



ELABORAÇÃO DE UMA ESTRATÉGIA EDUCATIVA GAMIFICADA PARA PREVENÇÃO DO *BULLYING* E DO *CYBERBULLYING* PARA ADOLESCENTES

Dayanne Caroline de Assis Silva¹
Débora Maria Santana da Silva²
Estela Maria Leite Meirelles Monteiro³

RESUMO

Introdução: O lúdico se constitui como um método alternativo para o processo de ensino-aprendizagem direcionado para os sujeitos das gerações altamente tecnológicas que valorizam meios digitais como smartphones, tablets, notebooks e computadores em suas atividades de vida diária. O lúdico pode ser potencializado através da gamificação que representa uma ferramenta que utiliza elementos dos games fora do seu contexto, como na educação. **Objetivo:** Identificar o perfil tecnológico de adolescentes escolares para a elaboração de ferramenta educativa gamificada. **Método:** Estudo metodológico que visou conhecer as necessidades de aprendizagem sobre o *bullying* e *cyberbullying*, preferências quanto à elaboração da tecnologia gamificada do jogo através da aplicação de um questionário autoaplicável parcialmente desenvolvido pela pesquisadora. Efetuou-se a análise descritiva dos dados pelo SPSS versão 28. O estudo foi realizado em uma escola do interior de Pernambuco no período de junho de 2022. O estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Pernambuco. **Resultados:** Entre os adolescentes escolares pesquisados (n=42) 93,33% referiram o uso de diversos tipos de dispositivos tecnológicos em suas atividades diárias, (n=41) 91,11% selecionou o smartphone/celular como o de maior preferência, (n=44) 97,78% afirmou acessar a rede de internet em diversos locais e de diferentes formas e (n=42) 93,33% consideraram ser interessante um jogo para celular a fim de complementar seu aprendizado sobre o *bullying* e o *cyberbullying*. **Conclusão:** A valorização do perfil tecnológico dos adolescentes para a construção de uma ferramenta educativa voltada à problemas sociais como *bullying* e *cyberbullying* favorece o interesse, o aprendizado, a interação, a acessibilidade à informação e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e afetivas. **Contribuições/implicações para a Saúde:** A elaboração de estratégias educativas direcionadas a prevenção destes fenômenos implica na redução da manifestação de problemas psicológicos, físicos e sociais.

Palavras-chave: tecnologia; educação; adolescente;

¹ Pós-Graduando do Programa de Saúde da Criança e do Adolescente da Universidade Federal - PE, dayanne.caroline@ufpe.br;

² Pós-Graduando do Programa de Enfermagem da Universidade Federal - PE, debora.mssilva@ufpe.br;

³ Docente do Programa de Pós-graduação em Enfermagem e Saúde da Criança e do Adolescente da Universidade Federal - PE, estela.monteiro@ufpe.br

