

Avaliação de Jogos de Prevenção ao Bullying por Estudantes do Ensino Fundamental

Evaluation of Bullying Prevention Games by Primary Education Students



ISSN 2358-7180

Dayse Lorrane Gonçalves Alves¹, Steffany Rocha da Silva², Antonio Torres Martins Júnior³, Bruna Rodrigues Nunes⁴, Ana Carina Stelko-Pereira⁵

RESUMO

Diante das graves consequências do bullying, que afetam o desenvolvimento e aprendizagem de crianças e adolescentes, torna-se relevante construir estratégias lúdicas e criativas, a fim de compor programas preventivos nas escolas, para o enfrentamento desse problema. Dessa forma, o presente artigo tem como objetivo avaliar a atratividade e o conteúdo de três jogos de prevenção ao bullying por meio da percepção de 30 crianças de 10 a 12 anos. Trata-se de um estudo de avaliação, realizado em Fortaleza, Ceará, com uma turma de 5º ano da Rede Pública de Ensino. Os jogos foram desenvolvidos pela equipe do projeto de extensão "Prevenir na escola" e possuem o objetivo de promover o ensino de habilidades sociais e a identificação de situações de bullying. Para a coleta de dados, foi utilizado um questionário com perguntas abertas e fechadas, acerca do conteúdo e da atratividade dos jogos. As respostas às perguntas abertas foram submetidas a uma análise qualitativa e os dados referentes às perguntas fechadas foram analisados quantitativamente, por meio de cálculo percentual. Aproximadamente 75% das respostas em relação à avaliação caracterizaram-se como positivas no que se refere à aprendizagem, ao conteúdo e à atratividade. Enquanto os dados qualitativos demonstraram que os jogos proporcionaram uma experiência positiva aos estudantes, por meio da possibilidade de jogar e aprender em grupo. Este estudo indica que os jogos aplicados se constituem em ferramentas lúdicas promissoras de prevenção ao bullying, pois se mostraram atrativas e interessantes para o público-alvo.

Palavras-chave: Bullying. Criação de Tecnologia. Prevenção de Problemas Comportamentais.

ABSTRACT

Given the severe consequences of bullying, which affect the development and learning of children and adolescents, it is vital to building playful and creative strategies to compose preventive programs in schools to deal with this problem. Thus, this paper aims to evaluate the attractiveness and content of three bullying prevention games through the perception of 30 children aged 10 to 12 years. An evaluation study was carried out in Fortaleza, Ceará, with a 5th-grade class in a public school system. The games were developed by the team of the extension project "Prevent at school" and have the objective of promoting social skills and identifying bullying situations. For data collection, we used a questionnaire

¹ Doutoranda em Educação. Universidade Federal do Paraná (UFPR), Curitiba, Paraná, Brasil. E-mail: daysealves@ufpr.br. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-8439-1066>

² Mestranda em Neurociência Cognitiva e Comportamento. Universidade Federal da Paraíba (UFPB), João Pessoa, Paraíba, Brasil. E-mail: steffanyrocha.psicologia@gmail.com. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3779-0977>

³ Psicólogo. Universidade Estadual do Ceará (UECE), Fortaleza, Ceará, Brasil. E-mail: antoniotorresmartins92@gmail.com. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-8498-1939>

⁴ Acadêmica de Psicologia. Universidade Estadual do Ceará (UECE), Fortaleza, Ceará, Brasil. E-mail: 4brunar@gmail.com. Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5611-5278>

⁵ Doutora em Psicologia, professora adjunta do Setor de Educação. Universidade Federal do Paraná (UFPR), Curitiba, Paraná, Brasil. E-mail: anastelko@gmail.com. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-8089-132X>

with open and closed questions about the content and attractiveness of the games. The answers to the open questions were submitted to qualitative analysis, and the data referring to the closed questions were analyzed quantitatively utilizing percentage calculations. Approximately 75% of the answers regarding the evaluation were positive regarding learning, content, and attractiveness. At the same time, the qualitative data showed that the games provided a positive experience to the students through the possibility of playing and learning in groups. Thus, this study indicates that the games applied to constitute promising ludic tools for bullying prevention since they proved to be attractive and exciting for the target audience.

Keywords: Bullying. Technology Creation. Prevention of Behavioral Problems.

INTRODUÇÃO

O bullying configura-se como uma das principais situações de violência no ambiente escolar, devido a sua alta prevalência em todo o mundo e à gravidade dos danos gerados ao desenvolvimento e à aprendizagem de crianças e adolescentes. Esta violência ocorre quando estudantes emitem comportamentos agressivos, de forma intencional, contínua e em uma relação desigual de poder, em relação a outros, causando danos físicos e emocionais (OLWEUS, 1993).

No Brasil, pesquisas apontam que o bullying ocorre de forma frequente e preocupante nos ambientes escolares (BANDEIRA; HUTZ, 2012; IBGE, 2016; MALTA et al., 2019; RECH et al., 2013). A Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar, realizada em 2019 (IBGE, 2021), constatou que 23% dos escolares afirmaram que duas ou mais vezes se sentiram humilhados por provocações dos colegas nos 30 dias anteriores à pesquisa. Os percentuais foram maiores entre as meninas (26%) e entre alunos de escola pública (23%). Quando perguntados sobre o motivo do bullying, os três maiores percentuais foram: aparência do corpo (16,5%), aparência do rosto (11,6%) e cor ou raça (4,6%). Além disso, 12% dos estudantes afirmaram praticar bullying. Os percentuais de autoria foram maiores entre os estudantes do sexo masculino (14,6%) e em estudantes de escolar privadas (13,5%).

Os sujeitos envolvidos sistematicamente em práticas de bullying podem apresentar, ao longo do tempo, comportamentos depressivos e ansiosos, estresse crônico, baixas autoestima e autoconfiança e reduzido rendimento escolar e acadêmico. O bullying pode gerar, inclusive, impactos mais tardios à saúde física e mental, quando traz prejuízos à qualidade de vida dos indivíduos em sua fase adulta (ARSENEAULT, 2017; FANTAGUZZI et al., 2018).

No Brasil, foi aprovada, em novembro de 2015, a Lei nº 13.185, a qual instituiu o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (Bullying) e determinou o dever das instituições de ensino em assegurar medidas de conscientização, prevenção, diagnose e combate à violência e à intimidação sistemática (BRASIL, 2015). Em vista disso, as escolas devem assumir o compromisso de utilizar estratégias de prevenção e de combate ao bullying, caso contrário, poderão ser responsabilizadas pelas práticas de intimidação e vitimização que ocorrerem em seus ambientes. Logo, torna-se relevante a elaboração de programas preventivos de enfrentamento dessa violência no ambiente escolar.

Para alcançarem efetividade, esses programas devem ter como base estratégias continuadas, multifocais e atrativas, as quais estejam contextualizadas às realidades das crianças e adolescentes. Nesse ponto de vista, as metodologias lúdicas mostram-se apropriadas para lidar com esse público, por possuírem uma linguagem acessível, criativa e dinâmica, que desperta o interesse e a motivação dos participantes na busca de aprofundamento em relação à temática trabalhada (SILVA et al., 2021). A exemplo disso, os jogos aparecem como instrumentos lúdicos fundamentais para o processo de aprendizagem de conhecimentos e de comportamentos adequados e saudáveis (BRITO et al., 2015; HAINES et al., 2016), pois, por meio deles, crianças e adolescentes desenvolvem aspectos cognitivos e socioemocionais. Estudos demonstraram que os jogos apresentam melhor desempenho quando comparados empiricamente com modelos de instrução tradicionais (BROM et al., 2015; GIANNAKOS, 2013; HAINES et al., 2016).

Embora os jogos educativos sejam apontados pela literatura internacional como benéficos para o processo de ensino e aprendizagem, nem sempre são realizadas avaliações para validar suas contribuições (ROOZEBOOM; VISSCHEDIJK; OPRINS, 2017). Dessa forma, na maioria dos casos, a decisão do profissional ou da instituição em utilizar de um jogo educacional é alicerçada em suposições sobre seus objetivos e benefícios e não fundamentadas em estudos de validação qualificados. É fundamental, então, que os jogos educativos sejam amplamente testados e avaliados para sua adequada inserção nos ambientes escolares. Neste contexto, há uma abordagem de avaliação participativa centrada na criança e no adolescente, que considera estes sujeitos como capazes de participar da avaliação dos jogos educacionais a partir das categorias de usuários, informantes, testadores e parceiros de design, gerando uma adequada validação da atratividade, do conteúdo e dos resultados de aprendizagem (TAN et al., 2013).

Em concordância com o que foi apresentado, este trabalho objetiva avaliar a atratividade e o conteúdo de três jogos de prevenção ao bullying, por meio da percepção de crianças de 10 a 12 anos. A avaliação desses jogos educativos pelo público-alvo torna-se crucial, pois pode indicar tanto a satisfação e o valor percebido dos jogos pelos participantes, quanto apontar formas de melhorá-los.

MÉTODOS

Trata-se de um estudo descritivo, transversal e de natureza mista, com variáveis quantitativas e qualitativas. Participaram do estudo 30 alunos, com faixa etária de 10 a 12 anos, sendo 13 do sexo masculino, 17 do sexo feminino, os quais eram estudantes de uma turma escolhida por conveniência do 5º ano de uma escola municipal de Fortaleza, Ceará.

Para o presente estudo, os autores elaboraram, com base na literatura, um questionário semiestruturado com seis questões fechadas e três perguntas abertas, acerca do conteúdo e da atratividade dos jogos. Nas perguntas fechadas, as crianças deveriam escolher entre as respostas “sim”, “em parte” e “não”, ao serem questionadas sobre: o aprendizado de novas informações, a melhoria no relacionamento com os colegas e com os professores, o nível de dificuldade dos jogos e a motivação para brincar. No tocante às perguntas abertas, os estudantes responderam aos seguintes questionamentos: “O que você gostou no jogo?” e “Em sua opinião, o que poderia ser feito para melhorar o jogo proposto?”.

Os jogos “Não Fique com o Bullying”, “Super Aluno” e “Os Conciliadores” foram desenvolvidos por membros do projeto de extensão “Prevenir na escola”, vinculado à Universidade Estadual do Ceará, com base na literatura científica atual sobre habilidades sociais, bullying e tecnologias educativas. Esses jogos têm como objetivos educacionais promover a aprendizagem de habilidades sociais e a identificação de situações de violência na escola, principalmente, em relação ao bullying. É importante ressaltar que os jogos foram desenvolvidos para crianças com faixa etária acima de seis anos e que possuem competência de leitura.

O primeiro jogo “Não fique com bullying” objetiva retratar questões relacionadas às habilidades sociais e ao bullying por meio de 33 cartas, sendo 16 com seus respectivos pares e apenas uma carta denominada “bullying”. Os participantes devem organizar-se

em grupo de no mínimo três e no máximo seis integrantes. Cada participante recebe o mesmo número de cartas e devem formar seus pares, evitando ficar com a “carta bullying”. Vence o jogador que forma todos os pares e não fica com esta carta.

Enquanto o “Super aluno” consiste em um jogo de tabuleiro. Cada casa do tabuleiro traz temas ligados ao bullying na escola, bem como suas consequências, envolvendo também as emoções e as formas de expressar. Essa tecnologia é composta por um dado, seis pinos e um tabuleiro de 26 casas. Há casas chamadas de "canto dos sentimentos", nas quais os alunos aprendem a expressar e identificar emoções, por meio de dramatizações. Há também casas denominadas "não ao bullying", "hora do recreio" e "sala de aula", as quais apresentam questões de múltipla escolha com casos de bullying que ocorrem, frequentemente, na hora do intervalo e em sala de aula. Nessas casas, busca-se ensinar aos alunos comportamentos adequados, seja quando são vítimas ou espectadores de bullying.

O terceiro jogo aplicado chama-se “Os conciliadores” e trata-se de um jogo de cartas que simula um tribunal, no qual os jogadores devem dividir-se em equipes para analisar as diferentes situações de bullying que as cartas propõem. Os jogadores respondem às questões de reflexão, sendo que cada participante fornece a sua opinião, criando um debate de ideias especificamente sobre aquele tópico. A equipe elege uma solução para o problema que é julgada como adequada ou inadequada pelo mediador, o qual explica os motivos. Se a solução for adequada, os participantes escolhem um acessório para um boneco. O fim do jogo ocorre quando as cartas e/ou os acessórios acabam. Trata-se de uma atividade que promove a aprendizagem de resolução de conflitos, envolvendo também as habilidades sociais.

Os jogos foram aplicados em três manhãs, em horário letivo, na última aula do dia, por cerca de 50 minutos. A cada dia da aplicação, explicou-se, primeiramente, a toda a turma as regras dos jogos, para então os alunos iniciarem as atividades lúdicas. Aplicou-se os jogos na seguinte ordem, sendo um em cada dia: “Não fique com bullying”, “Super aluno” e “Os conciliadores”. A turma de 30 alunos foi dividida em cinco grupos para facilitar o contato entre crianças e facilitadores. A aplicação contou com a participação de nove estagiários de Psicologia do 7º semestre do curso, os quais participavam de projetos de extensão e de pesquisa referentes ao tema violência escolar. Os estagiários revezaram-se entre os dias de aplicação, havendo três em cada dia.

Em cada dia da intervenção, logo após a aplicação dos jogos, requisiitou-se que os participantes prenchessem o questionário de avaliação desenvolvido para o estudo de modo anônimo e sem expor as respostas aos colegas. Para o preenimento das fichas, os estudantes tiveram o auxílio dos facilitadores. As crianças, ao todo, demoraram cerca de 10 minutos para responder ao questionário.

Para a análise dos dados, as respostas de cada questionário de avaliação foram digitadas no programa *Microsof Office Excel* pela equipe de pesquisa. As respostas das perguntas fechadas foram analisadas, quantitativamente, por meio de cálculo percentual. Enquanto as opiniões dos alunos a partir das perguntas abertas foram analisadas por meio de análise de conteúdo desenvolvida por Bardin (URQUIZA; MARQUES, 2016). Este projeto foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Estadual do Ceará. A coleta de dados ocorreu após a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) pelos responsáveis dos escolares, como também foi assinado Termo de Assentimento pelos próprios alunos, cumprindo-se os preceitos éticos de pesquisa envolvendo seres humanos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a coleta de dados, 30 alunos avaliaram os jogos "Super Aluno" e "Os conciliadores" e 27 opinaram sobre o jogo "Não fique com o bullying". A tabela 1 apresenta quantos alunos consideraram os jogos de modo positivo em relação à atratividade e ao conteúdo.

Tabela 1 - Frequência e porcentagem de alunos que consideraram o jogo atrativo e relevante

Questões	Total de respostas SIM n (%)			
	Os conciliadores	Não fique com o bullying	Super aluno	Três jogos
Aprendeu informações novas	27 (90%)	20 (74%)	25 (83,3%)	82,4%
Melhorou a forma de se relacionar	26 (86,6%)	12 (44,4%)	20 (71,4%)	67,5%

Melhorou o relacionamento com professor	24 (80%)	15 (55,5%)	24 (80%)	71,8%
Saberá o que sugerir se colega sofrer <i>bullying</i>	25 (86,2%)	17 (62,9%)	25 (83,3%)	77,4%
O jogo proposto foi fácil de entender	26 (86,6%)	18 (69,2%)	23 (77,0%)	77,6%
Se sentiu motivado a participar das atividades	13 (81,2%)	20 (74,0%)	23 (76,6%)	77,3%

Fonte: Autoria Própria (2017).

De acordo com a tabela 1, observou-se que aproximadamente 75% das respostas foram “sim”. A partir do cálculo da média, obteve-se que: 82,46% dos alunos disseram ter aprendido informações novas; 67,50% relataram que melhoraram a forma de se relacionar; 71,85% disseram que melhoraram o relacionamento com o professor e 77,49% saberão o que sugerir se um colega sofrer *bullying*. Quanto à estrutura e conteúdo dos jogos, uma média de 77,63% dos alunos disseram que o jogo foi de fácil entendimento e 77,33% disseram que se sentiram motivados a participar das atividades que os jogos proporcionam.

Assim, notou-se uma percepção positiva acerca dos jogos, pois as crianças relataram que adquiriram de forma atrativa e divertida conhecimentos sobre como identificar e prevenir as práticas de *bullying*. Estudos mostram que a diversão do jogo tem relação significativa com seu desempenho, no caso, se o jogo for considerado interessante para o público-alvo, aumentam-se as chances de que este alcance os objetivos educacionais propostos (BRITO et al., 2015; BROM et al., 2015; GIANNAKOS, 2013; HAINEY et al., 2016). Ademais, percebeu-se que o jogo que mais exigia a colaboração entre os alunos foi o mais bem avaliado, sendo este "Os conciliadores".

Em referência às questões abertas, verificou-se que após a leitura e análise das respostas, duas categorias temáticas surgiram: opiniões positivas em relação aos jogos e observações críticas referente aos jogos e à aplicação. As opiniões positivas comuns aos três jogos foram divididas em subcategorias em ordem decrescente quanto a frequência de ocorrência: a) apreciação dos jogos serem coletivos, mencionada em 29 respostas abertas, por meio de comentários como: "Gostei que o grupo trabalhou junto" e "A participação dos colegas foi muito legal"; b) tema dos jogos adequados e relevantes:

"Aprender coisas novas", "Gostei de todas as cartas", "O jogo apresentou vários tipos de sentimentos", ocorrendo em 24 opiniões; c) totalizantes vagas, que ocorreu em 22 relatos, como: "Gostei de tudo", "Muito legal", "Ótimo"; d) atratividade (ilustrações, formato do tabuleiro) do jogo, avaliada em 13 comentários; e) quanto aos aplicadores do jogo em 12 comentários como "Vocês são maravilhosos, estou aprendendo muitas coisas", "Hoje o dia foi legal com você."; f) o jogo possibilitar mudanças nas relações entre alunos e novos conhecimentos, em 10 afirmações, como: "O jogo pode melhorar o nosso mundo", "Aprender com outros"; g) perceber-se como vencedor, em afirmações como, ocorrendo em três respostas como "Quando joga o dado e acerta" e "Fazer os pares que era bem legal e motivador". As informações desta categoria corroboraram os resultados positivos apresentados pelos dados quantitativos.

Nas opiniões positivas sobre os jogos, as crianças expressaram, principalmente, o prazer de jogar em grupo e a importância de compartilhar informações com os colegas. Ressalta-se que os jogos de prevenção ao bullying apresentados priorizam a interação entre os pares e o jogar em equipe para o aprendizado de habilidades sociais e emocionais, visto que os alunos entram em contato com contextos de negociação, de respeito à opinião do outro, de defesa das próprias opiniões e de resolução de conflitos. A interação entre os participantes apresenta-se como um dos elementos mais atrativos dos jogos educativos, pois possibilita que crianças e adolescentes repensem seus próprios posicionamentos e estranhamentos diante das opiniões dos demais (ARAÚJO et al., 2010; OLIVEIRA et al., 2016).

Ressalta-se que há pesquisas que demonstram que, em comparação ao jogar individual, o jogar coletivo apresenta também bons resultados educacionais, além de acompanhar maior prazer e diversão (HAINES et al., 2016). Neste contexto, orienta-se que os pesquisadores prezem por jogos que permitam o jogar em grupo, por ser mais acessível de ser aplicado nas escolas, por conta do tempo e recursos disponíveis, além de promover um maior contato e interação entre os alunos. Adicionalmente, percebeu-se também que os jogos despertaram o interesse das crianças em relação aos atrativos visuais (formato e imagens) e a forma de jogar.

No que diz respeito às observações críticas comum aos três jogos, estas foram divididas nas seguintes subcategorias em ordem decrescente: a) quanto ao material, reportadas em 14 respostas em comentários como: "Ter mais perguntas e mais cartas";

“O tabuleiro deveria ser maior”; b) quanto à aplicação (tempo/ambiente/conflito entre pares), mencionada em 11 respostas em comentários como: “Mais tempo para jogar”, “Parar de fazer barulho”, “Que as meninas não ‘rissem’ quando alguém lesse as cartas”, “Os outros trabalharem em silêncio”; c) negativas/vagas, relatadas em sete respostas como “Nada”; d) comentários incompreensíveis, totalizaram duas respostas.

Diante disso, alguns participantes consideraram como aspectos a serem melhorados: os esclarecimentos acerca das regras do jogo antes da aplicação e a disponibilidade de tempo para jogar. Além disso, destacaram a ocorrência de conversas paralelas durante a aplicação, o que deixou o ambiente barulhento e influenciou o andamento dos jogos. Acredita-se que esses pontos negativos ocorreram não por conta da estruturação dos jogos, os quais foram bem avaliados pelas crianças, mas por erros nas aplicações dos jogos e das avaliações. Isso ocorreu principalmente devido ao horário em que foram realizadas estas atividades, na última aula do dia, na qual as crianças já estão bem dispersas e o tempo é limitado e insuficiente. Neste sentido, sugere-se que as próximas intervenções ocorram antes ou logo após o intervalo, para que, caso necessário, possa ter um tempo adicional para melhor execução das atividades.

Quanto a categoria “imprecisas (vagas)” foram encontradas 31 respostas, as quais se caracterizaram como curtas e pouco elucidativas. Acredita-se que esta realidade ocorreu por conta do modelo pouco lúdico dos questionários de avaliação que exigiam opiniões escritas das crianças, como também devido à ânsia desses estudantes em terminarem logo a atividade proposta, já que estavam na última aula. Portanto, aponta-se que o instrumento utilizado para a avaliação deve ser aprimorado em virtude das especificidades do público infantil, assim como o protocolo de aplicação deve ser revisto e reavaliado. Com base nessa experiência com o público infantil, julga-se que uma avaliação feita por meio de pequenos grupos focais, que permitam uma interação maior com as crianças e um acompanhamento mais próximo do desempenho destas pelos pesquisadores, promova a captação de discursos mais ricos e espontâneos por parte dos participantes.

Ante ao exposto, os jogos educativos são recursos lúdicos que fomentam processos de ensino e aprendizagem de aspectos cognitivos, sociais e emocionais e, logo, configuram-se como ferramentas oportunas para promover o desenvolvimento saudável de crianças e adolescentes no ambiente escolar. Estes recursos despertam o interesse dos

participantes, pois facilitam o aprendizado de competências de forma prazerosa, interativa, leve e espontânea. Ao jogar, as crianças brincam, experimentam, preparam-se com situações, constroem conhecimentos e soluções e desenvolvem habilidades sociais e emocionais. Desta forma, os jogos são instrumentos chaves para compor trabalhos educacionais, recreativos e de socialização (BRITO et al., 2015).

Nesta perspectiva, os jogos apresentados configuram-se como estratégias interessantes para integrar os trabalhos desempenhados por profissionais da educação, em atividades de prevenção e de combate ao bullying com estudantes do Ensino Fundamental. Em relação ao contexto das escolas, estas são espaços de formação integral de crianças e adolescentes e, consequentemente, são responsáveis pelo desenvolvimento dos aspectos cognitivos, psicológicos, sociais, emocionais e culturais dos estudantes. Dessa forma, é função da escola proporcionar a aprendizagem de habilidades sociais e emocionais que permitam a promoção de relações interpessoais mais saudáveis em seus ambientes. Assim, o bullying, por ser uma manifestação de violência que impacta no desenvolvimento de crianças e adolescentes, deve ser alvo de intervenção pelos profissionais da educação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos de prevenção ao bullying foram construídos com a finalidade de se constituírem em ferramentas estratégicas, qualificadas e de fácil acesso, para auxiliar profissionais da Educação no enfrentamento da violência escolar. Dessa forma, a avaliação aqui conduzida tratou de avaliar a atratividade dos jogos e o seu conteúdo em relação ao público-alvo, a partir da perspectiva de que os recursos lúdicos devem ser divertidos, motivadores e de fácil compreensão. Destaca-se a importância de avaliações formais e estruturadas dos jogos para que alcancem as contribuições esperadas, além de facilitar a escolha de tecnologias educativas por profissionais e instituições.

Os estudantes, em sua maioria, apresentaram uma percepção positiva acerca dos jogos, refletindo sua adequação aos objetivos e ao público-alvo. Neste sentido, este estudo indica que os jogos aplicados podem constituir-se em ferramentas lúdicas promissoras de prevenção ao bullying, sendo importante também que sejam avaliados nos quesitos de aprendizagem dos conhecimentos, habilidades adquiridas e mudança de comportamentos.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, M. F. M. et al. Validación de juego educativo para la enseñanza de la valoración cardiovascular. **Investigación y Educación en Enfermería**, Medellín, v. 28, n. 1, p. 83-91, mar. 2010.

ARSENEAULT, L. Annual Research Review: The persistent and pervasive impact of being bullied in childhood and adolescence: implications for policy and practice. **Journal of Child Psychology and Psychiatry**, [S.L.], v. 59, s.n., p. 405–21, 2017.

BANDEIRA, C. de M.; HUTZ, C. S. As implicações do bullying na auto-estima de adolescentes. **Psicologia Escolar e Educacional**, São Paulo, v. 14, n. 1, p. 131-138, jan/jun. 2010.

BRASIL. **Lei nº. 13.185, 6 de novembro de 2015**. Institui o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (Bullying). Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2015/Lei/L13185.html. Acesso em: 20 jan. 2020.

BRITO, F. M. et al. Dinamizando e motivando o aprendizado escolar por meio dos jogos pedagógicos. **HOLOS**, Natal, v. 2, n. 1, p. 264-272, abr. 2015.

BROM, C. et al. Playing educational micro-games at high schools: individually or collectively? **Computers In Human Behavior**, [S.L.], v. 48, s.n., p. 682-694, jul. 2015.

FANTAGUZZI, C. et al. Health-related quality of life associated with bullying and aggression: a cross-sectional study in English secondary schools. **The European Journal of Health Economics**, [S.L.], v. 19, s.n., p. 641–51, 2018.

GIANNAKOS, M. N. Enjoy and learn with educational games: examining factors affecting learning performance. **Computers & Education**, [S.L.], v. 68, s.n., p. 429-439, out. 2013.

HAINES, T. et al. A systematic literature review of games-based learning empirical evidence in primary education. **Computers & Education**, [S.L.], v. 102, s.n., p. 202-223, nov. 2016.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar 2019.** Rio de Janeiro: IBGE, 2021. Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101852.pdf>. Acesso em: 13 de set. 2021.

MALTA, D. C. et al. Prevalência de *bullying* e fatores associados em escolares brasileiros, 2015. **Ciência & Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 24, n. 4, p.1359-1368, 2019.

OLIVEIRA, R. N. G. et al. Limites e possibilidades de um jogo online para a construção de conhecimento de adolescentes sobre a sexualidade. **Ciência & Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 21, n. 8, p. 2383-2392, ago. 2016.

OLWEUS, D. *Bullying at school: what we know and what we can do*. Cambridge, MA: Wiley-Blackwell, 1993.

RECH, R. R. et al. Prevalence and characteristics of victims and perpetrators of bullying. **Jornal de Pediatria**, Porto Alegre, v. 89, n. 2, p. 164-170, 2013

ROOZEBOOM, M. B.; VISSCHEDIJK, G.; OPRINS, E. The effectiveness of three serious games measuring generic learning features. **British Journal of Educational Technology**, [S.L.], v. 48, n. 1, p. 83-100, 8 set. 2015.

SILVA, J. H. R. et al. Nuances do saber científico: O uso do lúdico como ferramenta de educação em saúde bucal a crianças escolares. **Revista Extensão em Foco**, Palotina, s.v., n. 22, p. 238-253, 2021.

TAN, J. L. et al. Participatory evaluation of an educational game for social skills acquisition. **Computers & Education**, [S.L.], v. 64, s.n., p. 70-80, mai. 2013.

URQUIZA, M. A.; MARQUES, D. B. Análise de conteúdo em termos de Bardin aplicada à comunicação corporativa sob o signo de uma abordagem teórico-empírica. **Entretextos**, [S.L.], v. 16, n. 1, p. 115, 30 nov. 2016.

Recebido em: 28 de setembro de 2021.

Aceito em: 09 de novembro de 2021.