

DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO E VALIDAÇÃO DO JOGO “VENÇA O *BULLYING*”

Submetido em: 2/7/2024

Aceito em: 16/3/2025

Publicado em: 13/6/2025

Adriana Nunes Moraes Partelli¹

Séfora Gasparini Santos²

Adailza Felix da Silva³

PRE-PROOF

(as accepted)

Esta é uma versão preliminar e não editada de um manuscrito que foi aceito para publicação na Revista Contexto & Educação. Como um serviço aos nossos leitores, estamos disponibilizando esta versão inicial do manuscrito, conforme aceita. O manuscrito ainda passará por revisão, formatação e aprovação pelos autores antes de ser publicado em sua forma final.

<https://doi.org/10.21527/2179-1309.2025.122.16141>

¹ Universidade Federal do Espírito Santo – UFES. Centro Universitário Norte do Espírito Santo – CEUNES. Programa de Pós-graduação Profissional em Saúde Coletiva. São Mateus/ES, Brasil.

<https://orcid.org/0000-0001-9978-2994>

² Universidade Federal do Espírito Santo – UFES. Centro Universitário Norte do Espírito Santo – CEUNES. São Mateus/ES, Brasil. <https://orcid.org/0000-0002-2368-6194>

³ Universidade Federal do Espírito Santo – UFES. Centro Universitário Norte do Espírito Santo – CEUNES. São Mateus/ES, Brasil. <https://orcid.org/0009-0009-6238-6598>

DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO E VALIDAÇÃO DO JOGO “VENÇA O BULLYING”

RESUMO

O trabalho de prevenção à violência deve utilizar diversas estratégias metodológicas e participativas, como o uso de materiais educativos produzidos com base na realidade local. Assim, tem-se como objetivo descrever o processo de produção, avaliação e validação de jogo que aborda o tema *Bullying* na escola. Pesquisa participativa, finalizada no primeiro semestre de 2023, desenvolvida em quatro etapas: 1- Realização de oficina de criação de materiais educativos com os professores; 2- Criação de *storyboard* pelos pesquisadores; 3- Avaliação do jogo produzido pelo público-alvo e 4- Validação do jogo por juízes. A pesquisa foi aprovada pelo comitê de ética, em que participaram 15 professores que produziram o jogo “Vença o *Bullying*”. Inicialmente, os pesquisadores criaram *storyboard* provisório que, após a avaliação dos professores e alterações, materializou-se em jogo de cartas com a temática *bullying*, sendo avaliado por nove estudantes do ensino fundamental II. Para validação de conteúdo, participaram 14 juízes em saúde que emitiram ICV global de 0,91 para o jogo; sendo, o mesmo, aprovado como uma ferramenta educativa que estimula aquisição de conhecimentos e mudança de comportamento. O material produzido se compõe por um *flapbook*; 55 cartas - em que 40 são de resposta, 8 numéricas e 7 de ação; um dado, uma roleta e manual. A pretensão é contribuir para a discussão da violência escolar com adolescentes e auxiliar o trabalho de profissionais de educação e saúde para a redução de vulnerabilidades que envolvem a temática violência.

Palavras-chave: Violência, Participação da Comunidade, Tecnologia Educacional, Saúde do Adolescente.

PARTICIPATORY DEVELOPMENT AND VALIDATION OF THE GAME “BEAT BULLYING”

ABSTRACT

Violence prevention work must use various methodological and participatory strategies, such as the use of educational materials produced based on local reality. Thus, the objective is to describe the process of production, evaluation, and validation of a game that addresses

DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO E VALIDAÇÃO DO JOGO “VENÇA O BULLYING”

the topic of Bullying in schools. Participatory research, completed in the first half of 2023, developed in four stages: 1- Holding a workshop to create Educational Materials with teachers; 2- Creation of a storyboard by researchers; 3- Evaluation of the game produced by the target audience; and 4- Validation of the game by judges. Research approved by the ethics committee. Fifteen teachers participated and produced the game “Beat Bullying”. Initially, the researchers created a provisional storyboard that, after evaluation by teachers and changes, materialized into a card game with the theme of bullying, which was evaluated by nine elementary school II students. For content validation, 14 health judges participated and issued an overall ICV of 0.91 for the game, which was approved as an educational tool that stimulates knowledge acquisition and behavior change. The material produced, consisting of a flapbook, 55 cards (40 answer cards, 8 number cards and 7 action cards), a dice, a roulette wheel and a manual, aims to contribute to the discussion of school violence with adolescents and assist the work of education and health professionals in reducing vulnerabilities involving the topic of violence.

Keywords: Violence, Community Participation, Educational Technology, Adolescent Health.

INTRODUÇÃO

O termo violência é definido como o uso de força física ou poder, seja em práticas ou ameaças, contra si próprio, outra pessoa ou contra um grupo ou uma comunidade, podendo causar sofrimento, morte, dano psicológico, desenvolvimento prejudicado ou privação, seja momentaneamente ou futuramente (OPAS, 2020). Alguns indivíduos estão mais vulneráveis a sofrer algum tipo de violência como crianças e adolescentes (Dornelles *et al.*, 2021).

Em 2020, a Organização Mundial da Saúde afirmou que metade das crianças do mundo, ou aproximadamente 1 bilhão, foram afetadas por violência física, sexual ou psicológica, sofrendo lesões, incapacidade e morte em razão do não cumprimento, por parte dos países, das estratégias estabelecidas para protegê-las (OPAS, 2020).

DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO E VALIDAÇÃO DO JOGO “VENÇA O BULLYING”

No Brasil, no ano de 2022, entre os meses de janeiro e junho, houve aproximadamente 190 mil denúncias de direitos humanos contra grupos vulneráveis sendo que, deste total, 42% correspondiam a denúncias de violência contra crianças e adolescentes, chegando a 78 mil denúncias, aproximadamente. Uma denúncia pode conter uma ou mais violações de direitos humanos, havendo necessidade de investir na prevenção à violência e seus efeitos (OPAS, 2020).

Dessa forma, a escola ocupa um lugar na vida de crianças e adolescentes para além do educacional, em especial, para aqueles em vulnerabilidade social. É considerada a principal instituição identificadora de situações de violências e também o local mais propício para trabalhar a prevenção à violência (Oliveira; Souza; Sabino, 2022; Silva; Assis, 2018). Porém, nos últimos anos, a escola tem se tornado um espaço para a prática de violência. Violência de estudantes contra professor (Plassa; Paschoalino; Bernardelli, 2021) e de estudantes contra estudantes, sendo o mais comum as agressões e o *bullying* (Flores, 2022), cabendo à comunidade escolar refletir sobre meios para implementar a boa convivência dentro das escolas coibindo essas práticas.

O *bullying* é caracterizado como ações que envolvem violência física ou psicológica, que ocorrem sem motivação aparente, principalmente entre crianças e adolescentes em idade escolar. Este tipo de violência praticado por indivíduo ou grupo contra uma ou mais pessoas, com o objetivo de intimidá-las ou agredi-las, provoca dor e angústia à vítima em uma relação de desigualdade de poder entre as partes envolvidas (Brasil, 2024; Flores, 2022). A Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar (PeNSE) registrou aumento na frequência do evento na população escolar, sendo que 46,6% dos escolares referiram experiência de *bullying* como vítimas e 19,8% afirmaram ser perpetradores desse tipo de violência. A prática de *bullying* é mais comum em alunos a partir dos 14 anos, do sexo masculino e raça/cor preta (IBGE, 2019).

As consequências do *bullying* são profundas, afetando a saúde emocional, psicológica e física, tanto das vítimas quanto dos agressores. As vítimas frequentemente

DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO E VALIDAÇÃO DO JOGO “VENÇA O BULLYING”

demonstram sinais de isolamento, baixa autoestima, ansiedade e depressão. Por outro lado, os agressores também enfrentam impactos negativos, como problemas comportamentais, frequentemente originados de contextos familiares marcados por violência ou negligência, perpetuando o ciclo de agressão dentro e fora da escola (Santos *et al.*, 2024).

O trabalho de prevenção à violência deve ser realizado levando em consideração a localização geográfica e a realidade socioeconômica em que a escola e seus participantes estão inseridos. Nesse contexto, é fundamental envolver ativamente a comunidade nos processos participativos, legitimando múltiplas formas de conhecimento através de uma variedade de métodos para que, juntos, possam alcançar direta ou indiretamente a transformação social e a melhoria da qualidade de vida da população (Amauchi *et al.*, 2021).

Uma das estratégias que podem ser empregadas no ambiente escolar para fomentar a prevenção à violência é com o emprego de materiais educativos produzidos com base na realidade local, utilizando linguagem voltada para a comunidade, avaliado pelo público-alvo e contendo informações científicas validadas por especialistas. Materiais educativos, como jogos, constituem uma tecnologia de cuidado que potencializa as intervenções de saúde e de educação, pois mediam, de maneira lúdica, o processo de empoderamento dos sujeitos para promoção de sua saúde (Lemos; Veríssimo, 2020; Matos *et al.*, 2019). Jogos educativos são recursos lúdicos utilizados no ambiente escolar que entusiasma os educandos, proporcionam diversão, cooperação e estimulam a interação nos diversos momentos do processo ensino-aprendizagem (Kishimoto, 2016).

Profissionais de saúde, desde o final do século XX, têm empregado tecnologias educacionais para o cuidado da vida e saúde de pessoas, grupos e comunidades, pois apresentam potencial de educar e trazer a consciência e o empoderamento do cuidar (Arevian *et al.*, 2018; Partelli; Cabral, 2018; Moraes-Partelli *et al.*, 2021; Moraes-Partelli *et al.*, 2022). Diante desse contexto e ao estímulo à realização de ações de promoção, prevenção e atenção em saúde, preconizada no Programa Saúde na Escola (Brasil, 2022), a produção de material educativo pela interlocução de professores e pesquisadores, avaliado pelos estudantes e

DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO E VALIDAÇÃO DO JOGO “VENÇA O BULLYING”

validado por juízes sobre a temática violência poderá favorecer a criação da cultura de paz nas escolas (Monteiro; Lima-Berton; Asinelli-Luz, 2021). Desta forma, o objetivo deste estudo foi descrever o processo de produção, avaliação e validação de jogo que aborda o tema *Bullying* na escola.

METODOLOGIA

Estudo participativo (Riccardi *et al.*, 2023) iniciado no segundo semestre de 2022 e finalizado no primeiro semestre de 2023, em uma escola estadual localizada na cidade de São Mateus, norte do estado do Espírito Santo, Brasil. A instituição é de tempo integral e, dessa forma, apresenta uma significativa convivência entre os professores e estudantes, contribuindo para a percepção, por parte dos docentes, de comportamentos que sejam sugestivos de violência. Ao todo, a escola atende a 400 estudantes, sendo 125 do ensino fundamental I (1º ao 5º ano) e 275 fundamental II (6º ao 9º ano). Nessa pesquisa, envolveram-se estudantes e professores do ensino fundamental II para elaboração e avaliação do material educativo, uma vez que a prática de *bullying* ocorre com mais frequência entre alunos de 14 anos.

Ressalta-se, ainda, que a escola é campo de prática da disciplina Cuidado de Enfermagem a Mulher, Criança e ao Adolescente de uma Universidade Federal localizada ao Norte do Espírito Santo. No primeiro semestre de 2022, professores e alunos relataram aumento de violência contra crianças e adolescentes durante as atividades práticas. Assim, foi realizado diagnóstico com instrumento semiestruturado e auto aplicado entregue para 15 professores de várias áreas de conhecimento e os resultados demonstraram que a maioria conhecia a definição e tipologia de violência, mas possuíam dificuldades para reconhecer possíveis vítimas, bem como os devidos encaminhamentos com uma criança ou adolescente vítima de violência. Assim, foi proposto o curso de extensão “Atuação em rede escolar no enfrentamento à violência”, com objetivo de capacitar professores do ensino fundamental estimulando aquisição de conhecimentos sobre a violência e suas formas de denúncia,

DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO E VALIDAÇÃO DO JOGO “VENÇA O BULLYING”

subsidiar práticas de intervenção cientificamente embasadas e de acordo com o preconizado pelos principais órgãos de proteção à criança e adolescente no âmbito nacional. Além do conteúdo teórico, no último módulo do curso, foi proposto que os professores produzissem um jogo educativo com a temática *bullying*, que originou a presente pesquisa.

Assim, a pesquisa foi desenvolvida em quatro etapas para alcance dos objetivos: 1- Realizar oficina de criação de materiais educativos com os professores; 2- Criar *storyboard* pelos pesquisadores 3- Avaliar o jogo produzido pelo público-alvo e 4- Validar o jogo por juízes.

Na etapa 1 (oficina de criação de materiais educativos), participaram professores que ministravam aula na referida escola, há pelo menos um ano, ambos os sexos e que participaram do curso de extensão “Atuação em rede escolar no enfrentamento à violência”. Os professores excluídos foram aqueles que possuíam menos de um ano de experiência em sala de aula na escola e que não participaram do curso. Nessa oficina, foi empregado o Método Criativo Sensível (MCS) tendo como eixo fundamental as Dinâmicas de Criatividade e Sensibilidade (DCS) sustentadas filosoficamente pela crítica reflexiva freiriana, aliadas ao processo criativo e sensível de gerar dados para a pesquisa. As DCS são guiadas por Questões Geradoras de Debate (QGD) em 5 momentos distintos. No primeiro, ocorre a apresentação individual e coletiva dos participantes da pesquisa, após é ofertado material necessário para realização da atividade proposta guiada pela QGD e é realizada explicação da atividade. No segundo momento, é disponibilizado tempo para as produções artísticas, sejam elas individuais ou grupais. A exposição das produções representa o terceiro momento. No quarto, ocorre a discussão grupal do que foi produzido na oficina. Por fim, no quinto momento, o grupo de pesquisadores reúne todas as produções artísticas, resume o conjunto de temas e subtemas abordados, de maneira que o grupo valide o encontro (Cabral; Neves, 2016).

Dessa forma, no primeiro momento do MCS, ocorreu a apresentação individual dos pesquisadores e foram expostos os objetivos da pesquisa. Após, foi aplicada a DCS

DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO E VALIDAÇÃO DO JOGO “VENÇA O BULLYING”

“Produção de material Educativo” com as QGD’s: “Como abordar a temática violência em um material educativo?” e “Quais elementos farão parte desse material educativo?”. Para realização da produção artística, foram distribuídos materiais de papelaria, como folhas A4, cartolinas, canetas hidrocor, lápis de cor, canetas esferográficas, giz de cera, lápis preto, borracha e tesouras, além de imagens impressas contendo conteúdo relacionado à temática violência e sua prevenção. Os participantes realizaram suas produções artísticas de forma grupal, no tempo de 50 minutos, sendo esse o segundo momento do MCS.

No terceiro momento, o grupo apresentou a proposta de material educativo (jogo) aos pesquisadores. Durante a exposição, ocorreu o quarto momento do MCS, onde foi realizada a discussão grupal gerando temas e subtemas e, por fim, no quinto momento os pesquisadores resumiram o conjunto dos temas e subtemas, ocorrendo a validação pelo grupo em relação ao material a ser produzido e os elementos que deveriam compor o material.

A etapa 2 (criação dos *storyboards*) teve início com o material empírico (narrativas e imagens da produção artística) obtido na oficina. Ele serviu como base e fonte de inspiração para a criação de *storyboard* provisório pelo grupo de pesquisadores, que procuraram manter a integridade do que foi idealizado pelos grupos de professores. A literatura apresenta diversos modelos de *storyboards* (roteiros) (Campos, 2016, Antero; Melo, 2021). Dessa forma, foi adaptado e utilizado o modelo descrito por Campos (2016). Ainda foi realizada revisão bibliográfica, para que fossem levantados dados científicos nacionais e internacionais sobre a temática violência, de maneira a uni-los com a realidade local.

Com a etapa de pré-produção concluída, foi realizado segundo encontro com os professores para apresentação do *storyboard* provisório e realização de ajustes. Após, o grupo de pesquisadores produziu a segunda versão do jogo e encaminhou a um profissional de *design* contratado, que realizou o projeto gráfico e ilustrações do jogo.

Na etapa 3 (Avaliação do jogo pelo público-alvo), a escolha dos estudantes deu-se por conveniência, sendo selecionados cinco estudantes do ensino fundamental II, todos bolsistas do projeto “Promoção da Saúde Mental para alunos de escola pública: acolhimento,

DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO E VALIDAÇÃO DO JOGO “VENÇA O BULLYING”

fortalecimento de emoções e criação de estratégias em tempos de pandemia - COVID-19”, do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica Júnior da Fundação de Amparo à Pesquisa do Espírito Santo. Foi estimulado para que cada bolsista convidasse um outro aluno para participar, adotando os seguintes critérios: ter idade entre 10 e 19 anos, (segundo definição da OMS), entregar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) assinado pelos pais e/ou responsáveis. Os critérios de exclusão adotados foram: adolescentes que apresentavam déficit cognitivo, intelectual e motor que comprometesse seu engajamento na atividade grupal e não entrega do TCLE assinado pelos pais e/ou responsáveis autorizando o filho a participar da pesquisa.

Nesse sentido, foi realizado um encontro com duração de 1 hora e 30 minutos (em contraturno dos alunos), para que não atrapalhasse as atividades didáticas escolares. Empregou-se o MCS, com duas DCS, sendo a primeira “Encurtando Distâncias” que possuía como objetivo sensibilizar os mesmos e a construção de identidade grupal, com a QGD “Eu sou... Eu estou... Eu quero...”. Para que os alunos pudessem responder a sentença proposta, foram entregues folhas de papel A4 e canetas esferográficas. Após terem respondido, foi solicitado que cada um lesse sua resposta de maneira a se apresentarem ao grupo e aos pesquisadores.

A segunda DCS “Encurtando distâncias entre o que se produziu e o jogo educativo”, tinha como objetivo avaliar o jogo pelo público-alvo. Para tanto, foi entregue o jogo educativo e solicitado que os mesmos manipulassem e se familiarizassem com o material e jogassem uma partida. Após, foi apresentada a QGD: “A aparência do jogo é...”, “O conteúdo do jogo está...”, “Minha motivação para jogar foi...”, “Minha aprendizagem foi...” e “No geral o jogo...”, sendo disponibilizadas folhas de papel A4 e canetas esferográficas para que respondessem as QGD’s. A DCS permitiu que os estudantes expressassem suas opiniões quanto ao material educativo produzido. Os encontros com professores e estudantes foram gravados e fotografados.

DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO E VALIDAÇÃO DO JOGO “VENÇA O BULLYING”

Já na etapa 4 da pesquisa (Validação do jogo por juízes), para seleção dos participantes, levou-se em consideração as recomendações de autores que sugerem um mínimo de cinco e máximo de dez juízes/especialistas para o processo de validação (Alexandre; Coluci, 2011). Dessa forma, a busca pelos juízes se deu pela abordagem qualitativa por conveniência do tipo bola de neve, que consiste no uso de cadeias de referência para a aquisição de amostra não probabilística (Szwarcwald, 2023). Ao identificar um profissional com o perfil estabelecido para participar da validação, foi solicitada a indicação de outro profissional com o mesmo perfil. Inicialmente, a seleção ocorreu através da Plataforma *Lattes* do portal CNPq, utilizando a pesquisa por assunto com as palavras-chave: adolescente/violência/educação em saúde/materiais educativos na opção busca simples e uso dos filtros para refinar.

Foi aplicado um formulário do modelo adaptado de Fehring (1987), que atingiu o mínimo de 4 pontos, conforme os critérios de expertise: titulação; produção científica na temática em discussão; e tempo de atuação com a temática em discussão. Após a aplicação dos critérios de inclusão, o contato para convite e apresentação dos objetivos do estudo foram realizados via correio eletrônico com carta convite. Em seguida, os juízes que concordaram em participar do estudo, tiveram um *link* de acesso ao jogo e ao instrumento de avaliação, para que lessem, analisassem e respondessem, através do *Google Forms*. Se não aceitassem participar da pesquisa, clicavam em “Não” para finalização da participação.

O instrumento de validação caracterizou-se como questionário semiestruturado com cinco opções de julgamento: concordo totalmente; concordo; nem concordo nem discordo; discordo e discordo totalmente. Cada assertiva correspondeu a um item de avaliação, distribuído em seis domínios avaliativos (Conteúdo, Escrita, Ilustrações, Apresentação, Motivação e Adequação cultural). Foram disponibilizados também espaços destinados a sugestões e comentários. Estabeleceu-se o prazo de 15 dias para a devolução do material analisado, mas durante o percurso, houve necessidade de seu acréscimo, sendo finalizada com 34 dias.

DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO E VALIDAÇÃO DO JOGO “VENÇA O BULLYING”

A análise dos dados ocorreu de forma qualitativa e quantitativa. Para a qualitativa, as gravações dos grupos foram transcritas e lidas, exaustivamente e submetidas à análise de conteúdo (Ferreira, 2023), que se constitui por um conjunto de técnicas de análise de comunicações, não se tratando de um instrumento, e sim de um leque de ferramentas, com maior rigor, ou seja; por meio de falas ou de textos, que utilizam procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, atingindo uma compreensão de seus significados num nível que vai além de uma leitura comum. Desenvolveu-se percorrendo as seguintes etapas: a) pré-análise; b) exploração do material; c) tratamento dos resultados e interpretação.

Quanto aos quantitativos, validação do material educativo, os dados foram inseridos no programa Excel 7.0 e organizados em tabela e quadros e analisados conforme o Índice de Validade de Conteúdo (IVC), calculando com base em três equações matemáticas: $S-CVI/Ave$ (média dos índices de validação de conteúdo para todos os índices da escala), $S-CVI/UA$ (proporção de itens de escala que atinge escore 4/concordo e 5/concordo totalmente, por todos os juízes) e o $I-CVI$ (validade de conteúdo dos itens individuais) (Alexandre; Coluci, 2011). Vale destacar, que o IVC varia de -1 a 1 e considera válido o item cuja concordância entre os juízes seja igual a ou maior que 0,80 (Alexandre; Coluci, 2011).

Pesquisa aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal do Espírito Santo, Centro Universitário do Norte do Espírito Santo, com número de parecer 4.871.092. Adotou-se para critérios de anonimato a utilização da sigla “E” para estudantes, além dos números arábicos 1, 2, 3... para diferenciação dos participantes da pesquisa. Já os juízes foram identificados pela letra “J”, seguidas do número do instrumento preenchido.

RESULTADOS

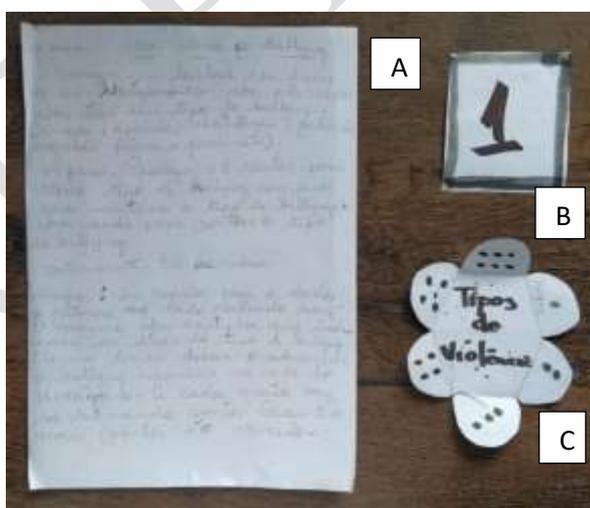
Na etapa 1, participaram 15 professores em um universo de 16 profissionais que atenderam aos critérios de inclusão, destes, 13 (86,66%) eram do sexo feminino, com idade entre 30 a 56 anos. Quanto à religião, 12 (80%) eram católicos. Em relação à formação, 2

DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO E VALIDAÇÃO DO JOGO “VENÇA O BULLYING”

(13,33%) tinham ensino superior completo, 12 (80%) realizaram especialização e 1 (6,67%) possuía mestrado. A média de tempo em anos de atuação como professor foi de 13 anos, tendo média de atuação na escola da pesquisa 5 anos, demonstrando que esse grupo apresentava competência e conhecimento sobre a realidade social vivenciada pelos seus estudantes.

Na produção artística, fruto da oficina, os professores idealizaram o jogo intitulado “Vença o *bullying*”, com a proposta de abordar seis tipos de *bullying*: xingar, apelido, chantagem, palavrões, agressão física e preconceito, pois segundo os professores, o *bullying* é um tipo de violência que está constantemente presente em sala de aula e na convivência escolar. A produção artística grupal (Figura 1), contou com a descrição de regras do jogo, carta e um *flapbook* (cartão com abas dobráveis, onde de um lado continha numeração sequencial e, do outro, seis tipos de *bullying*).

Figura 1 – Produção artística dos professores contendo descrição do jogo “Vença o *Bullying*” a ser produzido. São Mateus, ES, Brasil, 2022.



Legenda: Regras (A), carta (B) e um *flapbook* (C) do jogo idealizado pelos professores.

Fonte: Dados de pesquisa, 2022.

DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO E VALIDAÇÃO DO JOGO “VENÇA O BULLYING”

Para a etapa de criação do *storyboard* provisório, o grupo de pesquisadores realizaram pesquisa bibliográfica para levantar dados científicos sobre o tema *bullying*. Após pesquisa foram levantados oito tipos de *bullying* reconhecidos cientificamente: Físico, Verbal, Escrito, Material, Moral, Social, Psicológico e *Cyberbullying*. Dessa forma, os pesquisadores realizaram alterações no material empírico produzido pelos professores na oficina que continha seis tipos de *bullying*. As regras do jogo também passaram por modificações devido ao fato dos tipos de *bullying* levantados inicialmente pelo grupo não serem os reconhecidos pela comunidade científica. Assim, cada um dos seis tipos de *bullying* abordados seriam representados por um número em carta, porém, devido ao fato de terem sido levantados oito tipos de *bullying* e o dado que contém apenas seis números, que foi substituído por uma roleta. Foi também acrescentado um cartão resposta, contendo os oito tipos de *bullying*. O conceito de cada tipo de *bullying* foi apresentado na primeira parte do manual do jogo para que os alunos lessem e adquirissem conhecimentos.

Assim, a Figura 2 apresenta a primeira versão do *storyboard* provisória do jogo “Vença o *Bullying*”, utilizando o programa gratuito Canva. O jogo foi composto por um *flapbook*, 55 cartas sendo 40 cartas resposta, 8 cartas numéricas e 7 cartas de ação, um dado e um manual do jogo.

DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO E VALIDAÇÃO DO JOGO “VENÇA O BULLYING”

Figura 2 – Mosaico da primeira versão do *storyboard* provisório criado pelos pesquisadores. São Mateus, ES, Brasil, 2022.



Legenda: (A) *Flapbook*; (B) Manual do jogo; (C) Dado; (D) Modelo de carta numérica; (E) Modelo de carta resposta; (F) Verso das cartas.

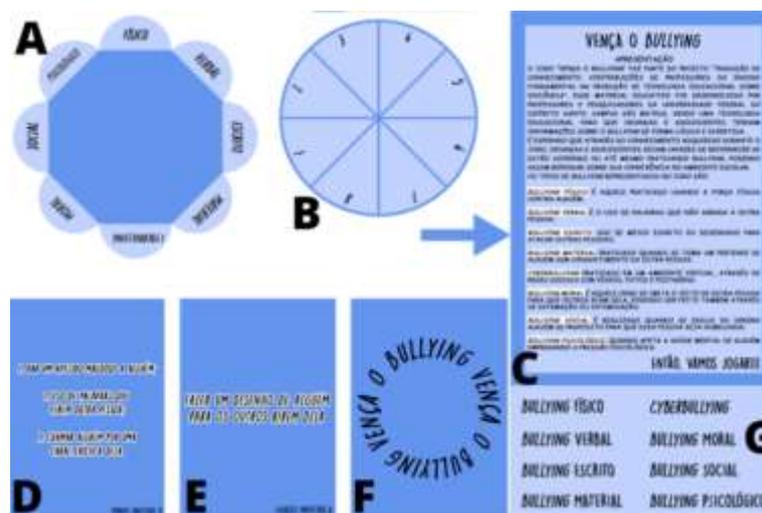
Fonte: Dados de pesquisa, 2022.

Com a criação do *storyboard* provisório, o grupo de pesquisadores planejou encontro com os professores para apreciação e aprovação do material. Após leitura, avaliação e discussão grupal, o grupo de professores teceram comentários e sugeriram edições para que o jogo fosse condizente com a realidade escolar e com os dados científicos. Todas as alterações foram realizadas pelo grupo de pesquisadores.

Com a conclusão da pré-produção pelos pesquisadores, os mesmos se reuniram com um profissional de design que foi responsável pela criação do projeto gráfico e ilustrações do material educativo. O material criado está representado na Figura 3.

**DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO E VALIDAÇÃO
DO JOGO “VENÇA O BULLYING”**

Figura 3 – Jogo criado por profissional de *desing*. São Mateus, ES, Brasil, 2022.



Legenda: (A) Flapbook; (B) Roleta; (C) Manual do jogo; (D) Modelo de carta numérica; (E) Modelo de carta resposta; (F) Verso das cartas; (G) Cartão resposta.

Fonte: Dados de pesquisa, 2022.

Após a concretização do material educativo, pelo profissional contratado, o grupo de pesquisadores se reuniu com os estudantes para avaliação do jogo. O encontro contou com a participação de nove estudantes, sendo seis (66,7%) do sexo feminino e três (33,3%) do sexo masculino. A faixa etária variou entre 11 e 16 anos, sendo que quatro estudantes possuíam 12 anos e o restante se dividia em 1 para cada idade. Além disso, seis (66,7%) estudantes eram do 6º ano e três (33,3%) cursavam o 9º ano.

Após jogarem uma partida do jogo, os discentes realizaram a DCS de maneira a expressar opiniões. Neste momento do MCS, houve avaliação unânime por parte dos alunos de que o jogo estava adequado ao que se propunha a ser.

**DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO E VALIDAÇÃO
DO JOGO “VENÇA O BULLYING”**

Quanto à aparência, os alunos aprovaram, tecendo os seguintes comentários:

“O tamanho da letra está boa e a cor também”. (AL01)

“Normal”. (AL02; AL03)

“Ótimo”. (AL04; AL05; AL06; AL08)

“Ótimo tamanho de letra, boa letra”. (AL07)

“Está bom”. (AL09)

Em relação ao conteúdo do jogo, os estudantes afirmaram estar adequado.

“Sim”. (AL01; AL02; AL03; AL04; AL05; AL06; AL08; AL09)

“Sim, ótimo”. (AL07)

Em relação à motivação, um estudante respondeu se sentir “Um pouco” motivado e outro não soube explicar, os demais indicaram se sentirem motivados para jogar.

Quanto à aquisição de conhecimentos, todos os nove estudantes responderam que adquiriram conhecimentos com o jogo. E, por fim, ao serem questionados sobre o que acharam do jogo, de maneira geral, todos os estudantes foram unânimes em responder que gostaram, sendo, então, o jogo “Vença o *Bullying*”, aprovado pelo público-alvo.

“Bom”. (AL01)

“Ótimo, legal, divertido, normal gostei”. (AL02)

“Ótimo, legal, instigante e divertido”. (AL03)

“Legal”. (AL04)

“Ótimo”. (AL05)

“Muito legal”. (AL06)

“Maravilhoso o jogo, muito rápido e fácil”. (AL07)

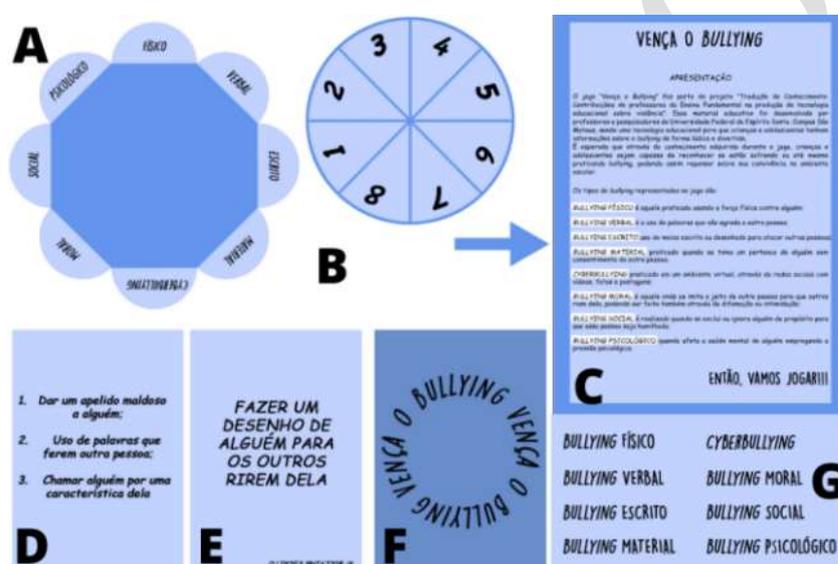
“Foi ótimo e muito legal”. (AL08)

“Bom e divertido”. (AL09)

DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO E VALIDAÇÃO DO JOGO “VENÇA O BULLYING”

Apesar dos estudantes não tecerem sugestões de alterações, o grupo de pesquisadores, em observação ao comportamento e falas dos estudantes participantes da DCS, sentiu necessidade de realizar alterações no formato do jogo. Foram realizadas modificações no modo de jogar e substituição de algumas palavras, pois os discentes sentiram dificuldade de interpretar algumas palavras e frases. Foram também realizadas mudanças na tonalidade da cor do jogo e na letra, de maneira a facilitar a leitura do material. Desta forma, a versão final do jogo, após avaliação dos alunos, está apresentada na Figura 4.

Figura 4 – Versão final do jogo “Vença o *Bullying*”. São Mateus, ES, Brasil, 2023.



Legenda: (A) Flapbook, (B) Roleta; (C) Manual do jogo; (D) Modelo da carta numérica; (E) Modelo da carta resposta; (F) Verso das cartas; (G) Cartão resposta.

Fonte: Dados de pesquisa, 2022.

**DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO E VALIDAÇÃO
DO JOGO “VENÇA O BULLYING”**

Concluída a etapa de avaliação, pelo público-alvo, iniciou-se a validação do jogo por juízes. Participaram da validação 14 juízes da saúde, dos quais 85,71% eram do sexo feminino; 92,85% dos juízes possuíam graduação em Enfermagem, 50% atuavam na docência e 64,28% apresentaram de 11 a 25 anos e 35,71% apresentaram mais de 25 anos de atuação específica na área do presente estudo (ênfase à saúde da criança; saúde do adolescente; educação em saúde e estudos de validação).

O escore mínimo exigido para participar dessa pesquisa foi 4 pontos. Dessa forma, o escore atingido pelos juízes da saúde, no sistema de classificação, obteve média de 6,92, demonstrando considerável expertise nas áreas abrangentes do estudo.

Quanto ao processo de validação do jogo educativo, verificou-se os seguintes resultados de IVC para as categorias: Conteúdo: 1,0; Escrita: 0,96; Ilustrações: 0,86; Apresentação: 0,88; Motivação: 0,85 e Adequação Cultural: 0,92 (TABELA 3). O material alcançou ICV global de 0,91 sendo, portanto, validado. A tabela 1 traz cada item e valores alcançados.

**DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO E VALIDAÇÃO
DO JOGO “VENÇA O BULLYING”**

Tabela 1 – Escore do Índice de Validade de Conteúdo do jogo “Vença o *Bullying*”, conforme avaliação dos juízes. São Mateus, ES, Brasil, 2023.

ITENS DE AVALIAÇÃO	N (n=14)	IVC
1. Objetivos/Conteúdo		(1,0)
O jogo “Vença o <i>Bullying</i> ” contribui para a prevenção do <i>bullying</i> ?	14	1,0
O conteúdo do jogo “Vença o <i>Bullying</i> ” tem relação direta com a prevenção do <i>bullying</i> pelas crianças e adolescentes?	14	1,0
O conteúdo é adequado para alcançar a prevenção do <i>bullying</i> pelas crianças e adolescentes?	14	1,0
O conteúdo aborda temáticas relevantes para prevenção do <i>bullying</i> pelas crianças e adolescentes?	14	1,0
2. Escrita		(0,96)
A leitura das cartas do jogo “Vença o <i>Bullying</i> ” é de fácil compreensão?	14	1,0
A leitura é clara e concisa?	13	0,92
As palavras utilizadas são comuns ao dia a dia?	13	0,92
Há concordância entre as informações?	14	1,0
Os tópicos facilitam a compreensão da leitura?	14	1,0
3. Ilustrações		(0,86)
As imagens/figuras contribuem para compreensão das informações?	13	0,92
As imagens/figuras são adequadas para o tipo de material?	12	0,85
As imagens/figuras são importantes?	12	0,85

**DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO E VALIDAÇÃO
DO JOGO “VENÇA O BULLYING”**

As imagens/figuras contêm informações claras?	12	0,85
4. Apresentação		(0,88)
A aparência, como um todo do jogo “Vença o <i>Bullying</i> ”, é atrativa e adequada?	12	0,85
O tamanho das letras das cartas e o tipo são adequadas?	13	0,92
5. Motivação		(0,85)
A utilização do material proporciona a interação entre as demais crianças e adolescentes?	13	0,92
As orientações são claras e citam exemplos?	13	0,92
O jogo “Vença o <i>Bullying</i> ” provoca mudança de comportamento?	10	0,71
O jogo “Vença o <i>Bullying</i> ” possibilita a aquisição de novos conhecimentos?	12	0,85
6. Adequação Cultural		(0,92)
O jogo “Vença o <i>Bullying</i> ” é um material apropriado a realidade de vida dos adolescentes?	13	0,92
O jogo “Vença o <i>Bullying</i> ” aborda informações que muitas vezes estão presentes no dia a dia dos adolescentes?	13	0,92
IVC GLOBAL		0,91

Legenda: N= número de juízes que avaliaram o item como “concordo mais que discordo” e “concordo totalmente”; n = número de juízes que participaram da validação; IVC = Índice de Validade de Conteúdo.

Fonte: Dados da pesquisa

DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO E VALIDAÇÃO DO JOGO “VENÇA O BULLYING”

DISCUSSÃO

Nessa pesquisa, foi produzido e avaliado de forma participativa e validado por juízes da saúde, um jogo educativo baseado na realidade escolar com conteúdo científico, com intuito de ser utilizado na educação em saúde de adolescentes sobre a temática violência, uma vez que se faz necessária a inovação na abordagem de temas que são prioridade para políticas de atenção à saúde da criança e adolescente. Essa política estimula a adoção de metodologias capazes de estimular novas verdades, modificar conceitos, práticas e comportamentos, visando a aquisição de uma vida mais saudável (Brasil, 2018).

Materiais educativos, como os jogos educacionais, são tecnologias de cuidado que fortificam as intervenções de saúde e de educação, além de mediar, de maneira lúdica, o processo de empoderamento dos sujeitos, para promoção de sua saúde. São ferramentas permanentes de cuidado, pela facilidade de ser consultadas sempre que necessário (Lemos; Verissimo, 2020).

Estudos nacionais (De Bortoli; Castaman; Oliveira Júnior, 2023; Castro *et al.*, 2024) e internacionais (Andrew *et al.*, 2023; Setiyorini; Nisman; Sitaresmi, 2024), evidenciaram que os jogos podem ser envolventes e pedagogicamente eficazes como dispositivo de aprendizagem e agente de mudança de comportamento, por aumentar o interesse e a motivação, facilitando a assimilação e esclarecimento de conceitos, o reforço da aprendizagem podendo ser trabalhado em relação a várias temáticas relacionadas à saúde, dentre elas o *bullying* (Williams *et al.*, 2023).

Por ser um fenômeno relacional, complexo, multifacetado e contextual, e que costuma estar presente nas relações entre adolescentes no cotidiano escolar, é, muitas vezes, interpretado como um processo ou fase “normal”, principalmente devido às transformações biológicas e psicossociais que ocorre nesse período etário. O emprego de diferentes estratégias e reflexões entre estudantes e professores poderá colaborar na construção de ambientes escolares mais saudáveis e positivos, para enfrentar e prevenir o *bullying* dentro das escolas (Pereira; Maciel, 2022).

DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO E VALIDAÇÃO DO JOGO “VENÇA O BULLYING”

Ao produzir uma tecnologia educacional utilizando o MCS, ou seja, unindo o saber popular com o saber científico, o grupo de pesquisadores estimula que a comunidade seja autora de seu próprio cuidado, pela aquisição de conhecimentos, com uma linguagem representativa e acessível, proporcionando maior compreensão e adesão por parte da população.

Ao ser criado um material educativo como o jogo “Vença o *Bullying*” empregando o MCS que se baseia na perspectiva de ensino freiriana, possibilitou troca de conhecimentos entre professores, pesquisadores e o público-alvo, pois como já dizia Freire o participante da pesquisa assume um lugar social de sujeito-pesquisando na relação com o sujeito-pesquisador. Nesse sentido, há deslocamento de poder daquele que efetivamente detém o saber sobre o objeto investigado, não sendo mais o sujeito-pesquisador, mas sim, o sujeito-pesquisando (Henriques *et al.*, 2021).

Por conseguinte, a validação do jogo foi o processo final para garantir qualidade, eficácia e relevância, contendo informações atualizadas e baseadas em fontes confiáveis (Souza; Alexandre; Guirardello, 2017).

Cita-se como limitação do estudo o alto custo de impressão para disponibilização do material educativo para a população-alvo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse artigo trouxe as etapas da criação por professores e pesquisadores e avaliação pelo público-alvo de forma participativa do jogo educativo “Vença o *Bullying*”, que possa ser utilizado como recurso didático para abordagem da temática violência no contexto da escola. Esse material é composto por um *flapbook*, 55 cartas (40 cartas resposta, 8 cartas numéricas e 7 de ação), um dado, uma roleta e um manual. O jogo possui conteúdo científico atual e passou pela validação de conteúdo por juízes da área da saúde para garantir a confiabilidade e a qualidade do material educativo produzido. Criar um material educativo

DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO E VALIDAÇÃO DO JOGO “VENÇA O BULLYING”

baseado na vivência e na realidade local, possibilitou a problematização de um tema presente na vida cotidiana, por dar voz às suas experiências e estimular a reflexão sobre a realidade vivenciada por grupos da rede escolar.

O material produzido pretende contribuir para a discussão da violência escolar com adolescentes e auxiliar o trabalho de profissionais de educação e saúde para a redução de vulnerabilidades que envolvem a temática violência. Espera-se que os professores possam utilizar o material educativo na prática docente e nas várias disciplinas, e que os mesmos possam aprimorar o jogo, atuando como participantes ativos para a melhoria do material.

REFERÊNCIAS

ALEXANDRE, Neusa Maria Costa; COLUCI, Marina Zambon Orpinelli. Validade de conteúdo nos processos de construção e adaptação de instrumentos de medidas. *Ciência & Saúde Coletiva*, v. 16, n. 7, p. 3061-3068, 2011.

AMAUCHI, Juliana F.F.; GAUTHIER, Maeva; GHEZELJEH, Abdolzaher; GIATTI, Leandro L.L.; KEATS, Katlyn; SHOLANKE, Dare; ZACHARI, Danae; GUTBERLET, Jutta. The power of community-based participatory research: Ethical and effective ways of researching. *Community Dev*, v. 53, n. 1, p. 3-20, 2021.

ANDREW, Lesley; BARWOOD, Donna; BOSTON, Julie; Masek, Martin; BLOOMFIELD, Lauren; DEVINE, Amanda. Serious games for health promotion in adolescents – a systematic scoping review. *Education and Information Technologies*. v. 28, p. 5519–5550, 2023.

ANTERO, Kalyenne de Lima; MELO, Matheus Rodrigues de. *Roteiro e storyboard*. 1. ed. Paraná: Editora InterSaberes, 2021.

AREVIAN, Arevian C; O'HORA Jennifer; JONES Felica, MANGO Joseph; JONES, Loretta; WILLIAMS, Pluscedia G.; BOOKER-VAUGHNS, Juanita; JONES, Andrea; PULIDO, Esmeralda; BANNER-JACKSON, Denishia; WELLS, Kenneth B. Participatory technology development to enhance community resilience. *Ethnicity & disease*. Sep 6;28(Suppl 2), p. 493-502, 2018.

BRASIL. Ministério da Saúde. *Caderno do gestor do PSE*. Brasília, DF, 2022.

**DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO E VALIDAÇÃO
DO JOGO “VENÇA O BULLYING”**

BRASIL. Lei nº 14.811, de 10 de janeiro de 2024. *Institui medidas de proteção à criança e ao adolescente contra a violência nos estabelecimentos educacionais ou similares, prevê a Política Nacional de Prevenção e Combate ao Abuso e Exploração Sexual da Criança e do Adolescente e altera o Decreto-Lei 2.848, de 7 de dezembro de 1940 e as Leis n.º 8.072, de 25 de julho de 1990, e 8.069, de 13 de julho de 1990.* Diário Oficial da União 15 jan. 2024; Seção 1:1-2, col.2.

BRASIL. Ministério da Saúde. *Política Nacional de Atenção Integral à Saúde da Criança: orientações para implementação.* Brasília, DF, 2018.

CABRAL, Ivone Evangelista; NEVES, Eliane Tatsch. *Pesquisa com o método criativo e sensível na enfermagem: fundamentos teóricos e aplicabilidade.* In: LACERDA, Maria Ribeiro; COSTENARO, Regina Gema Santini (Org.). *Metodologias da Pesquisa para a Enfermagem e Saúde da teoria à prática.* Porto Alegre: Editora Moriá, 2016.

CAMPOS, Flavio de. *Roteiro de Cinema e Televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma história.* Rio de Janeiro: Zahar; 2 ed., 2016.

CASTRO Daniel Asaph Guimarães *et al.* ENSINASUS: desenvolvendo um jogo analógico para o ensino em saúde pública. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, v. 16, n. 13, p. e6918, 2024. DOI: 10.55905/cuadv16n13-071. Disponível em: <https://ojs.cuadernoseducacion.com/ojs/index.php/ced/article/view/6918>. Acesso em: 24 mar. 2025.

DE BORTOLI, Lis Ângela; CASTAMAN, Ana Sara; OLIVEIRA JÚNIOR, Emerson Rogério de. O uso de jogos na construção do conhecimento em engenharia de requisitos. *Revista Contexto & Educação*, [S. l.], v. 38, n. 120, p. e10926, 2023. DOI: 10.21527/2179-1309.2023.120.10926. Disponível em: <https://www.revistas.unijui.edu.br/index.php/contextoeducacao/article/view/10926>. Acesso em: 24 mar. 2025.

DORNELLES, Thayane Martins; MACEDO, Andréia Barcellos Teixeira; ANTONIOLLI, Liliana; VEGA, Edwing Alberto Urrea; DAMACENO, Adalvane Nobres; SOUZA, Sônia Beatriz Cocaro de. Características da violência contra crianças no município de Porto Alegre: análise das notificações obrigatórias. *Escola Anna Nery*, v. 25, n. 2, p. e20200206, 2021.

FEHRING, Richard. Methods to validate nursing diagnoses. *Heart Lung*. v. 16, n. 6, p. 625-629, 1987.

FERREIRA, Silva. A análise de conteúdo: um método para a análise de dados em pesquisas qualitativas. *Revista Pesquisa Qualitativa*. v. 11, n. 26, p. 202-24, 2023.

**DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO E VALIDAÇÃO
DO JOGO “VENÇA O BULLYING”**

FLORES, Thaynã Ramos. Bullying em adolescentes brasileiros: um desafio para a saúde pública. *SciELO em Perspectiva* | Press Releases, 2022. Disponível em: <https://pressreleases.scielo.org/blog/2022/08/23/bullying-em-adolescentes-brasileiros-um-desafio-para-a-saude-publica/>. Acesso em: 18 ago. 2023.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2016.

HENRIQUES, Eda de Oliveira; GUIMARAES, Heriédna Cardoso; RODRIGUES, Verônica Fabiola Neves. Paulo Freire e a pesquisa narrativa (auto) biográfica: diálogos entre leitura do mundo, de si e de trajetórias de formação. *Revista Teias*, Rio de Janeiro, v. 22, n. 67, p. 145-158, out. 2021.

IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. *Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar 2019*. Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/educacao/9134-pesquisa-nacional-de-saude-do-escolar.html>>. Acesso em 23 jun 2024.

LE MOS, Rayla Amaral; VERÍSSIMO, Maria de La Ó Ramallo. Methodological strategies for the elaboration of educational material: focus on the promotion of preterm infants' development. *Ciênc saúde coletiva*. v. 25, n. 2, p. 505-518, Fev. 2020.

MATOS, Murilo Rossi; RAVELLI, Ana Paula Xavier; SCORUPSKI, Rafaeli; SKUPIEN, Suellen Vienscoski; CAMARGO, Tatiane Veronica de. Construção e implementação de um jogo educativo para puérperas. *Revista Extensão em Foco*. nº 18, Jan./ Jun., p. 01 - 14, 2019.

MONTEIRO, Michelle Popenga Geraim; LIMA-BERTON, Tatiane Delurdes de; ASINELLI-LUZ, Araci. The importance of inserting the peace culture in the school curriculum. *Revista Contexto & Educação*, [S. l.], v. 36, n. 114, p. 301–315, 2021.

MORAES-PARTELLI, Adriana Nunes, COELHO, Marta Pereira, FREITAS, Paula Silva. Unplanned pregnancy in quilombola communities: perception of adolescents. *Texto Contexto Enfermagem*. v. 30, p. e20200109, 2021.

MORAES-PARTELLI, Adriana Nunes; COELHO, Marta Pereira; SANTOS, Séfora Gasparini; SANTOS, Isabela Lorencini; CABRAL, Ivone Evangelista. Participation of adolescents from the Quilombola community in the creation of an educational game about alcohol consumption. *Revista da Escola de Enfermagem da USP*, v. 56, p. e20210402, 2022.

OLIVEIRA, Ana Paula França de; SOUZA, Marina Soares de; SABINO, Fabiano Henrique de Oliveira; VICENTE, Aparecido Renan; CARLOS, Diene Monique. Violence against children and adolescents and the pandemic – Context and possibilities for education professionals. *Esc Anna Nery*, 26(spe):e20210250, 2022.

**DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO E VALIDAÇÃO
DO JOGO “VENÇA O BULLYING”**

OPAS. Organização Pan-Americana da Saúde. *Novo estudo da OPAS descobre importantes lacunas nas medidas para prevenir a violência contra crianças e adolescentes*. Geneva: World Health Organization; 2020. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/noticias/23-11-2020-novo-estudo-da-opas-descobre-importantes-lacunas-nas-medidas-para-prevenir>. Acesso em: 20 dez. 2023.

OPAS. Organização Pan-Americana da Saúde. *Países estão falhando em prevenir violência contra crianças, alertam agências*. Geneva: World Health Organization; 2020. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/noticias/18-6-2020-paises-estao-falhando-em-prevenir-violencia-contra-criancas-alertam-agencias>. Acesso em: 15 jan. 2024.

ORGANIZACIÓN PANAMERICANA DE LA SALUD. *Prevención de la violencia: la evidencia*. El Paso, TX: OPS, 2013.

PARTELLI, Adriana Nunes Moraes; CABRAL, Ivone Evangelista. Stories about alcohol drinking in a quilombola community: participatory methodology for creating/validating a comic book by adolescents. *Texto Contexto Enfermagem*, v. 26, n. 4, p. e2820017, 2018.

PLASSA, Wander; PASCHOALINO, Pietro André Telatin; BERNARDELLI, Luan Vinicius. Violência contra professores nas escolas brasileiras: determinantes e consequências. *Nova Economia*, v. 31, n. 1, p. 247–271, 2021.

PEREIRA DE ALBUQUERQUE, Amanda; MACIEL, Silvia. Bullying escolar: uma revisão sistemática da literatura. *Revista Contexto Educação*, v. 37, n. 117, p. 186–198, 2022.

SANTOS, José Leonardo Diniz de Melo *et al.* A importância da prevenção e combate à violência escolar para a construção de uma cultura de paz. *Revista de Gestão e Secretariado*, v. 15, n. 11, p. e4435, 2024. Disponível em: <https://ojs.revistagesec.org.br/secretariado/article/view/4435>. Acesso em: 23 mar. 2025.

SETIYORINI, Ana; NISMAN, Wenny Artanty Nisman; SITARESMI, Mei. Neni. Digital Game Interventions to Improve Adolescent Reproductive Health Knowledge, Attitudes, and Self-Efficacy: A Systematic Review and Meta-Analysis. *American Journal of Sexuality Education*, 1–31, may 2024.

SILVA, Flaviany Ribeiro da; ASSIS, Simone Gonçalves. The prevention of violence in interdisciplinary programs implemented in Brazilian and Portuguese schools. *Ciência & Saúde Coletiva*, v. 23, n. 9, p. 2899–2908, set. 2018.

SOUZA, Ana Cláudia de; ALEXANDRE, Neusa Maria Costa; GUIRARDELLO, Edinêis de Brito. Propriedades psicométricas na avaliação de instrumentos: avaliação da confiabilidade e da validade. *Epidemiol. Serv. Saúde*, Brasília, v. 26, n. 3, p. 649-659, set. 2017.

**DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO E VALIDAÇÃO
DO JOGO “VENÇA O BULLYING”**

SZWARCWALD, Célia Landmann. Inquéritos nacionais de saúde: visão geral sobre técnicas de amostragem e dados coletados por desenhos complexos. *Epidemiologia e Serviços de Saúde*, v. 32, n. 3, p. e2023431, 2023.

RICCARDI, Maria Teresa; PETTINICCHIO, Valentina; PUMPO, Marcello Di; ALTAMURA, Gerardo; NURCHIS, Mario Cesare; NURCHIS, Mario Cesare; MARKOVIC, Roberta; ŠAGRIĆ, Čedomir; STOJANOVIĆ, Miodrag; ROSI, Luca; DAMIANI, Gianfranco. Community-based participatory research to engage disadvantaged communities: Levels of engagement reached and how to increase it. A systematic review. *Health Policy*, v. 137, p. 104905, Nov 2023.

WILLIAMS Christopher et al. Effectiveness of Digital Health Tools to Prevent Bullying among Middle School Students. *Adolescents*, 3, 110–130, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.3390/adolescents3010009>. Acesso em: 24 mar. 2025.

Autor correspondente:

Adriana Nunes Moraes Partelli

Universidade Federal do Espírito Santo – UFES

Centro Universitário Norte do Espírito Santo – CEUNES

Programa de Pós-graduação Profissional em Saúde Coletiva

BR-101, km 60 - Litorâneo, São Mateus/ES, Brasil. CEP 29932-540

adrianamoraes@hotmail.com

Este é um artigo de acesso aberto distribuído sob os termos da licença Creative Commons.

