 respostas

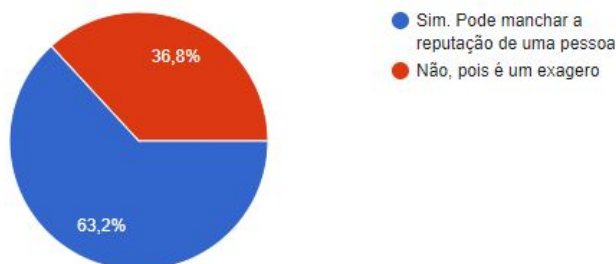


Gráfico 2. Importância da reputação

Foram realizadas 20 perguntas e, de forma geral, a resposta de boa parte delas girou em torno dos relacionamentos sociais, sendo recorrentes os alunos citarem a família e os amigos. Com isso, verifica-se que a aceitação social está muito presente nos sentimentos dos estudantes dessa faixa etária, o que faz com que práticas de *bullying* resultem em impactos significativos na saúde emocional desses jovens.

Assim, para a aplicação da terceira etapa, optou-se por um jogo construído pelo NUCAP no qual há um caminho a ser percorrido e diversas perguntas que permitem a conclusão do trajeto: o *Estrela do Saber*. Escolheu-se esse jogo por entender que estava adequado para trabalhar com público alvo (alunos de 14 a 17 anos).

Foram elaboradas vinte perguntas para inserção nesse jogo. Todas elas abordavam a questão do *bullying* em situações práticas, nas quais o estudante deve identificar sua ocorrência e indicar as ações adequadas para evitá-lo ou combatê-lo. O *Estrela do Saber* possui um cenário lúdico, um personagem que segue o percurso e perguntas que permitem que o jogador (aluno) conclua a trajetória e atinja o objetivo final, encerrando o jogo.

As perguntas apresentadas foram elaboradas levando-se em consideração a temática do *bullying* de maneira 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 objetivo foi

conscientizar acerca dos impactos dessa prática, evitar novas ocorrências e inibir a continuidade de atitudes violentas, tornando o ambiente escolar mais harmonioso.

O jogo *Estrela do Saber* constitui-se de um cenário “em mundo aberto” em que o aluno poderá escolher um avatar (pequeno boneco que o representa no jogo). O objetivo é chegar até a *Estrela do Saber*, que representa o conhecimento. Para isso, o aluno terá que encontrar as “chaves” escondidas pelo cenário e responder corretamente uma pergunta para cada chave, passando por alguns desafios durante o percurso. O jogo teve como característica motivar e estimular o desenvolvimento de 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.

Uma das características que consideramos mais relevante nesse jogo foi o fato de ele permitir a inserção de novas perguntas pelos alunos, contribuindo para a realização de atividade colaborativa, despertando no aluno mais interesse e engajamento e permitindo que o mesmo jogo seja utilizado para a abordagem de outros temas relevantes, como violência contra a mulher, racismo, machismo, preconceito religioso, etc.

Sendo assim, ao averiguarmos esta etapa, tomamos por base as concepções da teoria sociointeracionista de Vygotsky, que diz que o homem constrói sua história por meio das relações que estabelece com os outros. Rego (1995, p. 56) afirma nesta teoria que “construir conhecimentos implica uma ação partilhada, já que é através dos outros que as relações entre sujeito e objeto de conhecimento são estabelecidas”.

Conclusão

Os recursos tecnológicos propiciam uma verdadeira revolução no processo de ensino e aprendizagem. Isto advém dos diferentes tipos de abordagens e adaptações que podem ser atribuídas no sentido de integrá-las aos conteúdos e às ações no ambiente escolar. Neste sentido, ao propormos esta temática, nosso objetivo principal foi averiguar se os jogos poderiam contribuir como instrumento de conscientização, prevenção e combate ao *bullying* nas escolas. Assim, nosso intuito, foi identificar se havia ocorrências desse tipo de violência.

Por meio dos estudos, percebeu-se que a maioria dos professores e dos educandos conseguem identificar os atos de violência, no entanto tornam-se omissos em relação aos fatos. Podemos então considerar que essas atitudes podem estar relacionadas às questões culturais e sociais, tendo em vista que ainda vivenciamos os aspectos da escola tradicional, onde o papel do professor é a transmissão de conteúdo, sendo o aluno um mero receptor.

Assim, é urgente que a escola promova ações que amenizem esses comportamentos no ambiente escolar, pois é nesse espaço que o indivíduo tem acesso a informações, discussões e principalmente a transformações.

De acordo com Silva (2010), a ação das escolas perante o assunto ainda está em fase embrionária, pois a grande maioria desconhece, omite-se, acomoda-se ou nega a existência do *bullying*. Por isso reforça-se que “de maneira prática e objetiva, a escola deve procurar meios para se informar sobre as formas que possibilitem saber quais são as experiências e os sentimentos que seus alunos possuem em relação ao *bullying*” (Silva, 2010, p. 163).

É inegável que as tecnologias fazem parte do cotidiano e que, se usadas de forma adequada, podem contribuir de maneira significativa para o desenvolvimento crítico e construtivo dos estudantes. Por exemplo, quando na sequência didática os educandos puderam aplicar os conhecimentos adquiridos no jogo e posteriormente tiveram a oportunidade de compartilhar com os demais, o interesse e a satisfação dos estudantes foi visível. A estratégia de inserção do jogo fez com que a temática abordada se tornasse mais divertida, aproximando assim os alunos tanto do trabalho colaborativo quanto tornando a aprendizagem mais significativa.

Em contrapartida, averiguou-se que alguns jogos e aplicativos, apesar da sua relevância ainda necessitam ser adaptados à realidade das instituições escolares. E, para que isto ocorra, é imprescindível que haja contribuições e engajamento dos professores, pois são eles que conseguem visualizar de forma mais detalhada as necessidades do público alvo.

Ressalta-se ainda que é necessário que as instituições promovam projetos que abordem o tema e que proporcionem momentos de discussão entre a comunidade escolar, os professores e os estudantes. Além disso, para que as ferramentas tecnológicas possam auxiliar nesse processo, Costantini (2004) reforça que devemos proporcionar a escuta e a empatia, estimular o diálogo, estabelecer relações em contextos afetivamente significativos para o desenvolvimento da reflexão crítica, incentivando a participação dos educandos. Segundo Costantini (2004, p. 21-22).

[...] não há respostas infalíveis e cem por cento eficazes; ninguém tem uma varinha de condão, mas, sim, propostas de intervenção, cujos efeitos já foram experimentados em várias ocasiões, que podem ser usadas ou não para enfrentar uma relação mais difícil.

Assim, durante a pesquisa identificou-se que a possibilidade de utilização de jogos digitais e a ressignificação de ferramentas podem contribuir de forma considerável para a conscientização, a prevenção e o combate ao *bullying* e ao *cyberbullying* no ambiente escolar.

Referências

ABRAMOVAY, Miriam. Enfrentando a violência nas escolas: um informe do Brasil. **Violência na escola**: América Latina e Caribe. Brasília: Unesco, 2003. 480 p.

ALVES, Nilda. **Praticantepensante de cotidianos**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015

_____. **Políticas e cotidianos em redes educativas e em escolas**. XVI ENDIPE - Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino – UNICAMP – Campinas – 2012.

ALVES, Francisco Edson. **Lei federal já em vigor cria ações para prevenir o bullying**. Disponível em: <<http://odia.ig.com.br/rio-de-janeiro/2016-02-22/lei-federal-ja-em-vigor-cria-acoes-para-prevenir-o-bullying.html>>. Acesso em: 3 dez. 2017.

ASSIS, Simone Gonçalves de; MARRIEL, Nelson de Souza Motta. **Impactos da violência na escola**. Sciellos Book. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2010.

BEAUDOIN, Nathalie, TAYLOR, Mauren. **Bullying e desrespeito**: como acabar com essa cultura na escola. Tradução de Sandra Regina. Porto Alegre: Artmed, 2006.

BOZZA, Thais Cristina Leite; VINHA, Telma Pileggi. Quando a violência virtual nos atinge: os programas de educação para a superação do *cyberbullying* e outras agressões virtuais. **RIAEE – Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, v. 12, n. 3, p. 1919-1939, jul./set. 2017.

CAMARGO, Orson. **Bullying**. Disponível em: <<http://brasilecola.uol.com.br/sociologia/bullying.htm>>. Acesso em: 3 dez. 2017.

CÂNDIDO, Miriam Jussara; OLIVEIRA, Dimas de. TICs como ferramentas motivadoras para introdução do conteúdo “Lutas nas aulas de Educação Física escolar no contexto Luta não é briga”. **Revista Tecnologias na Educação**, ano 7, n. 12, jul. 2015.

CHALITA, G. **Pedagogia da amizade – bullying**: o sofrimento das vítimas e dos agressores. São Paulo: Gente, 2008.

CHALITA, G. B. 1. Educação: a solução está no afeto. São Paulo: Gente, 2008.

CONSTANTINI, Alessandro. **Bullying – Como Combatê-lo?**. Itália Nova Editora, 2004.

FANTE, C. **Fenômeno bullying**: como prevenir a violência nas escolas e educar para a paz. 2. ed. Campinas: Veros, 2005.

_____. Bullying no ambiente escolar. **Revista de Educação Física** n. 13, dez. 2008.

_____. **Bullying escolar**: Programa de Enfrentamento ao Bullying no Ambiente Escolar. Campanha Aprender Sem Medo, 2009.

MELO, Maria Eugenia Moreira de; ALVES, Luiz Roberto Alves. **Radionovelas educativas**: na difusão de uma cultura de enfrentamento da violência sexual da criança e do adolescente. Disponível em: <<http://www.radiomargarida.org.br/wp-content/uploads/artigo-eugenea.pdf>>.

MORAN, José Manuel; MASSETO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2000.

MORO, M. L. F. Crianças com crianças aprendendo: interação social e construção cognitiva. **Cadernos de Pesquisa**, n. 79, p. 31-43, nov. 1991.

PESQUISA NACIONAL DE SAÚDE DO ESCOLAR (PENSE). Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/estatisticas-novoportal/sociais/justica-e-seguranca/9134-pesquisa-nacional-de-saude-do-escolar.html>>. Acesso em: 3 dez. 2017.

PERRENOUD, P. **Dez novas competências para ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 2000. 162p.

PIMENTEL, Tatiana. **Tecnologia parceira no combate à violência**. Disponível em: <http://www.impresso.diariodepernambuco.com.br/app/noticia/cadernos/economia/2017/06/24/interna_economia,170737/tecnologia-parceira-no-combate-a-violencia.shtml>. Acesso em: 3 dez. 2017.

PINHEIRO, Fernanda Martins França; WILLIAMS, Lúcia Cavalcanti de Albuquerque. Violência intrafamiliar e relação entre colegas no ensino fundamental. **Cadernos de Pesquisa**, São Paulo, v. 39, n. 138, p. 995-1018, set./dez. 2009.

PINTO, Marisa. **Cyberbullying: O que é? Como combater?** Disponível em: <<http://pplware.sapo.pt/informacao/cyberbullying-o-que-como-combater/>>. Acesso em: 3 dez. 2017.

PRIOTTO, Elis Palma; BONETI, Lindomar Wessler. Violência escolar: na escola, da escola e contra a escola. **Rev. Diálogo Educ.**, Curitiba, v. 9, n. 26, p. 161-179, jan./abr. 2009.

REGO, T C. **Vygotsky - Uma Perspectiva Histórico-cultural da Educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

ROCHA, Telma Brito. *Cyberbullying: ódio, violência virtual e profissão docente*. Brasília: Liber Livro, 2012.

RODRIGUES, Paloma Alinne Alves et al. **Violência na escola: diga não!** Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=20795>>. Acesso em: 3 dez. 2017.

RODRIGUES, Paloma Alinne Alves; DOSCHER, Andréa Leão; DOSCHER, Erwin. **Bullying e violência contra a pessoa com deficiência**. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=23200>>. Acesso em: 3 dez. 2017.

SILVA, Ana Beatriz Barbosa. **Bullying - Mentos Perigosas Nas Escolas**. Principium Editorial. 2ª Ed. 2015.

ZABATEL, Corbo E. (1999). *Mediación: cambio social o más de lo mismo?*
In F. Brandoni (Ed.). *Mediación escolar. Propuestas, reflexiones y experiencias*. Buenos Aires: Paidós.

Vídeos e áudios

PODCAST DO B9. Disponível em: <<http://www.b9.com.br/80827/mamilos-126-bullying/>>.

FANTÁSTICO – REPORTAGEM. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z_pUvdLbB2E>.

SERGINHO GROISMAN ENTREVISTA ISABELA NICASTRO. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pkduLIJgks0>>.