

Cyberbullying: uma proposta de aprendizagem a partir do aplicativo *cybersafe*

Resumo – O cyberbullying consiste num fenômeno tecnológico, que ocorre por meio de ofensas virtuais e objetiva depreciar e/ou humilhar crianças, adolescentes e adultos, resultando assim, em consequências negativas para todos os envolvidos. Pensando no cyberbullying como um problema que atinge muitos estudantes, este artigo tem como objetivo analisar 3 jogos disponíveis no aplicativo *cybersafe*, que é voltado para a prevenção do cyberbullying. Neste cenário, utilizaremos também o conceito de Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (*Digital Games Based-Learning*), para analisar como os jogos digitais podem ser utilizados na aprendizagem dos estudantes. Logo, a questão desse estudo é a seguinte: Como os jogos do aplicativo *cybersafe* podem contribuir para a prevenção do cyberbullying? A presente pesquisa é de caráter qualitativo e tem como método a análise formal do jogo, que consiste numa análise aprofundada dos jogos digitais. O instrumento de coleta de dados consiste nas narrativas desenvolvidas durante os jogos, contidas nos objetivos e ações. Portanto, o resultado dessa pesquisa mostrou que os jogos do *cybersafe* podem contribuir para a aprendizagem de vítimas, espectadores e agressores que vivenciam o cyberbullying diariamente. Os jogos digitais apresentaram possibilidades de intervenção para essa outra faceta do *bullying*.

Palavras-Chave: Cyberbullying. Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais. Cybersafe. Educação.

1 Introdução

Com as Tecnologias Digitais (TD) a sociedade ressignifica as formas de se relacionar com o espaço e o tempo, a partir da interação com a máquina os sujeitos modificaram também suas identidades, principalmente a relação com o outro. Dentro dessa perspectiva digital o cyberbullying se instalou, repercutindo negativamente em todos os espaços sociais, inclusive na escola (ROCHA, 2012). Tendo em vista a afirmação de Rocha (2012) do cyberbullying ser analisado como um fator que gera consequências para o âmbito escolar, o presente estudo visa apresentar como um jogo pode ser elemento educativo e de prevenção do tema cyberbullying.

O cyberbullying é um fenômeno caracterizado pelas ações hostis que são desenvolvidas em rede. A violência virtual ganhou espaço com a velocidade e acesso as TD, pois, os agressores encontraram uma nova forma de atacar as suas vítimas (MALDONADO, 2011). O termo cyberbullying é definido como ataques violentos que partem de um ou mais sujeitos que tem a intenção de diminuir, oprimir e humilhar outras pessoas, esses ataques são feitos com o uso das TD (ROCHA, 2012).

Os jogos digitais apresentam eficácia, tendo em vista que as técnicas utilizadas são de aprendizagens interativas, pois, é possível aprender com as possibilidades de acertos e erros, ao passo em que os estudantes jogam, eles aprendem e o *feedback* serve para reparar os erros cometidos, resultando assim numa nova aprendizagem (SENA et al., 2016).

Na intenção de buscar mais uma estratégia para contribuir com a prevenção do cyberbullying, a questão que norteará este artigo corresponde a: Como os jogos do aplicativo *cybersafe* podem contribuir para a prevenção do cyberbullying entre jovens e adolescentes?

O objetivo geral dessa pesquisa foi analisar como os jogos digitais, disponibilizados no aplicativo *cybersafe*, podem contribuir para a prevenção do cyberbullying no âmbito escolar. Por conseguinte, tem-se como objetivos específicos: verificar o aplicativo; identificar de que forma os jogos digitais poderão contribuir para a aprendizagem acerca da prevenção da violência virtual e analisar os seguintes conceitos: Cyberbullying e Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais.

Esta pesquisa é de natureza qualitativa, pois sugere uma análise interpretativa do conjunto de jogos que estão disponíveis no *cybersafe*. Tem como metodologia também a análise formal do jogo (LANKOSKI e BJORK, 2015), em que preza pela investigação cuidadosa, para isso é necessário explorar o *cybersafe*. Posteriormente, levantar questionamentos de como pode-se jogar cada jogo, descobrir os objetivos e pensar em estratégias para superar os obstáculos.

O artigo está dividido em 5 etapas, a primeira etapa consiste no levantamento teórico sobre o cyberbullying e a segunda sobre a Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais, em que são apontados o que a literatura expressa desses objetos de estudo, contando com autores como Rocha (2012), Santana (2013), Patchin e Hinduja (2012), Pimentel e Martins (2018), Alves (2008) e Dickey (2015). A terceira etapa consiste na metodologia, em que o será exposto o percurso metodológico da pesquisa. Quarta e quinta etapa: interpretação/análises e resultados nessa

categoria será exibido a análise do jogo cybersafe, assim como os apontamentos de como associá- los com a prevenção da violência virtual e por fim, nas considerações finais, será feito os apontamentos finais deste artigo.

2 Cibercyberbullying

O cyberbullying trata-se de uma manifestação a partir das TD para realizar práticas ofensivas. No Brasil essas ações originadas da violência virtual têm apresentado um crescimento significativo (ROCHA, 2012). O fenômeno da violência virtual é uma extensão do *bullying*, de acordo Santana (2013);

O cyberbullying irá acontecer por intermédio das plataformas virtuais por meio de blogs, e-mail, mensagem de textos, chats etc. (LÓPES e MELLA, 2014). Dessa forma, a violência virtual é encarada por Shariff (2009) como *bullying* verbal, em que as ameaças são feitas de modo escrito ou falado. De acordo com Neri (2016), os ataques virtuais contêm conteúdo como calúnia e difamação, que quando postados na Internet apresentam grandes problemas, pois há uma certa dificuldade na remoção dos conteúdos, devido a expansão de compartilhamento proporcionada pela internet.

Nesse sentido, o cyberbullying é reconhecido a partir da perspectiva dos comportamentos agressivos por parte de uma pessoa, ou várias pessoas em conjunto, que são originados com as TD e, tem como finalidade de expor, oprimir, excluir socialmente, ameaçar e causar constrangimento a outros sujeitos. Essas violências entre os pares são marcadas pelo desequilíbrio de poder, em que o agressor pensa ser mais forte e se sobressai sobre a vítima (MANDIRA, 2017).

São considerados os agressores do cyberbullying aqueles que já são os provocadores do *bullying* e encontram nas TD uma forma de expandir seus insultos. Crianças e adolescentes conhecidos por serem tímidos e discretos podem assumir uma postura diferente na Internet, isso ocorre devido ao anonimato, esses estudantes passam por despercebido pelos colegas e professores por causa do temperamento pacífico, mas nas redes sociais incorporam um papel perverso (MALDONADO, 2011)

As vítimas, são divididas em duas categorias: as passivas, que diante das agressões virtuais que presenciam (suas ou de colegas), ficam em silêncio; ativas, são caracterizadas por denunciar os ataques tanto feitos a si mesmo, quanto os realizados com outros sujeitos que são colocados na posição de vítimas (SANTANA, 2013). As vítimas têm como consequências a dificuldade de socializar e baixa autoestima e acabam apresentando problemas na aprendizagem e queda no rendimento escolar, além de repercutir na saúde física e mental. Com sintomas de estresse, desânimo, irritação, podendo levar à depressão e ao suicídio, sintomas como dores de cabeça e estômago, insônia estão presentes também (MAIDEL, 2009).

Para além dos agressores e vítimas, há um terceiro personagem, conhecidamente como espectador, este distingue-se por assistir as ações do cyberbullying e não se manifestar, a

ausência de denúncia é justificado pelo medo de quem testemunha a violência virtual de se tornarem os alvos das agressões (FARIAS, 2014). Entretanto, Santana (2013) fraciona em dois tipos, receptores e multiplicadores; o primeiro é identificado por visualizar e serem coniventes (ou não) com as ofensas e nada fazem, já o último, tem acesso as mensagens, acham graça e ajudam na propagação do conteúdo.

Outrossim, é necessário que esses três perfis, que encontramos no cyberbullying, entendam as consequências que a violência virtual pode acarretar ao longo da vida, para isso, a escola poderá contribuir com formas de prevenção e de inibição da prática do cyberbullying nos espaços educativos.

3 Aprendizagem baseada em jogos digitais

A aprendizagem baseada em jogos digitais, do inglês *Digital Games-Based Learning* (DGBL), trata-se da aquisição de conhecimentos, ações, advinda dos jogos digitais, essa aprendizagem pode ocorrer tanto jogando, quanto criando os games. Os jogos na aprendizagem devem ser vistos sob duas concepções, a do aluno (sendo aquele que aprende com este recurso) e do professor, considerado o sujeito que irá investigar as vias de como ensinar com os jogos (BECKER, 2017).

Para Pimentel e Martins (2018) existem duas propriedades consideradas significativas: a imersão, que acontece quando o estudante se insere profundamente na experiência, e a interação, que a partir da construção desta, resulta no aprendizado. Paiva e Tori (2017) apontam que a imersão possibilita a aproximação de novas identidades com a utilização de jogos ou simuladores, dessa forma os estudantes podem ser médicos, engenheiros, pilotos etc.

Quando associados à educação, os jogos digitais têm como objetivo colocar em evidência a comunicação, educação e amplificar a potencialidade dos estudantes aprenderem no espaço educacional. Nesse sentido, fazer com que o “mundo” esteja inserido na sala da aula, resultando na aproximação de ambos e priorizando a interação em detrimento dos objetivos curriculares, pois o foco da aprendizagem baseada em jogos está no aluno (DICKY, 2015).

Segundo Alves (2008), para que os jogos digitais sejam adotados nas escolas, é necessário que haja objetivo, interação e estar adequado ao conteúdo que será dado. Usar os jogos digitais, considerando como uma estratégia que prende a atenção dos estudantes, terá como consequência o insucesso, tanto para os estudantes quanto para professores. A autora menciona em “criar um espaço para os professores identificarem nos discursos interativos dos jogos, questões éticas, políticas, ideológicas, culturais, etc.” (ALVES, p. 8, 2008). Nesse sentido, o uso dos jogos não está pautado numa atividade alheia e sim como uma forma de aprendizagem.

Contudo o que foi abordado sobre a aprendizagem baseada em jogos digitais, percebe-se que eles proporcionam aos jogadores/estudantes um ambiente motivador, sendo envolvidos pelos objetivos e desafios que lhes são propostos. A partir disto, pode-se afirmar que quando os

jogos digitais são utilizados em sala de aula, de forma concisa e de acordo com metas traçadas, o resultado é a imersão, que posteriormente gera a aprendizagem (ALVES, 2008; PAIVA e TORI, 2017; PIMENTEL e MARTINS, 2018).

4 Metodologia

O referente estudo trata-se de uma análise dos três jogos disponíveis no aplicativo (*cybersafe*), verificando as suas potencialidades para ser utilizado como instrumento que irá auxiliar na prevenção dos casos de cyberbullying. Sendo assim, para compreender os princípios do cyberbullying e da aprendizagem baseada em jogos digitais, foi feita uma revisão da literatura, o que proporcionou uma visão mais ampla na etapa de investigação do jogo.

O aplicativo *cybersafe* foi escolhido pois possui ferramentas de fácil acesso e de modo descomplicado. Além de disponibilizar em cada etapa dos jogos informações de como prevenir e combater do cyberbullying de maneira eficaz, objetivando conscientizar os jogadores.

Esta pesquisa é de característica qualitativa exploratória, pois, teve como intuito a verificação do funcionamento do jogo, em que posteriormente, foi feito um estudo interpretativo, para compreender como o jogo poderá facilitar a aquisição da aprendizagem de crianças e adolescentes no que concerne os meios de prevenir e de ações frente ao cyberbullying. Para tanto, Stake (2010), afirma que é na pesquisa qualitativa que há descrições baseadas na interpretação e na observação do funcionamento dos objetos.

No processo de análise, foi utilizado o método de análise formal do jogo de LANKOSKI e BJORK (2015), em que o critério de avaliação consiste na investigação e na compreensão do funcionamento (narrativa, objetivos, ações) do jogo. Portanto, o estudo da estética do jogo recebeu uma atenção maior, para que o mesmo fosse descrito detalhadamente. Nesta perspectiva os elementos do *cybersafe*, foram examinados de forma intrínseca, com o objetivo de verificar como o jogo pode ser utilizado para a prevenção do cyberbullying no contexto escolar.

O primeiro passo dessa análise foi identificar os três jogos, nessa etapa foi necessário ler as instruções e os objetivos de cada jogo. O segundo passo consistiu na pesquisadora jogando os jogos, para descobrir os elementos do mesmo e verificar como o tema do cyberbullying é abordado dentro das estratégias dos jogos. Na última fase, coube analisar como os três jogos digitais do *cybersafe*, podem contribuir para que crianças e adolescentes aprendam a tomar medidas preventivas perante a violência virtual.

5 Resultados e análises

O *Cybersafe* é um aplicativo que contém três jogos de classificação livre, que está disponível gratuitamente nas plataformas GooglePlay e AppleStore,. O aplicativo foi

desenvolvido por estudantes ingleses (de 12 a 15 anos), da instituição de ensino Goffs Academy UK, com a intenção de ajudar outros discentes em nível mundial a enfrentar o problema do cyberbullying.

O aplicativo conta os jogos: Detective Charlee, PaS\$w0rdBlockr e Goof Run. Cada jogo tem uma especificidade a ser tratada. Pode-se observar que os desenvolvedores tiveram como ponto principal a segurança de navegação na Internet, enfatizando medidas de como agir perante as ocorrências da violência virtual. Na figura 1, é exibida a página inicial, em que pode-se encontrar os três jogos.



Figura 1. Página inicial do jogo

Todos os jogos estão no idioma inglês, portanto, faz-se necessário que os professores analisem e saibam a tradução, para quando usar em sala de aula assumir a postura de mediador, traduzindo para seus estudantes todas as etapas e objetivos dos jogos.

O primeiro jogo, intitulado de *Detective Charlee* (Figura 2), tem como objetivo fazer com que Charlee pegue todos os balões, que representam os xingamentos de ciberagressores, e assim armazená-las para usar como materiais que comprovem as agressões virtuais, sendo assim Charlee conseguirá ajudar aos amigos que são vítimas do cyberbullying a se manterem salvos na Internet.

Como Charlee (jogador) poderá resolver essa situação? Ele não pode deixar que os ícones que aparecerão lhe atinjam, para isso Charlee deverá prestar atenção quando aparecer a mensagem que avisa para ter cuidado com os obstáculos. Quanto mais balões coletados, mais rápido fica o personagem, além de contar com poderes como a foto, que serve como um escudo de proteção e o *e-mail* que puxa todos os balões como um imã, ambos potencializam também a velocidade do detetive.



Figura 2. Jogo *Detective Charlee*

Ao final do jogo, como pode ser visto na figura 3, é apresentado o número de balões coletados, *gadget score* e os pontos da rodada jogada. Logo após, tem uma caixa com a frase: *how to take a screenshot?* (como fazer uma captura de tela?). Ao clicar nesse ícone, aparece dicas de como tirar *print* das agressões postadas na rede. Essa dica é relevante, pois, tem o objetivo de mostrar para os jogadores uma forma de denunciar o cyberbullying.

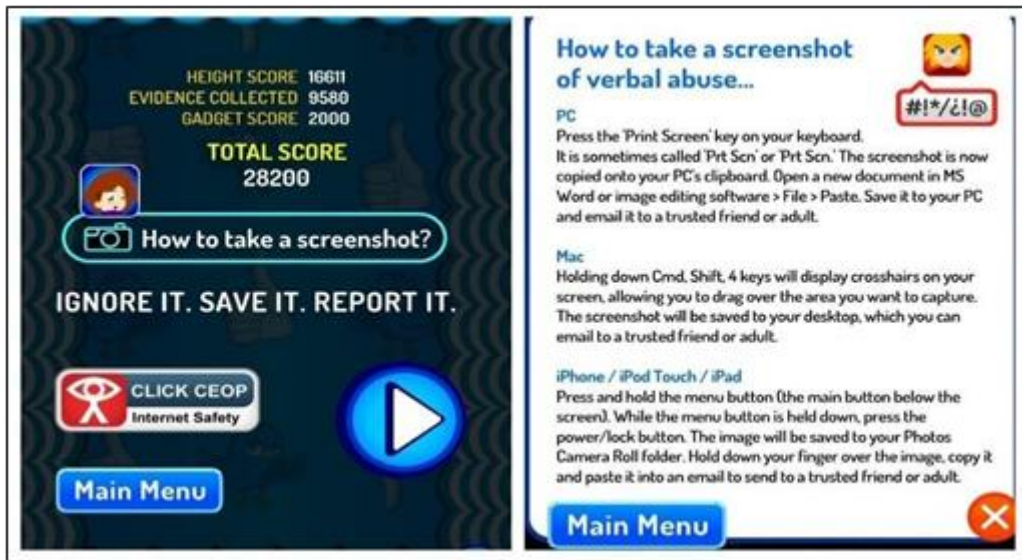


Figura 3. Fim do jogo Detective Charlee

Nessa etapa pode proporcionar aos estudantes a aprendizagem como agir quando forem agredidos virtualmente. Segundo a orientação do jogo, após a captura, a imagem deve ser enviada para um amigo ou um adulto de confiança. É nessa visão que Maldonado (2011) aborda que a coleta das intimidações é uma forma de autoproteção, em que os sujeitos poderão levar esses arquivos numa delegacia especializada em crimes cibernéticos, comprovando os ataques da violência virtual.

O jogo intitulado como *Pas\$wOrdBlockr*, figura 4, tem como abordagem de manter segurança das senhas. Nesse segundo jogo encontramos dois personagens, Charlee (vítima) que está fazendo o uso da Internet e o Goof (agressor), que importuna Charlee roubando as senhas de suas redes sociais.

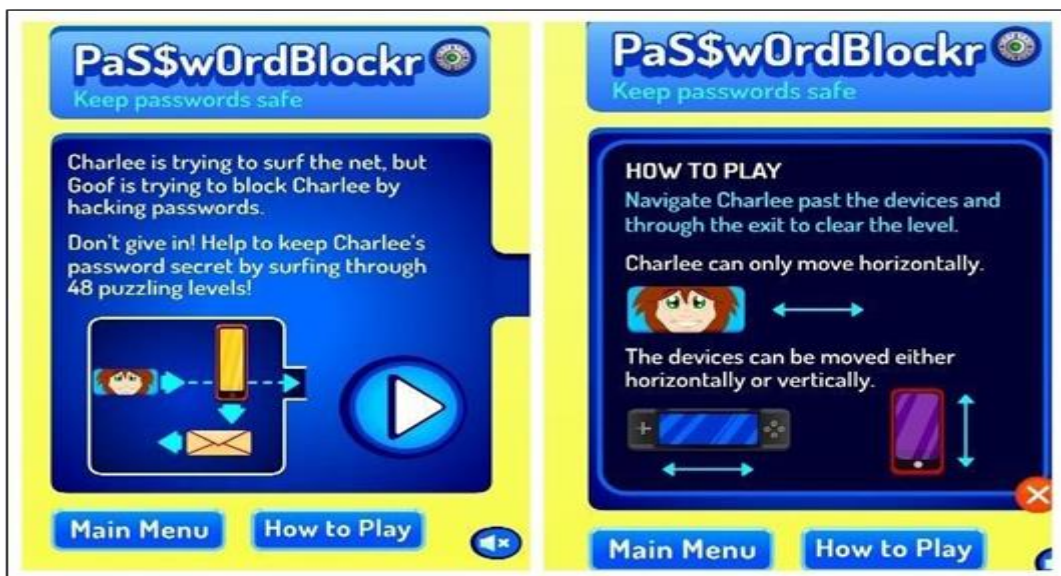


Figura 4. Jogo *Pas\$wOrdBlockr*

Esse jogo tem como meta traçada, vencer os obstáculos que bloqueiam Charlee e chegar no final e passar para a próxima fase (são 48 fases). O jogo acontece da seguinte forma: Charlee é representado pelo celular em que tem a imagem do personagem e Goof pelos vários celulares que impedem que a vítima chegue ao final, representando que o agressor está impedindo que a vítima navegue livremente sem ter suas contas hackeadas.

Para solucionar o problema da vítima, o jogador precisa desbloquear a sua passagem até o final da fase, ficando atento ao funcionamento dos obstáculos do jogo, pois existem formas específicas de movê-los. Portanto, é necessário pensar em estratégias de como conseguir avançar para a seguinte etapa, sendo que a cada nível, o grau de dificuldade vai aumentando.



Figura 5. Jogo *Pa\$\$w0rdBlockr*

Ao vencer cada etapa, aparece uma caixa de mensagens com dicas de como agir numa situação de cyberbullying. Na figura 5, temos exemplos: Se algo estiver errado, conte para uma pessoa em que você se sinta confortável em conversar; nunca forneça informações pessoais para pessoas que você nunca conheceu. Nessa perspectiva de prevenção, Santana (2013) apresenta como estratégias não fornecer dados pessoais, de familiares ou amigos e não repassar as localizações que fazem parte da rotina pessoal para pessoas estranhas.

Nesse jogo, pode-se visualizar na parte superior no canto direito um ícone com: *how to block them?* (como bloquear eles?), que ao clicar aparece o texto exposto na figura 6, mostrando formas de bloquear os agressores no Facebook, BlackBerry Messenger e Twitter.



Figura 6. como bloquear alguém que incomoda na Internet

Pode-se observar que o jogo, objetiva ensinar as crianças e adolescentes, estratégias para se livrar de seus agressores virtuais bloqueando-os, além de expor dicas de como reagir a uma situação de cyberbullying, possibilitando a reflexão e a ação das vítimas e espectadores. Tal ação de autodefesa exposta no jogo, corrobora com Maldonado (2011), quando a autora apresenta que a atitude de bloquear é uma forma de navegar na Internet com proteção.

Partindo para o *Goof Run* (figura 7), é um jogo de corrida em que o jogador deverá pegar todos os *emojis* bons e desviar dos ruins e dos ícones do vulcão e da poça de água, para evitar o contato com os obstáculos, o jogador precisará dar pulos, caso contrário o personagem irá ficar lento. No decorrer da corrida aparecem placas de conscientização como, "converse com um adulto de confiança", "conte a um amigo", "nunca se junte ao agressor", "saia do *chat*".



Figura 7. Jogo *Goof Run*

O objetivo desse jogo é ajudar a Charlee a se manter seguros nos grupos de bate-papo, para isso é necessário pegar o máximo de *emoji* com carinha feliz e superar os obstáculos. Para além do jogo digital, a intenção é de promover a empatia nos jogadores, para que eles possam ajudar seus colegas que são vítimas reais do cyberbullying e também a não se juntarem com os agressores. Para as vítimas, a mensagem do jogo é de que sempre deve-se conversar com alguém sobre as agressões virtuais.

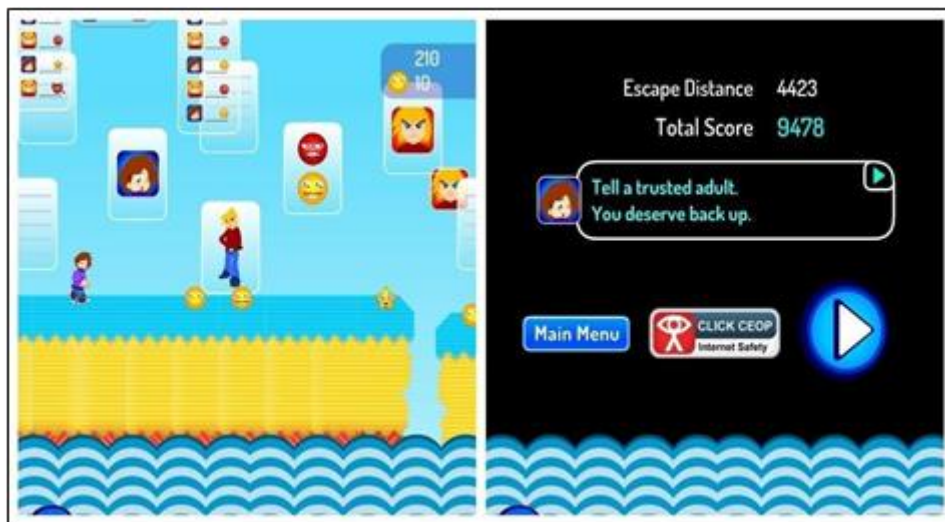


Figura 8. Desenvolvimento do jogo *Goof Run*

O referente jogo, a partir de seus objetivos, possibilita também a aprendizagem de como agir numa sala de bate-papo, quando há a presença de agressores, os jogadores são auxiliados a não frequentar mais as salas de conversação, evitando o contato com quem lhe faz mal.

Mediante ao que foi exposto, observa-se que os jogos que compõem o aplicativo *cybersafe* quando utilizados como um instrumento de aprendizagem, podem auxiliar na prevenção e combate do cyberbullying, uma vez que apresenta maneiras para ao aluno/jogador agir frente a uma ocorrência da violência virtual.

6 Considerações finais

A presente pesquisa, teve como objetivo fazer uma investigação do aplicativo *cybersafe* que contém 3 jogos sobre como prevenir o cyberbullying. Ao analisar os jogos digitais, a partir análise formal do jogo (LANKOSKI e BJORK, 2015) constatou-se que é possível utilizá-lo como aparato para a conscientização sobre a violência virtual, a partir das orientações de prevenção disponibilizadas durante ou no final de cada jogo e por meio das dicas direcionadas aos estudantes que passam pela condição de maus tratos na Internet. É válido ressaltar que as impressões observadas a partir dos jogos disponíveis no *cybersafe* foram evidenciadas pelos pesquisadores, mas para validar o que foi verificado efetivamente sobre o cyberbullying será necessário sua aplicação com as crianças e os adolescentes, que será em outra etapa dessa pesquisa.

Com base nas análises, utilizou-se como critérios a narrativa, objetivos, ações, desse modo conclui-se que os jogos apresentados no aplicativo *cybersafe*, poderão auxiliar na aprendizagem sobre como o cyberbullying pode ser prevenido.

Os objetivos e ações presentes nos jogos oportunizam aprendizagens para os agentes do cyberbullying (vítima, espectador e agressor). Para a vítima, os objetivos dos jogos podem colaborar como uma ajuda para que esta consiga falar com pessoas de confiança, denunciar o agressor e ter cuidado ao navegar na rede. Já os espectadores podem aprender quais ações devem realizar quando os colegas são afetados pela violência virtual, tirando-o da posição de presenciador.

O agressor também pode aprender com esses jogos, pois, estes possibilitam a reflexão sobre o comportamento e utilização inadequada da internet, além de fazê-los compreender que a vítima ou espectador podem fazer denúncias ou algum órgão que cuide de crimes cibernéticos.

Conclui-se que o *cybersafe* possibilitou a imersão nos jogos disponíveis e a compreensão de como tomar providências frente a uma situação de cyberbullying. Portanto, é possível afirmar que os referentes jogos poderão auxiliar estudantes e também professores na prevenção das ações decorrentes do cyberbullying, uma vez que as narrativas dos jogos estão voltadas para a prevenção, os objetivos auxiliam no entendimento dos fatores do cyberbullying e as ações

propostas nos jogos proporcionam a compreensão de como agir (fora do jogo) numa situação de violência virtual.

REFERÊNCIAS

- AMORIM, D.; COSTA, C. O potencial pedagógico de jogos digitais online em processo de ensino: concepções de professores de Biologia. (2018) Disponível em: <https://repositoral.cuaed.unam.mx:8443/xmloi/handle/20.500.12579/5130>. Acesso em: 15 de jan. de 2021.
- BECKER, K. **Choosing and using digital games in the classroom: a practical guide**. Canada: Springer, 2017.
- CATALÁN, María et al.; Victimisation through bullying and cyberbullying: emotional intelligence, severity of victimisation and technology use in different types of victims. **Psicothema**, v. 30, n. 2, p. 183-188, 2018.
- CARVALHO, C. V. Aprendizagem baseada em jogos. 2015. Disponível em: <http://copec.eu/wcseit2015/proc/works/40.pdf>. Acesso em: 10 de jan. de 2021.
- CYBERSAFE. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.excited.cybersafe>. Acesso em: 03 de dez. 2020.
- DICKEY, M. D. **Aesthetics and design for game-based learning**. New York: Routledge, 2015.
- EGENFELDT-NIELSEN, S. The challenges to Diffusion of Educational Computer Games. 2010. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/228793987_The_challenges_to_diffusion_of_educational_computer_games. Acesso em: 08 de jan. de 2021.
- FARIAS, L. **A escola e o cyberbullying**. 2014. Monografia (Graduação em Pedagogia) – Departamento de Educação. Universidade Estadual da Paraíba, Paraíba.
- GARCÍA-MALDONADO, G. et al. Cyberbullying: A virtual way of bullying. **Revista Colombiana de Psiquiatria**, v.40, n. 1, 115-130, 2011.
- LANKOSKI, P.; BJÖRK, S. Formal analysis of gameplay. In.: LANKOSKI, P.; BJÖRK, S. (Eds.). **Game research methods: an overview**. Halifax: ETC Press, 2015. p. 23-35.
- LÓPEZ, L.; MELLA, H. Plataformas comunicacionales del cyberbullying: Una aplicación empírica en dos colegios de la quinta región, Chile. **Estudios pedagógicos (Valdivia)**, v. 40, n. 2, p. 117-133, 2014
- LÓPEZ, M.; ROMERA, E.; RUIZ, R. Bullying y cyberbullying en Colombia; coocurrencia en adolescentes escolarizados. **Revista Latinoamericana de Psicología**, v. 49, n. 3, p. 163-172, 2017.
- MAIDEL, S. Cyberbullying: Um novo risco advindo das tecnologias digitais. **Revista electrónica de investigación y docência**, n. 2, p. 55-60, 2009.
- MANDIRA, M. **Cyberbullying entre estudantes: fatores individuais e do contexto escolar**. 2017. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Paraná, Curitiba.
- NERI, T. **A influência da escola no cyberbullying**. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Gênero e Diversidade na Escola) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba.
- NEVES, P.; BARROSO, R. Criar um Serious Game Sobre Bullying Escolar. 2013. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/324124422_Criar_um_Serious_Game_Sobre_Bullying_Escolar. Acesso em: 10 de jan. de 2021.
- PAIVA, C.; TORI, R. Jogos Digitais no Ensino: processos cognitivos, benefícios e desafios. In: XVI SBGames, 2017, Curitiba, **Anais...** Curitiba, 2017, p. 1052-1055.

PIMENTEL, F.; MARTINS, J. Evidências de aprendizagem significativa com a utilização do McDonald's Videogame. In: XVII SBGames, 2018, Paraná, **Anais...** Foz do Iguaçu, 2018, p. 1333-1336.

ROCHA, T. **Cyberbullying**: ódio, violência e profissão docente. Brasília: Liber livro, 2012.

SANTANA, E. **Bullying e Cyberbullying**: agressões dentro e fora das escolas: teorias e práticas educacionais que educadores e pais devem conhecer. 1 ed. São Paulo: Paulos, 2013.

SENA, S. et al. Aprendizagem baseada em jogos digitais: a contribuição dos jogos epistêmicos na geração de novos conhecimentos. **RENOTE**, v. 14, n. 1, 2016.

SHARIFF, S. **Confronting cyberbullying**: what schools need to know to control misconduct and avoid legal consequences. New York: Cambridge University press, 2009.

STAKE, R. **Pesquisa qualitativa**: estudando como as coisas funcionam. Penso Editora, 2016.

TOGNETTA, L. et al. Bullying e cyberbullying: quando os valores morais nos faltam e a convivência se estremece. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, v. 12, n. 3, p. 1880-1900, 2017.