



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

GREICY DE ASSIS OLIVEIRA DOS ANJOS

**DESENVOLVIMENTO E AVALIAÇÃO DE JOGO
EDUCATIVO:
LIGA ESCOLAR NACIONAL DE BASQUETE SEM *BULLYING***

GREICY DE ASSIS OLIVEIRA DOS ANJOS

**DESENVOLVIMENTO E AVALIAÇÃO DE JOGO
EDUCATIVO:**

LIGA ESCOLAR NACIONAL DE BASQUETE SEM *BULLYING*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Análise do Comportamento, do Departamento de Psicologia Geral e Análise do Comportamento, da Universidade Estadual de Londrina. Área de concentração em Análise do Comportamento.

Orientadora: Profa. Dra. Silvia Regina de Souza Arrabal Gil

Londrina
2019

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL

AN599 Anjos, Greicy .

Desenvolvimento e avaliação de jogo educativo: Liga Escolar Nacional de Basquete sem Bullying / Greicy Anjos. - Londrina, 2019.
98 f.

Orientador: Sílvia Regina de Souza Arrabal Gil .

Dissertação (Mestrado em Análise do Comportamento) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Ciências Biológicas, Programa de Pós-Graduação em Análise do Comportamento, 2019.

Inclui bibliografia.

1. bullying - Tese. 2. jogos educativos - Tese. 3. Análise do Comportamento - Tese. 4. Educação Física - Tese. I. Regina de Souza Arrabal Gil , Sílvia . II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Ciências Biológicas. Programa de Pós-Graduação em Análise do Comportamento. IV. Título.

CDU 159.9

GREICY DE ASSIS OLIVEIRA DOS ANJOS

**DESENVOLVIMENTO E AVALIAÇÃO DE JOGO EDUCATIVO:
LIGA ESCOLAR NACIONAL DE BASQUETE SEM *BULLYING***

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado em Análise do Comportamento, do Departamento de Psicologia Geral e Análise do Comportamento, da Universidade Estadual de Londrina, como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Análise do Comportamento. Área de concentração: Análise do Comportamento.

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Profa. Dra. Silvia Regina de Souza
Arrabal Gil
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Profa. Dra. Silvia Murari
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Profa. Dra. Paula Inez Cunha Gomide
Universidade Tuiuti - UTP

Londrina, 25 de abril de 2019

Dedico esse trabalho a minha mãe Teresa que sempre esteve do meu lado acreditando em mim e me incentivando em todos os momentos sem nunca falhar.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Tetê, Bigode e Gueby que mesmo não sabendo exatamente como foi o processo de construção desse trabalho nunca deixaram de acreditar em mim e me apoiar em todos os dias durante esses quase 26 anos e ½. Por todos esses anos eu agradeço o amor, carinho e puxões de orelha. Vocês são tudo o que eu tenho e amo na vida!

Agradeço a Silvia Souza que com toda a paciência e didática me ensinou a olhar para a pesquisa e as dificuldades como mais um passo e não como um impedimento. Agradeço pelo carinho e dedicação em me ensinar e orientar durante esses quase 3 anos de pesquisa. E, ainda a me dar o modelo de professor que eu acredito e que ama o que faz. Você não sabe quão foi importante durante esse processo. Obrigada! A equipe de profissionais do PGAC (Programa de Pós-Graduação em Análise do Comportamento), vocês são incríveis, sabem explicar essa disciplina especial, que é a Análise do Comportamento, com a rigidez e precisão científica necessária e humanidade que compõe a psicologia.

Agradeço à professora Rosane que esteve envolvida nesse projeto deixando-o colorido e profissional, eu jamais faria algo parecido. Obrigada! Agradeço a escola que cedeu o espaço para desenvolvimento da pesquisa e a equipe que sempre me recebeu muito bem. Aos participantes da pesquisa que foram incríveis e tornaram esse processo mais leve e divertido, aos pais que confiaram no meu trabalho. Obrigada!

As Galhas (Meni, Anita, Loisa, Bruxa, Mari, Jujuba, Yarita) que estiveram comigo nos cinco anos de psicologia me formando como profissional e me fazendo encontrar na psicologia uma razão de ser e mesmo de longe sempre me apoiaram, vocês são únicas! À Jaque, Marin e Re que estiveram comigo em momentos diferentes desse processo, mas sempre dando um ombro amigo seja para beber uma cerveja, dividir irritações e frustrações com a psicologia, seja para ouvir os devaneios da vida.

Aos braços direito que o mestrado me deu Jonas, meu amor. Patrick, o ranzinza filósofo. Bea, a divertida bem-sucedida. Giu, dona dos comentários mais acertado em momentos de acidez. Mari, aquela que compartilha o amor à educação e dubiedade com a psicologia. Mat, o cheio de garra e determinação. Gab, pela doideira de ser sua amiga. Aos amigos marialvenses que me aguardaram concluir a o pós-graduação para me ver novamente (risos).

Se Deus existe ele se fez pessoa em cada momento que compartilhei com vocês. Muito Obrigada!

ANJOS, G. **Desenvolvimento e avaliação de jogo educativo: liga escolar nacional de basquete sem bullying.** 2019. 98 f. Dissertação (Mestrado em Análise do Comportamento) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, Paraná, Brasil.

RESUMO

De acordo com pesquisa do Ministério da Saúde e do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), realizada com a contribuição de profissionais de enfermagem da Universidade de São Paulo (USP), 20,8% dos estudantes já praticaram algum tipo de *bullying* contra os colegas. Esses números e as consequências do *bullying* para os envolvidos justificam o desenvolvimento de tecnologias e de intervenções que visem a prevenção de episódios de *bullying*. O objetivo do presente estudo foi avaliar os efeitos de um jogo de tabuleiro educativo sobre comportamentos de *bullying*. O jogo de tabuleiro tem como *layout* o contexto de uma quadra de basquete. Participaram cinco crianças, com idades entre 8 e 10 anos. Na primeira Etapa (Pré-intervenção) realizou-se uma entrevista estruturada que avaliou os conhecimentos dos participantes acerca do *bullying*, como: identificar e resolver problemas frente a episódios de *bullying* no contexto das aulas de Educação Física; comportamentos incompatíveis com o *bullying* e a identificação de consequências do *bullying* para o autor, alvo e espectador. Na segunda Etapa (Intervenção) foi aplicado o jogo “LNBB - Liga Nacional de Basquete sem *Bullying*” com sessões de duração de aproximadamente 50 minutos. As sessões foram filmadas e registraram-se os comportamentos dos participantes em relação ao engajamento no jogo e à usabilidade desse instrumento ao longo das partidas. A terceira etapa (Pós-intervenção) foi semelhante, em estrutura, à sessão de Pré-intervenção. Empregou-se um delineamento de linha de base múltipla. Os resultados indicaram que os participantes se mantiveram engajados na tarefa durante todo o procedimento e que a usabilidade do jogo condiz com a idade para a qual o jogo está sendo proposto. Ainda, após o uso do jogo, observaram-se respostas mais completas no comportamento verbal dos participantes em relação aos conhecimentos sobre *bullying*. O jogo é uma tecnologia eficaz na mudança de comportamentos verbais relacionados ao *bullying* e produz engajamento de crianças em uma atividade de ensino. Análise de comportamentos não-verbais e avaliação específica nos níveis de complexidade das cartas do jogo são sugeridas para estudos futuros.

Palavras-chave: Bullying. Educação física. Jogos educativos. Análise do comportamento.

ANJOS, G. **Development and Evaluation of an Educational Board Game: Liga Escolar Nacional de Basquete sem Bullying**. 2019. 98 pp. Dissertation (Master in Behavior Analysis) -Universidade Estadual de Londrina, Londrina, Paraná, Brasil.

ABSTRACT

According to research by the Ministry of Health and the Brazilian Institute of Geography and Statistics (IBGE), conducted with the contribution of nursing professionals from the University of São Paulo (USP), 20.8% of students have practiced some kind of bullying against the friends. These numbers and the consequences of bullying for those involved justify the development of technologies and interventions aimed at preventing bullying episodes. The present study aimed to evaluate the effects of an educational board game to teach behaviors related to bullying prevention in the context of Physical Education. The study included five children, aged between 8 to 10 years old. In the first step (Pre-intervention) a structured interview to assess children knowledge about bullying were applied, the topics of the interview were: identify and solve problems related to bullying episodes in the context of Physical Education; behaviors incompatible with bullying and identification of consequences of bullying for the author, target and witness. Then in the Step 2 (Intervention) was applied the game “LNBB - National Basketball League without bullying” with sessions lasting approximately 50 minutes. The sessions were filmed and the participants behavior were recorded in relation to the engagement and usability of this instrument throughout the matches. The Step 3 (Post-Intervention) was similar, in the structure, to the Pre-Intervention session. A multiple baseline design was employed. The results indicated that the participants remained engaged in the task throughout the procedure, that the usability of the game matches the age to which the game is being proposed. Also, after the use of the board game, more complete answers were observed in the verbal behavior of the participants in relation to the knowledge about bullying. The game is an effective technology in the change of verbal behavior related to bullying and produces engagement of children in a teaching activity. Analysis of non-verbal behaviors and specific evaluation on the levels of complexity of the game cards are suggested for future studies.

Keywords: Bullying. Physical Education. Educational board game. Behavior Analysis.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Figura do tabuleiro.	29
Figura 2 - Personagens do jogo, exemplo de cada carta por nível de dificuldade do jogo, o arremessador, cesta e bolinha e o logo do jogo.	32
Figura 3 - Quantidade de vezes que cada questão foi valorada com 0, 1 ou 2 pontos nas fases de Pré e Pós-intervenção para os participantes P1, P2 e P3.	39
Figura 4 - Quantidade de vezes que cada questão foi valorada com 0, 1 ou 2 pontos nas fases de Pré e Pós-intervenção para os participantes P4 e P5.	40
Figura 5 - Tempo médio de jogada dos participantes por nível de complexidade das cartas do jogo.	47
Figura 6 - Frequência acumulada de acordo com o Nível de Auxílio por jogada para o P1, P2 e P3.	49
Figura 7 - Frequência acumulada de acordo com o Nível de Auxílio por jogada para o P4 e P5.	50
Figura 8 - Taxa (número de respostas por minuto) de Engajamento para cada participante.	51

SUMÁRIO

Introdução	12
Método	22
Participantes	23\
Local e Materiais	23
Ficha Geral (Apêndice 1)	24
Categoria por níveis de auxílio	24
Instrumentos	25
Jogo de tabuleiro	25
Entrevista e Seleção de Participantes	32
Entrevista Estruturada: conhecimentos sobre <i>bullying</i>	32
Procedimento	33
Pré-intervenção (Etapa 1)	33
Intervenção (Etapa 2)	35
Pós-intervenção (Etapa 3)	35
Análise de dados	36
Resultados	36
Participante 1 (P1)	39
Participante 2 (P2) e o Participante 3 (P3)	52
Participante 4 (P4) e o Participante 5 (P5)	56
Discussão	60
Considerações Finais	65
Referências	68
APÊNDICES	74

Introdução

De acordo com pesquisa do Ministério da Saúde e do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), realizada com a contribuição de profissionais de enfermagem da Universidade de São Paulo (USP), 20,8% dos estudantes já praticaram algum tipo de *bullying* contra os colegas (IBGE, 2015). Ainda, 7,4% dos alunos, quando questionados, afirmaram que nos últimos 30 dias se sentiram humilhados por provocações na maior parte do tempo ou sempre (Oliveira, Silva, Mello, Porto, Yoshinaga, & Malta, 2015). Esses números e as consequências do *bullying* para os envolvidos justificam o desenvolvimento de tecnologias e de intervenções que visem a prevenção de episódios de *bullying*.

Os episódios de *bullying* têm ganhado divulgação midiática por conta das reações de jovens que relatam sofrer *bullying* na escola. Em outubro de 2017, no estado de Goiás, por exemplo, um jovem de 14 anos, cursando o 8º ano do ensino fundamental, atirou contra os colegas, dentro da sala de aula em um intervalo entre aulas, com uma arma que levou para a escola em que estudava. A ação do adolescente resultou na morte de dois colegas de 13 anos e mais quatro feridos. Aparentemente o adolescente não tinha um alvo específico (Martins, 2017). Um dos colegas que prestou depoimento afirmou que o jovem sofria com chacotas de outros alunos da sala. O jovem também afirmou sofrer *bullying* dos colegas há algum tempo e que já sofrera ataques físicos de alguns deles. Relatou ainda que outros ataques semelhantes, em razão de *bullying*, o inspiraram a atirar contra os companheiros de classe. Embora não haja consenso sobre o fato de o *bullying*, que o jovem alegou ter sofrido, ter contribuído para o ocorrido, o caso ilustra a dificuldade de identificar e trabalhar com esse tema, principalmente no contexto escolar.

Considerando os inúmeros problemas que esse tipo de violência pode ocasionar como, por exemplo, comprometimento do processo de ensino e aprendizado e das interações sociais, estudos que investiguem formas de prevenir a ocorrência de *bullying* nos diferentes

contextos nos quais ele pode se manifestar são importantes (Williams, D’Affonseca, Correia, & Albuquerque, 2011).

Há diferentes definições para o conceito de *bullying*. A definição mais amplamente empregada é aquela que se refere ao *bullying* como agressões verbais, psicológicas ou físicas que ocorrem de forma sistemática com pelo menos duas ocorrências contra uma pessoa ou grupo, sem motivação aparente (Olweus, 2013; Stelko-Pereira & Williams, 2010). O *bullying* pode ser caracterizado pela relação de poder que alguns indivíduos exercem em relação a outros como, por exemplo, serem mais fortes, maiores ou mais velhos (Bario & Meulen, 2016; García-Fernandez, Romera-Félix, & Ortega-Ruiz, 2016). De acordo com Stelko-Pereira e Williams (2010), o *bullying* ocorre entre pares, isto é, nomeiam-se de *bullying* os episódios de violência que acontecem em um grupo de semelhantes. Quando as agressões acontecem na relação entre professores e alunos, tais comportamentos são denominados como assédio moral, psicológico, e agressão física, caracterizando violência escolar (Bario & Meulen, 2016).

Os episódios de *bullying* não são facilmente detectados pelas pessoas presentes no ambiente em que ele ocorre, o que torna difícil combatê-lo (García-Fernandez et al., 2016; Weimer, 2014). Na escola, professores e funcionários muitas vezes têm dificuldades para identificar esses episódios, que podem ocorrer de forma velada. Isso se dá devido ao fato de o *bullying* apresentar-se como uma forma sutil de violência que pode acontecer em momentos em que não há adultos por perto para intervir. Também é difícil identificar episódios de *bullying* que ocorrem por meio de difamação, calúnia ou isolamento social. Mesmo com ocorrências sutis e difíceis de serem percebidas, há casos nos quais o *bullying* ocorre de maneira explícita, na presença de outras pessoas (Botelho & Souza, 2007).

Quando se trata de *bullying* é importante caracterizar todos os possíveis atores envolvidos, pois todos sofrem com as consequências dessas ações (Albuquerque et al., 2013;

Botelho & Souza, 2007; Carvalho, Barros, & Pereira, 2009; Teixeira, 2003). Por exemplo, todos os envolvidos em um episódio de *bullying* podem vir a apresentar baixo rendimento acadêmico (Teixeira, 2013).

O autor é aquele que inicia as ações negativas contra os colegas e se torna líder; ele abusa e assedia sistematicamente seu alvo ou alvos por um período de tempo. Apresenta baixo repertório de empatia, baixa tolerância à frustração e comportamento agressivo. Isso pode ocorrer pela diferença de poder relacionada à popularidade, *status* e força física, por exemplo. Dessa categoria pode ainda derivar mais duas que seriam aqueles que reforçam essas ações do autor com risadas e aplausos (assistentes) ou que o auxiliam de fato na agressão, chamados reforçadores (Albuquerque et al., 2013). O autor pode ainda se envolver com grupos desviantes e perder amizades (Carvalho & Gomide, 2005; Gomide, 2003; Olweus, 2011; Olweus & Limber, 2010). Por sua vez, o alvo pode apresentar isolamento social, baixo repertório de habilidade social, evasão escolar (e.g., a criança passa a se recusar a ir para a escola ou começa a arranjar desculpas para não ir, apresenta emoções negativas como tristeza, choro, tom de voz baixo, pode apresentar comportamentos autolesivos, comportamento violento e, em alguns casos, chegar ao suicídio). Pode, ainda, apresentar comportamentos descritos como ansiedade e depressão e, em longo prazo, dificuldades de relacionamento no trabalho e na vida pessoal (Vianna, Souza, & Reis, 2015). Há, ainda, aquelas pessoas que atuam ora como autor, ora como alvo e acabam sofrendo com as consequências de ambas as ações, perpetuando o ciclo de violência que se espalha pelo contexto escolar.

Finalmente, há aquelas pessoas que, embora não estejam envolvidas diretamente, presenciam tais ações; são as testemunhas. Essas pessoas podem se sentir inseguras para agir contra o autor, já que eles mesmos podem se tornar a próxima alvo. Além disso, podem não ter repertório para auxiliar o colega que está sofrendo com essa situação (Botelho & Souza, 2007; Teixeira, 2013; Vianna et al., 2015). Pode-se ainda caracterizar outro padrão de

testemunhas que são aqueles que apresentam comportamentos de auxiliar o alvo direta ou indiretamente buscando ajuda de outros colegas ou professores quando percebem ser necessária a intervenção ou auxiliando diretamente o alvo logo após as agressões (Albuquerque et al., 2013).

Com o advento das mídias sociais, além do *bullying* “tradicional”, há outro fenômeno mais recente que tem sido identificado como uma nova face do *bullying*, o *cyberbullying*. O *cyberbullying* apresenta relações de aproximação e diferenciação com o *bullying*. De acordo com García-Fernandez et al. (2016) ambos os fenômenos podem ter início na escola, podem não apresentar uma motivação aparente e apresentam desequilíbrio de poder entre os agentes. No *cyberbullying* a característica de destaque está no anonimato, na imediatividade do fenômeno, no livre acesso e na habilidade que o autor pode apresentar em lidar com as próprias mídias e com a *internet* no geral. Erdur-Baker (2010) e García-Fernandez et al. (2016) afirmam que o *cyberbullying* é um fenômeno diferente do *bullying* “tradicional”, e, nesse caso, além das características supracitadas, há intencionalidade e a quebra de barreiras. Ou seja, o estudante que sofria *bullying* no ambiente escolar e se livrava das agressões em casa, com o *cyberbullying* já não pode fazer o mesmo.

Interessados em estabelecer possíveis relações entre *bullying* e *cyberbullying*, García-Fernandez et al. (2016) aplicaram um questionário em crianças da 5º e 6º ano do ensino fundamental cujo foco foi avaliar, por meio do relato verbal das crianças, a relação existente entre os dois fenômenos. Os resultados encontrados sugerem que alunos alvos de *cyberbullying* desempenham o papel de autor no *bullying* “tradicional” sendo o contrário também verdadeiro; o alvo ou alvo-autor do *bullying* tradicional parece desempenhar o papel de autor no *cyberbullying*. Quando o estudante não participa do *cyberbullying*, os resultados indicam que ele não participa do *bullying* “tradicional” ou desempenha o papel de testemunha.

Erdur-Baker (2010) investigou se as experiências de *bullying* e *cyberbullying* se sobrepunham e se o uso frequente de ferramentas de comunicação via *internet* e o “uso de risco da *internet*”, isto é, o uso frequente de ferramentas de comunicação como a *internet*, uso das mídias sociais para conhecer pessoas ou fazer amizades e divulgação de fotos pessoais na rede, contribuíam para experiências com o *cyberbullying*. Participaram 276 adolescentes entre 14 e 18 anos. Os adolescentes responderam ao questionário de *bullying* de Olweus (1996), versão traduzida. O objetivo foi verificar as experiências dos adolescentes com *bullying* e *cyberbullying* nos últimos seis meses. Os resultados indicaram que na *internet* o alvo e o autor transitam com maior frequência e facilidade nesses papéis. O *cyberbullying*, apesar de dividir algumas características com o *bullying*, apresenta características únicas que o torna um fenômeno diferente do *bullying* “tradicional” (Erdur-Baker, 2010). A identificação dos padrões de comportamento dos envolvidos nos episódios de *bullying* envolve uma observação pontual da relação funcional desses episódios.

Um comportamento é selecionado quando, logo após a sua ocorrência, há uma consequência que aumenta a probabilidade daquele comportamento voltar a ocorrer. Quando esse fenômeno acontece podemos chamar essa consequência de reforçadora e o processo de reforçamento positivo. Por sua vez, o processo de remoção do estímulo aversivo após a ocorrência de um dado comportamento com aumento subsequente da probabilidade daquele comportamento voltar a ocorrer é nomeado de reforçamento negativo (Skinner, 2006).

De acordo com Skinner (2006, p.43) “Quando um comportamento tem o tipo de consequência chamada reforço, há maior probabilidade de ele ocorrer novamente. Um reforçador positivo fortalece qualquer comportamento que o produza”. Para a espécie humana, atenção e contato físico podem ser eventos reforçadores (Skinner, 2006). Desse modo, se uma piada ou um apelido dado a um colega de classe for seguido de risadas e da retirada do alvo daquele ambiente e se o comportamento de fazer piada e apelidar continuar

ocorrendo no futuro, entende-se que as risadas tiveram a função de reforçadores para quem os emitiu (autor). Esse comportamento pode se generalizar para outros contextos e ser dirigido a outras pessoas.

Os comportamentos daqueles que sofrem *bullying*, por sua vez, podem ser explicados pela fuga ou esquivia (Cameschi & Abreu-Rodrigues, 2005). A fuga pode ser definida como a emissão de uma ação que interrompe um estímulo aversivo, enquanto a esquivia pode ser definida como uma ação que evita ou atrasa o contato com o estímulo aversivo. Segundo Sidman (2009) “quando encontramos um reforçador negativo fazemos de tudo que podemos para desligarmos, para escaparmos dele” (p.106).

O reforço negativo, além da tentativa de fugir/escapar, gera variabilidade comportamental, pois o indivíduo fará qualquer coisa para interromper o evento aversivo e uma vez que a fuga dá certo, há o aumento na probabilidade daquele organismo agir de maneira semelhante no futuro na presença do evento coercitivo ou, ainda, evitar situações que o sinalizem - indicando que aquele comportamento fora selecionado. Junto a isso existem efeitos de alívio que são característicos do reforço o que explica também a manutenção desse tipo de ação (Sidman, 2009).

Por gerar variabilidade comportamental, o emprego de reforçamento negativo possibilita a aprendizagem de novos comportamentos. Contudo, ao contrário do que ocorre no reforçamento positivo, a variabilidade nas ações não ocorre em razão da consequência positiva que se segue ao comportamento (e.g., conversar com um colega no intervalo ou fazer amizade), mas como forma de se livrar de uma consequência aversiva (Sidman, 2009). Tal comportamento pode levar ao não desenvolvimento de habilidades que seriam importantes para resolver problemas ou conflitos, como conversar com o colega na tentativa de resolver o problema ou contar para um professor o que tem acontecido nas aulas.

O desenvolvimento de tecnologias voltadas à educação de crianças e adolescentes pode ser uma alternativa interessante para a mudança do contexto de violência no espaço escolar. Nessa direção, manuais *antibullying* têm sido desenvolvidos para alunos, pais e professores, com o objetivo de identificar os episódios de *bullying* no contexto da escola (Teixeira, 2013). Também, livros para crianças, adolescentes, pais e professores com o objetivo de auxiliar na identificação, análise da prática do *bullying* e alternativas de intervenção no combate ao *bullying* têm sido produzidos (e.g., “*Bullying* uma brincadeira que não tem graça” de Soares, Ferrazza, & Amaral, 2011). Ainda, a fim de promover o combate e a identificação do *bullying*, palestras nas escolas com este tema têm sido realizadas, bem como campanhas de prevenção ao *bullying*.

Entre os programas de combate e identificação do *bullying* cita-se o realizado por Stelko-Pereira e Williams (2016). O objetivo do programa foi auxiliar os professores e gestores de uma escola a identificarem o *bullying* como um problema e desenvolverem um planejamento adequado e estratégias de intervenção efetivas para prevenção e combate ao *bullying*. Para isso as pesquisadoras levantaram fatores de risco, tais como: alunos que não sabiam lidar quando alvos de *bullying*, professores que não identificavam o problema, ausência do cumprimento de regras da escola e fatores de proteção, maior comunicação entre professor e aluno, desenvolvimento de estratégias adequadas pelos educadores para lidar com os alunos (alvos e autores), maior supervisão dos funcionários em momentos como intervalos entre aulas e maior inclusão da família por meio de reuniões com pais e conversas por telefone.

Quanto aos manuais cita-se o desenvolvido por Teixeira (2013). Teixeira desenvolveu um manual *antibullying* para pais, professores e alunos, no qual apresenta o conceito de *bullying*, com diferentes exemplos e contextos nos quais o *bullying* pode ocorrer. O autor indica, ainda, possíveis causas e consequências para os envolvidos, dicas de como identificar

uma pessoa que sofre *bullying* e relatos de experiências de alunos, pais e professores. Os manuais, quando bem elaborados, podem ser uma forma de comunicação simples e acessível entre profissionais e outras pessoas possibilitando que informações importantes sejam dadas a todos os públicos.

Outra possível ferramenta que pode ser usada para trabalhar conceitos referentes ao *bullying* são os jogos educativos. Essa ferramenta tem sido empregada em diferentes contextos para o ensino de diferentes repertórios, por exemplo, ensino de leitura e escrita (Sudo, Soares, Souza, & Haydu, 2008), de matemática (Gris & Souza, 2016) e de outras habilidades acadêmicas ou sociais (Benevides, 2016).

Para Skinner (1968) ensinar é arranjar contingências de modo a facilitar o processo de aprendizagem. O arranjo de contingências depende da modelagem de repertórios que estão sendo instalados por meio da apresentação de consequências reforçadoras tão imediatas quanto possível. O jogo educativo pode ser entendido como uma ferramenta que possibilita o arranjo de contingências para o ensino de diferentes repertórios utilizando uma atividade divertida (Perkoski, Gris, Benevides, & Souza, 2016). Jogos educativos têm um objetivo didático explícito que pode ser modificado e adaptado para ensinar comportamentos ou refinar comportamentos já presentes no repertório de um indivíduo (Panosso, Souza, & Haydu, 2015).

Tendo em vista o fato de jogos educativos poderem ser usados como ferramenta para o ensino de novos repertórios a crianças e os problemas decorrentes de episódios de *bullying*, Perkoski (2015) desenvolveu o jogo “O Espião” que visa o ensino de comportamentos de prevenção ao *bullying* no contexto escolar. Esse jogo apresenta uma série de situações nas quais os jogadores devem emitir respostas consideradas adequadas frente a situações-problema, apresentadas por meio de cartas, que podem ocorrer no cotidiano da escola. Quanto mais essas situações se aproximam do cotidiano escolar, maior será a probabilidade de

identificação com o jogo e com as situações vividas, ou seja, maior será a probabilidade de generalização de comportamentos aprendidos com o jogo para outros ambientes.

Em 2015, Perkoski desenvolveu um estudo cujo objetivo foi avaliar os efeitos do jogo de tabuleiro “O Espião” sobre comportamentos de prevenção ao *bullying* na escola. Participaram cinco crianças de escola pública, sendo duas do sexo masculino e três do sexo feminino, com idades entre 08 e 11 anos. O critério de seleção dos participantes foi: apresentarem habilidades mínimas de leitura e baixo repertório de conhecimento sobre *bullying*. Uma entrevista estruturada foi aplicada a fim de avaliar o conhecimento dos participantes sobre o tema (Pré-teste). As respostas dadas pelos participantes foram classificadas como “adequadas”, “adequada incompleta” e “inadequada ou sem resposta”. A classificação foi baseada no detalhamento das respostas em relação às perguntas. Em seguida, houve a aplicação do jogo.

Inicialmente as instruções e as regras do jogo foram apresentadas aos participantes. A apresentação das regras do jogo foi seguida pela aplicação do jogo propriamente dito (Intervenção). Para iniciar a partida um jogador comprava uma carta e realizava a ação descrita nela. Em seguida o outro jogador (a pesquisadora) comprava uma carta e assim por diante. As cartas apresentavam os conceitos de *bullying*, possíveis situações em que ele poderia ocorrer e algumas situações-problema para as quais a criança deveria escolher uma dentre um conjunto de soluções apresentadas. Para cada carta havia uma quantidade de pontos impressa sobre ela e o número de casas que a criança poderia avançar no jogo (Perkoski, 2015).

Finalmente, a entrevista estruturada do Pré-teste era reaplicada (Pós-teste) a fim de avaliar mudanças no comportamento verbal dos participantes acerca de seus conhecimentos sobre *bullying*. Os resultados obtidos por meio da entrevista demonstraram que houve modificação do repertório verbal das crianças acerca do conceito de *bullying*. No Pós-teste as

perguntas mais pontuadas foram acerca do que é *bullying* e do que acontece com a criança que sofre *bullying*. Esses dados levam a conclusão de que é possível ensinar o conceito de *bullying*, ensinar a reconhecer os episódios de *bullying* e a descrever quais são as consequências para os alvos por meio de jogos educativos (Perkoski, 2015).

No referente à jogabilidade, isto é, aos comportamentos que demonstram o aprendizado das regras, mecânica do jogo e qualidade das jogadas, verificou-se que, durante as sessões, houve uma diminuição geral na duração das jogadas e no número de respostas incompatíveis com as esperadas pela pesquisadora, o que demonstra que os participantes aprenderam as regras e o funcionamento do jogo (Perkoski, 2015). Quanto ao engajamento, constatou-se alta frequência de respostas dessa natureza na maior parte das sessões. Apesar disso, todos os participantes deram menos respostas de engajamento na última sessão, o que demonstra que o valor de *replay* do jogo “O Espião” foi por volta de três sessões. Os dados referentes ao valor de *replay* sugerem a necessidade de revisão do jogo já que, sendo um jogo educativo, espera-se que as crianças façam uso dele o maior número de vezes possível, o que pode aumentar a chance de aprendizado de novos comportamentos.

Os dados obtidos no estudo de Perkoski (2015), portanto, sugerem a necessidade de revisão do jogo de maneira a possibilitar uma melhor taxa de *replay*. Considerando as consequências do *bullying* para os diferentes atores, a possibilidade do uso de jogos como ferramenta para o ensino de enfrentamento de tais situações e os dados obtidos por Perkoski (2015) no referente à taxa de *replay*, este estudo teve por objetivos: (a) desenvolver um novo jogo, embasado no jogo desenvolvido por Perkoski (2015) e (b) avaliar seus efeitos no ensino de comportamentos relevantes para a identificação e a prevenção de episódios de *bullying*.

As aulas de Educação Física podem ser um contexto para o desenvolvimento de habilidades sociais importantes, como também podem ser um ambiente propício para a ocorrência de *bullying* (Botelho & Souza, 2007; Melim & Pereira, 2013; Vianna, Souza, &

Reis, 2015). A ausência de habilidades necessárias para a prática de esportes e exercícios físicos, o clima de competição característico de contextos esportivos que pode estar presente nas aulas de Educação Física e professores despreparados para o exercício de sua função podem contribuir para a ocorrência de *bullying* nesse contexto. Sendo assim, o jogo desenvolvido neste estudo tem por enredo um jogo de basquete. A escolha desse enredo possibilita que ele possa ser usado como ferramenta para o ensino de comportamentos de prevenção ao *bullying* nas aulas de educação física, bem como permitir repensar o *design* do jogo de maneira a aumentar a taxa de *replay* e a evitar os problemas apresentados pelo jogo “O Espião”.

Método

Em relação o delineamento da pesquisa foi empregado o delineamento de linha de base múltipla entre sujeitos. Este tipo de delineamento caracteriza-se pelo início da intervenção em diferentes momentos, para cada sujeito (Sampaio et. al, 2008). Desse modo, os participantes passaram por diferentes etapas, em momentos distintos. Foi realizada uma sessão de Pré-teste com todos os participantes (Etapa 1). Primeiramente o P1 passou pela intervenção enquanto a intervenção para os demais participantes foi retida. Em seguida, o P1 passou pelo pós-teste enquanto o P2 e o P3 pela intervenção. Enquanto o P2 e o P3 realizavam a sessão de pós-intervenção, tiveram início a sessão de intervenção para o P4 e o P5, seguida pela sessão de pós-teste. A Tabela 1 ilustra o processo descrito.

Tabela 1.

Delineamento das Diferentes Etapas do Procedimento Para Cada Participante e o Número de Semanas Para Cada Etapa do Procedimento.

Participantes					
N^ode semanas	P1	P2	P3	P4	P5
<i>1 semana</i>	<i>Pré- intervenção</i>	<i>Pré- intervenção</i>	<i>Pré- intervenção</i>	<i>Pré- intervenção</i>	<i>Pré- intervenção</i>
<i>4 semanas</i>					
<i>Jogo</i>					
<i>3 semanas</i>					
<i>1 semana</i>	<i>Pós- intervenção</i>	<i>Pré- intervenção</i>	<i>Pré- intervenção</i>	<i>Pré- intervenção</i>	<i>Pré- intervenção</i>
<i>Jogo</i>		<i>Jogo</i>			
<i>3 semanas</i>					
<i>1 semana</i>	<i>Pós- intervenção</i>	<i>Pós- intervenção</i>	<i>Pós- intervenção</i>	<i>Pré- intervenção</i>	<i>Pré- intervenção</i>
<i>Jogo</i>				<i>Jogo</i>	
<i>3 semanas</i>					
<i>1 semana</i>	<i>Pós- intervenção</i>	<i>Pós- intervenção</i>	<i>Pós- intervenção</i>	<i>Pós- intervenção</i>	<i>Pós- intervenção</i>

Participantes

Participaram do estudo cinco crianças, quatro meninas e um menino, com idades entre 9 e 10 anos, que cursavam o 5º ano do ensino fundamental e estavam regularmente matriculadas em uma escola do município de Londrina-PR. Como critério para a participação, as crianças deveriam ter habilidades suficientes de leitura que foram avaliadas por meio de uma entrevista composta por perguntas abertas, e pouco ou nenhum conhecimento acerca do *bullying*, avaliado por meio de uma entrevista estruturada. As crianças que responderam às perguntas de leitura corretamente e obtiveram pontuação abaixo de 30% na entrevista de conhecimentos sobre o *bullying* foram selecionadas.

Local e Materiais

As entrevistas e sessões de jogo foram realizadas na escola, nas salas do contraturno e na sala de apoio que foram disponibilizadas pela instituição. A coleta de dados ocorreu com

frequência de duas sessões semanais. Foi utilizada uma filmadora para o registro das sessões de jogo e um computador para a análise dos dados.

Para o registro das sessões de jogo foi desenvolvida uma ficha (Ficha Geral) contendo as seguintes categorias: tempo inicial de jogada com campo para pesquisadora e participante, cartas do jogo - pesquisadora e participante, nível de auxílio, usabilidade e engajamento para participante, comentários, pontuação - pesquisadora e participante - e tempo final de jogada – pesquisadora e participante.

Ficha Geral (Apêndice 1).

Na categoria Usabilidade (compreensão do funcionamento do jogo) registraram-se as seguintes categorias: perguntas sobre o jogo (PJ) e solicitação de ajuda (SAJ). Toda vez que o jogador fazia uma pergunta relacionada à dinâmica do jogo era realizado um registro em uma ou nas duas categorias.

Quanto ao engajamento registraram-se as seguintes categorias: Comentários positivos sobre o jogo (CJ), Comentários alheios ao jogo (CA) e Respostas de Engajamento (DA) (Apêndice 2).

Categoria por níveis de auxílio.

A categoria por nível de auxílio seguiu as descrições do instrumento adaptado do modelo utilizado por Tripiana (2013) e Xander (2013), baseado no Inventário de Avaliação Pediátrica de Incapacidade - PEDI (Mancini, 2005) (Apêndice 3). O objetivo desse instrumento foi avaliar a usabilidade do jogo, isto é, o quanto os jogadores conseguiram seguir as regras e realizar as ações requisitadas no jogo, como compra de cartas, leitura de seus conteúdos, seguimento das instruções presentes nas cartas e contagem de pontos de forma autônoma.

O instrumento descreve cinco níveis de auxílio possíveis durante a partida para cada fase do jogo: (a) Independente - o jogador é capaz de realizar a maior parte das ações

necessárias para o jogo sem auxílio, (b) Supervisão - o jogador necessita de instruções adicionais esporádicas, (c) Assistência mínima - o jogador necessita de auxílio direto para algumas ações em um primeiro momento, (d) Assistência moderada - o jogador necessita de auxílio constante para realizar as ações, e (e) Assistência total - o jogador não realiza as ações, devendo o experimentador realizá-las.

A ficha de registro construída para análise dos dados tem uma coluna com os níveis de auxílio, outra para o tempo de jogada inicial e outra para o tempo de jogada final, permitindo o cálculo da duração da jogada. Ainda há um espaço para o registro das respostas corretas ou incorretas no Nível 3.

Instrumentos

Jogo de tabuleiro

O Jogo “LENBB - Liga Escolar Nacional de Basquete sem *Bullying*” aborda o conceito de *bullying*, suas consequências para atores e alvos, a identificação da ocorrência de episódios de *bullying* e meios para denunciar quando alvo ou quando espectador. Os objetivos de ensino do jogo estão descritos na Tabela 4 juntamente com o número de cartas de cada nível de dificuldade do jogo e o total de cada carta por nível que correspondem ao objetivo de ensino descrito.

O jogo é composto por um tabuleiro e 80 cartas, divididas em três níveis de dificuldade e cartas de sorte e revés (Apêndice 4). Foi desenvolvido para crianças entre o 8 e 10 anos, devendo ser jogado com um adulto ou entre duas crianças com supervisão e mediação de um adulto. O enredo do jogo é de um jogo de basquete. O jogo foi concebido de maneira que ele não termina quando o jogador percorre toda a trilha. O final da trilha caracteriza apenas o final de uma rodada. Isso permite que o jogador possa, a cada rodada, percorrer uma trilha diferente. A trilha usada no jogo se assemelha a desenhos de jogadas ensaiadas do basquete. O tema jogo de basquete se deve ao fato de que as aulas de Educação

Física podem ser tanto um contexto para o desenvolvimento de habilidades sociais importantes, quanto ambiente propício para a ocorrência de *bullying* (Botelho & Souza, 2007; Melim & Pereira, 2013; Vianna, Souza, & Reis, 2015).

A Tabela 2 apresenta os objetivos de ensino do jogo e o número de cartas do Nível 1 (N1 - definição de *bullying* ou apresentação de situações-problema e a solução para a situação apresentada), do Nível 2 (N2 - cartas com situações-problema para as quais a criança deve pedir ajuda ao outro jogador para solucioná-las ou indicar um dos jogadores como alguém que poderia ajuda-lo) e do Nível 3 (N3 - cartas com perguntas sobre *bullying* ou perguntas sobre como resolver situações envolvendo *bullying* para as quais o jogador deve dar uma resposta). O número de cartas para cada objetivo do jogo variou, pois, uma mesma carta poderia trabalhar com mais de um objetivo ao mesmo tempo. A variação do número de cartas por nível se deve à maior complexidade das tarefas exigidas nas cartas do Nível 2 e 3. Quanto maior a complexidade da tarefa, menor o número de cartas. Não houve cartas do Nível 1 para os objetivos 5 e 10.

Tabela 2.

Descrição dos objetivos de ensino do jogo.

Objetivos de ensino do jogo	Número de cartas por objetivo de jogo			Total
	N1	N2	N3	
1. Descrever <i>bullying</i> como um tipo de agressão ou violência recorrente que ocorre entre pares com disparidade de poder entre autor e alvo.	5	2	2	9
2. Descrever episódios de <i>bullying</i> .	7	4	3	14
3. Caracterizar as consequências para o autor, tais como o isolamento social, o risco de envolvimento em atividades ilegais e a associação com pares desviantes.	3	2	2	7
4. Caracterizar as consequências para o alvo, tais como o isolamento social, baixo desempenho acadêmico, agressividade e respostas emocionais de tristeza, raiva e/ou insegurança.	6	2	1	9
5. Descrever formas de lidar, quando testemunha, com situações de <i>bullying</i> : pedir ajuda aos pais e/ou professores e/ou amigos de confiança. E, quando apropriado, solicitar mudança de comportamento de modo seguro sem se colocar em risco.	-	3	2	5
6. Descrever formas de lidar, quando testemunha, com situações de <i>bullying</i> : apoiar e acolher a alvo e denunciar para os pais e/ou professores.	2	3	1	6
7. Decidir, de acordo com o contexto, sobre a forma mais adequada de lidar com situações de <i>bullying</i> .	2	4	4	10
8. Demonstrar interesse e preocupação pelo outro.	2	3	4	9
9. Fazer pedidos para que alguém possa ajudar.	1	5	3	9
10. Recusar a participar de alguma situação de <i>bullying</i> .	-	3	2	5
Total de Cartas por Nível	20	20	20	

O jogo pode ser iniciado por quatro caminhos diferentes, relativo a posições nas quais jogadores de basquete cobram falta ou bola fora de campo em um jogo real. Desse modo, o jogador deve escolher qual o caminho para iniciar cada partida. No início do jogo o participante deve comprar uma carta do monte e realizar a leitura da instrução impressa sobre ela. Posteriormente, ele deve realizar a ação que está descrita na carta. O outro jogador, de modo semelhante, inicia seu jogo do lado que preferir, escolhe por qual caminho quer iniciar

sua partida, compra uma carta e segue a instrução impressa sobre ela. A Figura 1 apresenta o tabuleiro empregado nas sessões de intervenção.

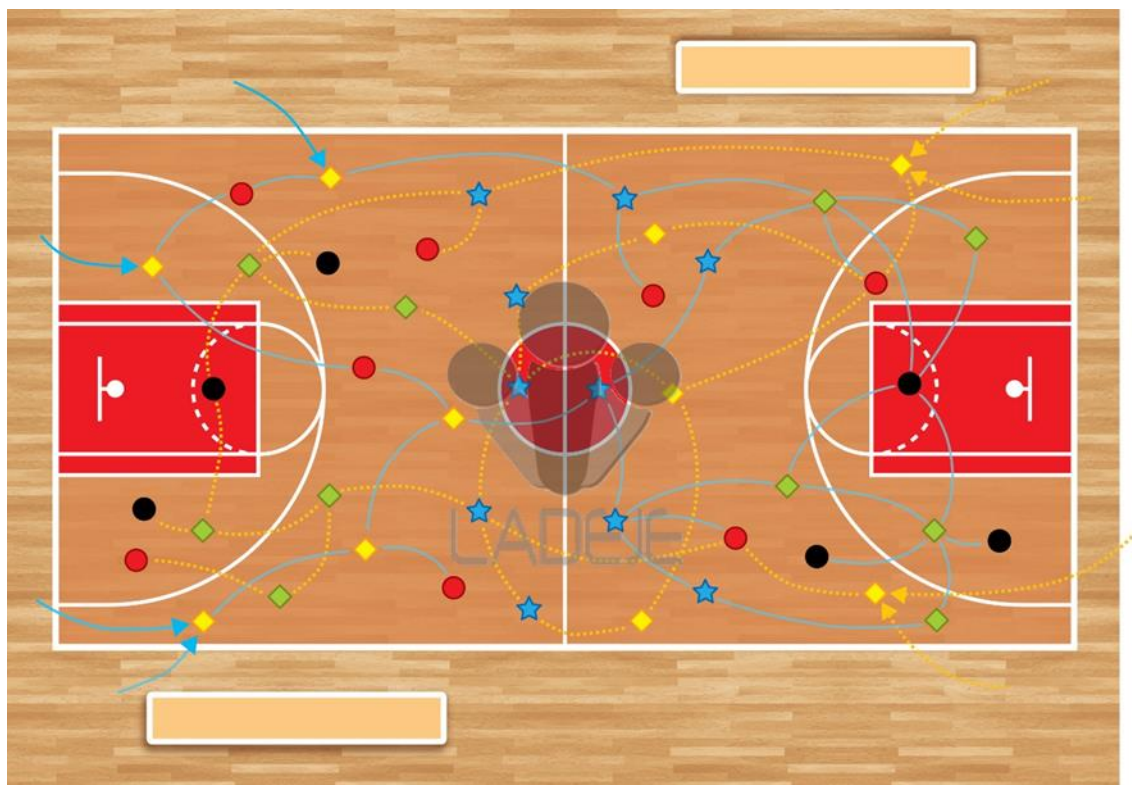


Figura 1. Figura do tabuleiro.

Após a primeira rodada, que tem início em uma casa amarela, o jogador escolhe o caminho até a cesta de basquete onde tem a oportunidade de fazer pontos. Cada casa tem uma coloração e formas diferentes referentes aos níveis de dificuldade do jogo e a posição do jogador (pivô/ala, armadores ou alas).

As cartas referentes às casas de cor amarela (Nível 1), alas do time “■”, tinham impressas sobre elas a definição de *bullying* ou a apresentação de situações-problema e a solução para a situação apresentada (e.g. Você está indo bem nos treinos! Você acabou de descobrir o que fazer quando sofre *bullying*, podemos tentar resolver os problemas sozinhos, pedir para a pessoa que está fazendo *bullying* parar ou ignorar as brincadeiras. Porém, quando ficamos com medo ou pedir para parar não adiantou, devemos pedir ajuda para outra pessoa! Ande 1 casa). Cada casa amarela tem uma, duas ou três linhas que a ligam a outras casas, o

que possibilita ao jogador montar o caminho a ser percorrido. Nas cartas referentes às casas de cor azul (Nível 2), armadores “*”, há a apresentação de situações-problema para as quais a criança deve pedir ajuda ao outro jogador para solucioná-las ou indicar um dos jogadores como alguém que poderia ajuda-lo (e.g., Você realmente é um capitão muito atento! Ao ver uma criança chorando após alguém rir dela por errar um passe você pediu para que elas parassem. Isso é usar sua coragem e habilidades de jogador para o bem, e por isso você deve andar 1 casa). Neste caso o jogador da vez realiza o que está descrito na carta e o jogo continua. Em outras cartas, caso o outro jogador aceite ajuda-lo, ambos poderão avançar o número de casas determinado na carta. Caso o outro jogador não aceite, aquele que pediu auxílio fica sem avançar casas naquela rodada. Ainda há cartas que pedem para que o jogador conte uma história que tenha vivido na escola, nas aulas de Educação Física, em casa ou assistido em filmes e/ou desenhos que ele considere *bullying*. Em seguida, poderá avançar o número de casas descrito na carta.

Nas cartas de cor verde, pivô/ala “♦” (Nível 3) há perguntas sobre *bullying*, ou sobre como resolver situações envolvendo *bullying*, e o jogador deve dar uma resposta. Não há respostas-modelo nessas cartas. As respostas dadas são analisadas pela pesquisadora seguindo as orientações de um gabarito que está no final do manual de instruções (Apêndice 5). O participante também tem acesso ao gabarito, sendo assim, quando a pesquisadora está realizando sua jogada, o participante lê a resposta-modelo do manual.

No jogo, ainda, existem as casas “●” que estão distribuídas no tabuleiro e que correspondem às cartas de cor vermelha que são de “sorte ou revés”. O jogador pode escolher passar por essas casas e ganhar os bônus ou ônus presente nelas. Por exemplo, em algumas delas (carta revés) a instrução é para que o participante coloque seu peão no banco. Ele só poderá voltar a jogar na rodada seguinte, caso acerte a bola na cesta. Ele terá duas chances para realizar o arremesso. Se após duas tentativas (com dois arremessos cada) ele não

conseguir realizar um arremesso correto, volta para o jogo na casa em que havia parado. Nas cartas de “sorte”, há aquelas que liberam um lance livre à cesta de basquete, podendo ser o valor da cesta multiplicado por dois ou três. Caso o jogador acerte ele avança duas casas, caso erre avança apenas uma casa. Ainda existem cartas de sorte que dão pontos aos jogadores por uma atitude de *fair play* durante o jogo. Essa carta é uma estratégia para que os jogadores possam ganhar o jogo mesmo sem acertarem a bola na cesta de basquete (i.e., fazer uma cesta), uma vez que essa tarefa não é fácil.

No momento em que o jogador chegar à cesta de basquete ele tem duas tentativas de lance para fazer pontos. As casas de cesta são casas fixas “●” e isso quer dizer que somente nessas casas é que o arremesso à cesta de basquete pode ser realizado, salvo nas cartas revés em que o jogador é instruído a fazer um arremesso do meio da quadra.

A pontuação do jogo foi uma adaptação das regras do basquete, dessa maneira, as casas que estão localizadas dentro do garrafão valem um ponto, as casas próximas ao garrafão valem dois pontos e as mais distantes, na linha de três pontos, valem três pontos. Quando o participante realizar os arremessos deverá fazer a marcação de seus pontos no placar, voltar para o lado em que iniciou o jogo e fazer o mesmo ou outro caminho até chegar a cesta de basquete novamente. O tabuleiro foi montado de forma que necessariamente o jogador tem de responder aos três níveis de dificuldade do jogo.

Outro elemento que compõe o jogo são os personagens. O jogador deverá escolher o personagem com o qual queira jogar. Os personagens levam o nome de atletas brasileiros de basquete para que o jogador conheça um pouco da cultura do esporte no Brasil. Apesar dos nomes dos personagens do jogo serem referência a jogadores de basquete conhecidos, cada personagem tem características físicas diferentes dos jogadores reais e entre si, tais como altura, peso, cor de cabelo, uso de aparelho bucal, sardas e óculos. Essas características foram pensadas para que os jogadores percebam as diferenças entre as personagens, assim como na

vida real; que uma pessoa é diferente da outra. A Figura 2 apresenta as ilustrações dos personagens do jogo, exemplo de cada carta por nível de dificuldade do jogo, o arremessador, cesta e bolinha e o logo do jogo.



Figura 2. Personagens do jogo, exemplo de cada carta por nível de dificuldade do jogo, o arremessador, cesta e bolinha e o logo do jogo.

Entrevista e Seleção de Participantes

A participação no estudo foi efetivada após a assinatura, pelos pais e/ou responsáveis, do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Apêndice 6). Foi utilizada uma entrevista estruturada para avaliar a habilidade de leitura e compreensão de texto dos participantes. As crianças leram a fábula “O asno carregado de esponjas e o asno carregado de sal” de autoria de Jean de La Fontaine, indicado para crianças com idade de 8 a 9 anos. Em seguida foi realizada uma entrevista composta por três perguntas. As crianças que responderam corretamente as questões participaram da segunda etapa da seleção na qual uma entrevista estruturada de conhecimentos sobre *bullying* foi realizada.

Em todas as sessões de jogo era a pesquisadora quem jogava contra os participantes. No entanto, os dados relacionados às jogadas da pesquisadora, tais como a quantidade de cartas retiradas pela pesquisadora, leitura e participação não foram registrados e analisados. Houve apenas a transcrição dos diálogos entre o participante e a pesquisadora em momentos de auxílio e dúvidas do participante sobre o jogo.

Entrevista Estruturada: conhecimentos sobre *bullying*

Foi realizada uma entrevista estruturada para avaliar os conhecimentos das crianças acerca do *bullying* (Apêndice 7). A entrevista foi realizada antes e após a aplicação do jogo e é composta por dez perguntas que correspondem aos objetivos de ensino do jogo. As respostas foram avaliadas por meio de classificação como “adequada e completa” (com valor de 2 pontos), “adequada incompleta” (valor de 1 ponto) ou “inadequada ou sem resposta” (valor 0). A classificação dependia da quantidade de componentes presentes nas respostas, ou seja, quanto mais detalhada a resposta, maior a pontuação.

Procedimento

O procedimento foi dividido em três partes, a saber: Avaliação de leitura e avaliação de conhecimentos sobre *bullying* (Pré-intervenção - Etapa 1); Intervenção (Etapa 2); e Pós-intervenção (Etapa 3).

O trabalho foi iniciado após as crianças entregarem os Termos de Consentimento Livre e Esclarecido assinados pelos pais/responsáveis e aprovação do CEP - UEL (Comitê de Ética)¹. Todas as sessões de jogo foram filmadas e armazenadas em um computador e protegidas com senha de acesso. As filmagens foram analisadas pela pesquisadora.

Pré-intervenção (Etapa 1)

Avaliação de leitura. A fábula “O asno carregado de esponjas e o asno carregado de sal”² foi entregue ao participante e foi dada a seguinte instrução: “Eu vou dar uma pequena história para você ler em voz alta e, em seguida, você me responde algumas perguntas, tudo bem?”. Após a leitura do texto foram feitas três perguntas: (a) Quem são as personagens da história e quem é o personagem principal? (b) O que aconteceu com o personagem principal? (c) Qual é a moral da história? Apenas os participantes que responderam a todas as perguntas de acordo com os critérios estabelecidos continuaram no estudo.

Avaliação de conhecimentos sobre bullying. Foram feitas perguntas ao participante em relação ao *bullying*, por meio de uma entrevista estruturada. Para isso, foi dada a seguinte instrução: “Responda as perguntas que eu vou fazer agora do jeito que você sabe”. A Tabela 3 apresenta dois exemplos das perguntas realizadas na entrevista de conhecimento. Cada pergunta corresponde a um dos objetivos de ensino do jogo. As respostas foram gravadas como áudio, transcritas, registradas e pontuadas em uma ficha; quanto maior o número de componentes na resposta, maior a pontuação do participante.

¹ Trabalho com parecer aprovado número 87354117.6.0000.5231 pelo Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos, CEP - UEL.

² De la Fontaine, J. (2009). As mais belas fábulas de Jean de la Fontaine [2ªed.]. São Paulo: **Paulinas**.

Tabela 3.

Exemplos da correspondência dos objetivos do jogo, perguntas sobre conhecimento sobre bullying e definição operacional para avaliar conhecimento sobre bullying.

Objetivos	Perguntas	Definição operacional para avaliação e pontuação das perguntas
1. Descrever <i>bullying</i> como um tipo de agressão ou violência recorrente que ocorre entre pares com disparidade de poder entre autor e alvo.	Você sabe o que é <i>bullying</i> ? Pode me explicar com as suas palavras?	<p>2 = dá uma resposta suficiente, que inclua, no mínimo, três dos seguintes componentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> . agressão verbal; . agressão física; . roubo de pertences; . isolamento social; . ocorre repetidamente; . intencionalmente; . desqualificar o colega ou colegas; <p>1 = dá uma resposta mínima (com apenas um ou dois dos componentes da resposta suficiente).</p> <p>0 = a criança não responde ou diz que não sabe.</p>
2. Descrever episódios de <i>bullying</i> .	Você pode me dar um exemplo de <i>bullying</i> ? Descreva como foi.	<p>2 = dá uma resposta suficiente, que inclua, no mínimo, dois dos seguintes componentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> . excluir outro do grupo ou de alguma atividade; . aplicar apelidos em um colega mesmo que ele não goste; . espalhar histórias sobre um colega que não são verdade; . bater na cabeça de um colega ou chutar a bola na direção dele quando ele não está olhando; . chamar atenção do colega várias vezes pelo modo como se comporta. <p>1 = dá uma resposta mínima (com apenas um dos componentes da resposta suficiente)</p> <p>0 = a criança não responde ou diz que não sabe</p>

Intervenção (Etapa 2)

O jogo foi aplicado. Foram realizadas quatro sessões com o jogo que tiveram duração média de 50 minutos cada. As sessões foram realizadas com cada participante individualmente e a pesquisadora. No primeiro momento foi apresentado o jogo ao participante e realizada a leitura do manual de instruções e das regras do jogo. Em seguida, a sessão de jogo foi iniciada. A sessão era finalizada quando um dos jogadores atingisse dez pontos.

A grade de horários de aulas da escola é composta por três aulas antes do intervalo e duas aulas após o intervalo. Desse modo, as sessões realizadas com o P1 foram pensadas de forma que esse participante nunca perdesse a mesma aula, ou seja, P1 era retirado da sala cada dia em um horário de aula diferente. Essa estratégia também foi empregada com os outros participantes.

As sessões com o P2 e o P3 eram realizadas no mesmo dia. Na primeira intervenção, a pesquisadora chamou o P2 para a sessão de jogo e, após o encerramento da sessão, chamou o P3. Na sessão seguinte, a pesquisadora chamou o P3 e depois o P2 e seguiu dessa maneira até a quarta sessão. O procedimento de alternar os participantes conduzido com o P4 e o P5 foi semelhante ao do P2 e P3. Ainda, esse cuidado foi tomado para que os participantes pudessem abrir e organizar o início do jogo pelo menos uma vez, como organização das cartas, montar a cesta de basquete e os personagens, pois diversas vezes a sessão terminava próximo ao horário do intervalo e a sala que estava sendo utilizada também era fechada.

Pós-intervenção (Etapa 3)

Na terceira etapa, Pós-intervenção, foi realizada a entrevista estruturada utilizada na sessão de Pré-intervenção, relacionada aos conhecimentos sobre *bullying*.

Análise de dados

A pontuação obtida nas questões da entrevista da fase de pré-intervenção por cada participante foi comparada com a pontuação obtida na fase de pós-intervenção. Os comportamentos relacionados à usabilidade e engajamento foram analisados quanto à sua taxa durante as sessões de jogo. Para realizar essa análise o tempo de sessão foi contabilizado em minutos totais e então foi dividido o número de comportamentos pelo tempo da sessão. Essa análise foi realizada para que os diferentes tempos de sessão entre participantes não interferissem no resultado final referente ao engajamento dos participantes no jogo.

Quanto à usabilidade computou-se a frequência de comportamentos de fazer perguntas sobre o jogo (PJ) e de solicitar ajuda (SAJ). Registrou-se a frequência de pedidos de auxílio de acordo com as categorias por nível de auxílio, descritas anteriormente. Entende-se que a criança aprendeu a manusear o jogo sem grande dificuldade se há diminuição do tempo para finalização das jogadas ao longo das sessões.

Analísaram-se também as respostas às cartas do Nível 3. As respostas às perguntas abertas relacionadas ao *bullying*, presentes nesse nível, foram consideradas incorretas quando elas não apresentavam componentes presentes nas respostas do gabarito. Por fim, foi feita a transcrição das verbalizações dos participantes durante as sessões de jogo.

Ressalta-se novamente que a pesquisadora jogava com o participante. Os dados das jogadas da pesquisadora (e.g., cartas retiradas, casas nas quais seu peão parou) não foram contabilizadas. O registro feito referia-se ao nível de auxílio dado pela pesquisadora e as dicas verbais relacionadas a esses auxílios dados pela pesquisadora foram transcritos.

Resultados

Foi realizada uma sessão de pré-intervenção com o P1, duas com o P2 e o P3 e três sessões com o P4 e o P5 em conformidade com o procedimento de linha de base múltipla. O número de sessões de Pós-intervenção também variou para cada participante em razão do

delineamento empregado na pesquisa. A Figura 3 apresenta o número total de questões valoradas com 0, 1 e 2 pontos para todos os participantes na fase de pré e pós-intervenção.

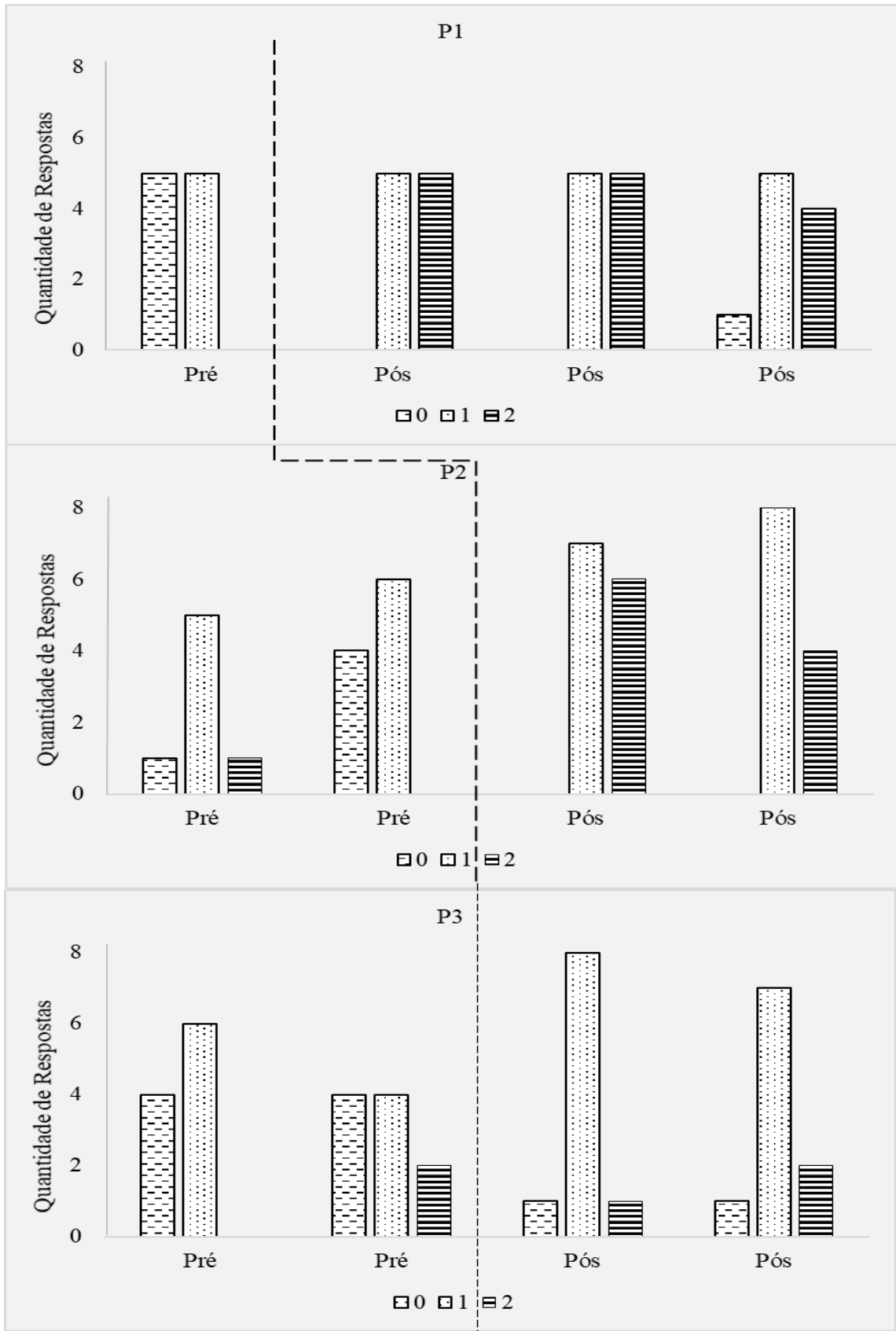


Figura 3. Quantidade de vezes que cada questão foi valorada com 0, 1 ou 2 pontos nas fases de Pré e Pós-intervenção para os participantes P1, P2 e P3.

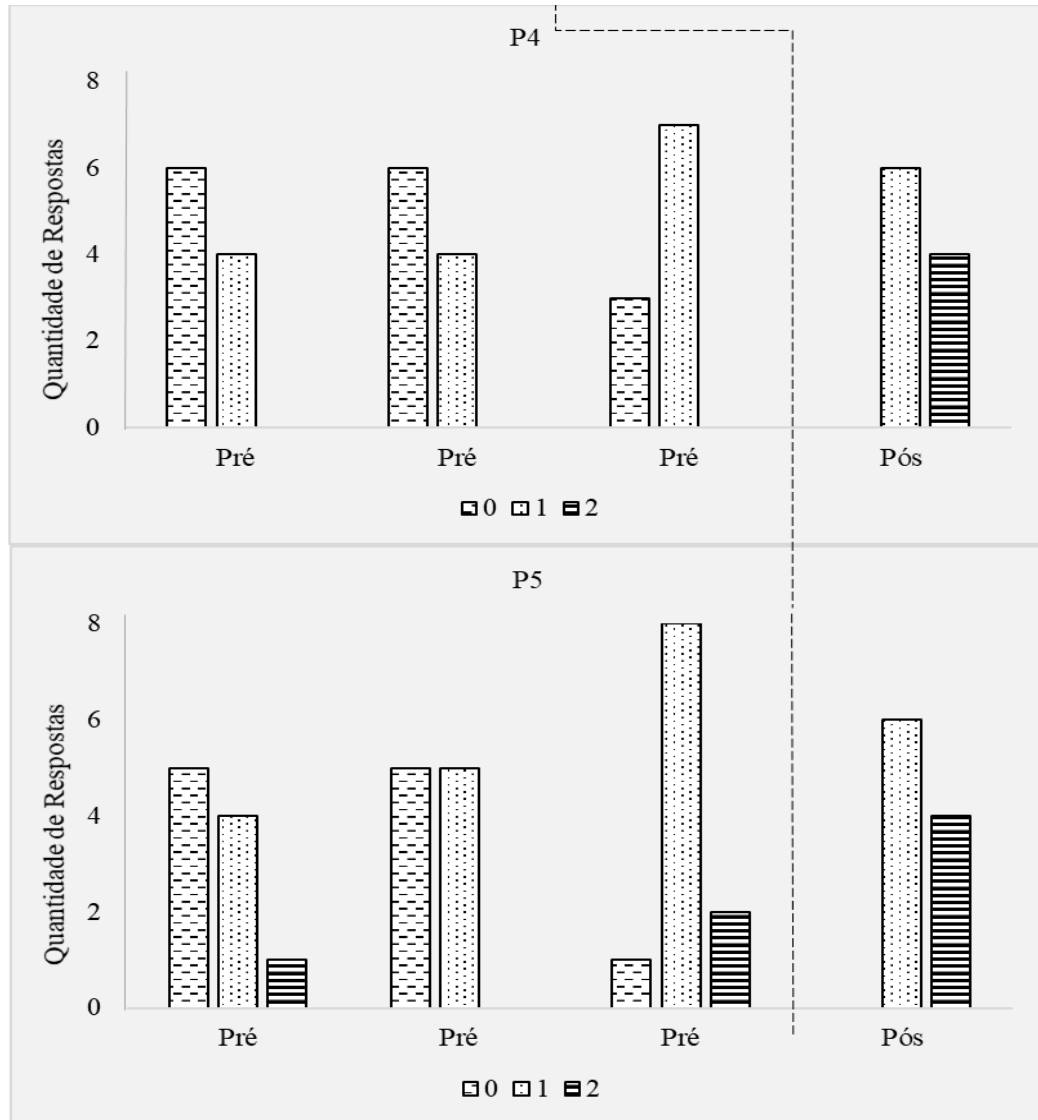


Figura 4 Quantidade de vezes que cada questão foi valorada com 0, 1 ou 2 pontos nas fases de Pré e Pós-intervenção para os participantes P4 e P5.

Participante 1 (P1)

Pré-intervenção

Na condição de pré-intervenção, P1 apresentou apenas respostas valoradas como 0 (inadequada ou sem resposta) e 1 (adequada incompleta) (Figura 3). São exemplos de respostas de P1 nessa fase:

P.: _ beleza, e agora sobre o outro tema que é bullying, tá bom? Você sabe o que é bullying?

P1.: _ sim

P.: _ você pode me dizer o que que é?

P1.: _ bullying é quando uma pessoa fala mal da outra, que tira sarro alguma coisa assim

No exemplo acima, o P1 apresenta uma resposta “adequada incompleta” apresentando um dos critérios relacionados aos conceitos de *bullying*. No exemplo abaixo, o P1 apresenta uma resposta validada como “inadequada”, pois não indica consequência para uma pessoa que faz *bullying*.

P.: _ e você acha que tem alguma consequência para quem faz bullying?

P1: _ ... (respira fundo várias vezes) que a pessoa não (fala baixo e enrolado)

P.: _ que a pessoa não...

P1: _ não deve fazer isso

O P1 apresentou respostas completas para 8 das 10 categorias que correspondiam aos objetivos de ensino do jogo. As respostas mais completas foram observadas para os Objetivos 3, 4, 5, 6, 7, 8 e, 9. A Tabela 4 apresenta a quantidade de pontos de cada participante nas questões referentes a cada um dos dez objetivos de ensino do jogo nas fases de pré e pós-intervenção.

Tabela 4.

Pontuação conferida para cada objetivo, para cada Participante, nas fases de Pré e Pós-intervenção. Devido ao delineamento empregado no estudo o número de sessões de pré e pós-intervenção varia para cada participante

Objetivos	Fase	P1				P2				P3				P4				P5			
		Pré	Pós	Pós	Pós	Pré	Pré	Pós	Pós	Pré	Pré	Pós	Pós	Pré	Pré	Pré	Pós	Pré	Pré	Pré	Pós
1. Descrever <i>bullying</i> como um tipo de agressão ou violência.		1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	2
2. Descrever episódios de <i>bullying</i> .		1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	0	1	2	1	1	0	1
3. Caracterizar consequências autor.		0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	2
4. Caracterizar consequências alvo.		0	2	2	2	0	0	1	2	0	2	1	2	0	1	1	2	2	0	2	2
5. Descrever formas de lidar quando alvo.		1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	0	1	1	1	1	0	1	2
6. Descrever formas de lidar quando testemunha.		0	2	1	2	2	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1
7. Decidir forma mais adequada de lidar com situações de <i>bullying</i> .		0	2	1	0	0	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1
8. Demonstrar interesse e preocupação pelo outro.		0	1	2	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1
9. Fazer pedidos para que alguém possa ajudar.		1	1	2	2	0	1	2	1	0	0	1	1	0	0	1	2	0	1	1	1

10. Recusar a participar de situação de <i>bullying</i> .	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	2	1	1	1	1
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Intervenção

Realizaram-se quatro sessões de intervenção que duraram em média 50 minutos cada. Ao longo de todas as sessões com o jogo, o P1 realizou 54 jogadas. Uma jogada tem início no momento em que o jogador move seu peão para outra casa do tabuleiro e termina quando o jogador contabiliza seus pontos no placar ou realiza os arremessos nas casas específicas de arremesso. Das quatro sessões de jogo realizadas, o P1 ganhou apenas na primeira sessão de jogo.

Ao longo do jogo o número médio total de cartas do Nível 1 (cartas com conceitos, e.g., definição de *bullying*) retiradas por P1 foi de 39; do Nível 2 (cartas de cooperação e empatia, e.g., havia uma situação em que o jogador deveria solicitar ajuda ao outro para ambos avançarem casas no jogo) foi de 21; do Nível 3 (cartas com perguntas abertas sobre resolução de situações de *bullying*, em que o critério de resposta estava no gabarito) foi de 17; e de sorte ou revés foi de 17. A Tabela 5 apresenta a quantidade total de cartas por participante ao longo das quatro sessões de jogo e a classificação das cartas por nível de complexidade.

Tabela 5

Quantidade Total e Média de Cartas por Nível de Complexidade para cada Participante.

	Nível 1	Nível 2	Nível 3	Sorte/Revés
P1	39	21	17	17
P2	29	28	10	9
P3	35	21	23	16
P4	37	28	17	22
P5	42	24	16	12
# Média	36,4	24,4	16,6	15,2

O P1 leu pelo menos uma vez todas as cartas do Nível 1 e do Nível 2. Destaca-se, ainda, que os participantes jogaram contra a pesquisadora. Como jogadora, a pesquisadora também retirava cartas do jogo e as lia em voz alta para que o participante pudesse ouvir o

texto impresso sobre a carta, contudo, não houve o registro das cartas retiradas e lidas pela pesquisadora para nenhum dos participantes.

Ressalta-se que em algumas cartas mais de um objetivo do jogo poderia ser abordado como, por exemplo, na carta de Nível 1 “Você sabia que chamamos de *bullying* aquelas agressões que ocorrem entre pares, ou seja, entre jogadores de um time, equipes adversárias ou alunos de uma escola, sem que haja uma motivação aparente?. Agora que você sabe disso...”. Essa carta trabalha tanto aspectos do Objetivo 1 (Descrever *bullying* como um tipo de agressão ou violência recorrente que ocorre entre pares com disparidade de poder entre autor e alvo”) quanto do Objetivo 2 (Descrever episódios de *bullying*).

A Tabela 6 apresenta o total de cartas retiradas por cada jogador ao longo das partidas correspondente aos objetivos de ensino do jogo. Ainda, as cartas de sorte/revés não estão apresentadas na Tabela 6, pois são cartas cuja função é aumentar o engajamento dos jogadores no jogo. O Apêndice 8 apresenta a descrição das cartas do jogo correspondentes aos seus objetivos de ensino.

Tabela 6.

Número de Cartas Retiradas por Nível de Complexidade Retiradas pelos Participantes e Objetivos de Ensino do Jogo.

	Nível 1					Nível 2					Nível 3				
	P1	P2	P3	P4	P5	P1	P2	P3	P4	P5	P1	P2	P3	P4	P5
1. Descrever <i>bullying</i> como um tipo de agressão ou violência recorrente que ocorre entre pares com disparidade de poder entre autor e alvo.	9	7	7	10	12	1	3	2	1	4	0	1	3	1	0
2. Descrever episódios de <i>bullying</i> .	8	11	12	16	10	2	7	4	8	5	5	2	2	1	3
3. Caracterizar as consequências para o autor, tais como o isolamento social, o risco de envolvimento em atividades ilegais e a associação com pares desviantes.	6	4	6	5	8	3	3	2	1	2	4	1	2	1	2
4. Caracterizar as consequências para a alvo, tais como o isolamento social, baixo desempenho acadêmico, agressividade e respostas emocionais de tristeza, raiva e/ou insegurança.	17	7	11	9	18	3	0	4	2	3	1	0	2	2	0
5. Descrever formas de lidar, quando alvo, com situações de <i>bullying</i> : pedir ajuda aos pais e/ou professores e/ou amigos de confiança. E, quando apropriado, solicitar mudança de comportamento de modo seguro sem se colocar em risco.			*			4	2	4	5	4	0	2	1	2	2
6. Descrever formas de lidar, quando testemunha, com situações de <i>bullying</i> : apoiar e acolher a alvo e denunciar para os pais e/ou professores.	4	3	4	3	4	7	5	2	3	3	0	1	0	1	1
7. Decidir, de acordo com o contexto, sobre a forma mais adequada de lidar com situações de <i>bullying</i> .	4	3	3	2	5	6	7	3	4	5	4	2	5	5	4
8. Demonstrar interesse e preocupação pelo outro.	6	2	4	4	6	6	5	2	5	3	6	1	5	3	4
9. Fazer pedidos para que alguém possa ajudar.	1	2	2	1	1	6	6	5	8	4	2	3	3	2	2
10. Recusar a participar de alguma situação de <i>bullying</i> .			*			3	3	4	5	3	0	0	3	1	2

Nota: Os locais nos quais há um * indicam que não havia cartas que correspondiam a esses objetivos em específico.

Na primeira sessão de jogo do P1 houve problemas técnicos com a câmera filmadora, o que impossibilitou a filmagem completa dessa sessão. Os dados da Sessão 1 do P1 correspondem, portanto, a cinco minutos de filmagem nos quais foram realizadas seis jogadas, sendo três jogadas da pesquisadora e três jogadas do P1. Nessa curta sessão de jogo a pesquisadora retirou uma carta conceito, uma carta empatia/cooperação e uma carta revés o P1 retirou três cartas conceito.

O nível de auxílio requerido por P1 nas duas primeiras jogadas foi de supervisão (Nível b). O P1 realizou dois pontos de cesta. Na terceira jogada, o P1 apresentou nível de auxílio independência (Nível a) e realizou mais um ponto na cesta. Os dados da filmagem da primeira sessão mostram que durante as jogadas e na realização da cesta, o P1 sorriu indicando aprovação. O P1 não pegou cartas referentes aos objetivos “Descrever *bullying* como um tipo de agressão ou violência recorrente”, “Recusar a participar de alguma situação de *bullying*” e “Descrever formas de lidar, quando alvo, com situações de *bullying*” referentes ao Nível 3.

O Nível 3 é considerado o nível de maior complexidade do jogo, pois exige do jogador uma resposta que compõe minimamente o critério de avaliação do manual para avançar casas. Ao ser exposto a esse tipo de carta, o jogador deve elaborar uma resposta e dizê-la em voz alta a pesquisadora. Quanto ao tempo médio por jogada, diferente dos demais participantes, o P1 demorou mais tempo nas jogadas com as cartas do Nível 2. A Figura 5 apresenta o tempo médio de jogada dos participantes por o nível de complexidade das cartas do jogo.

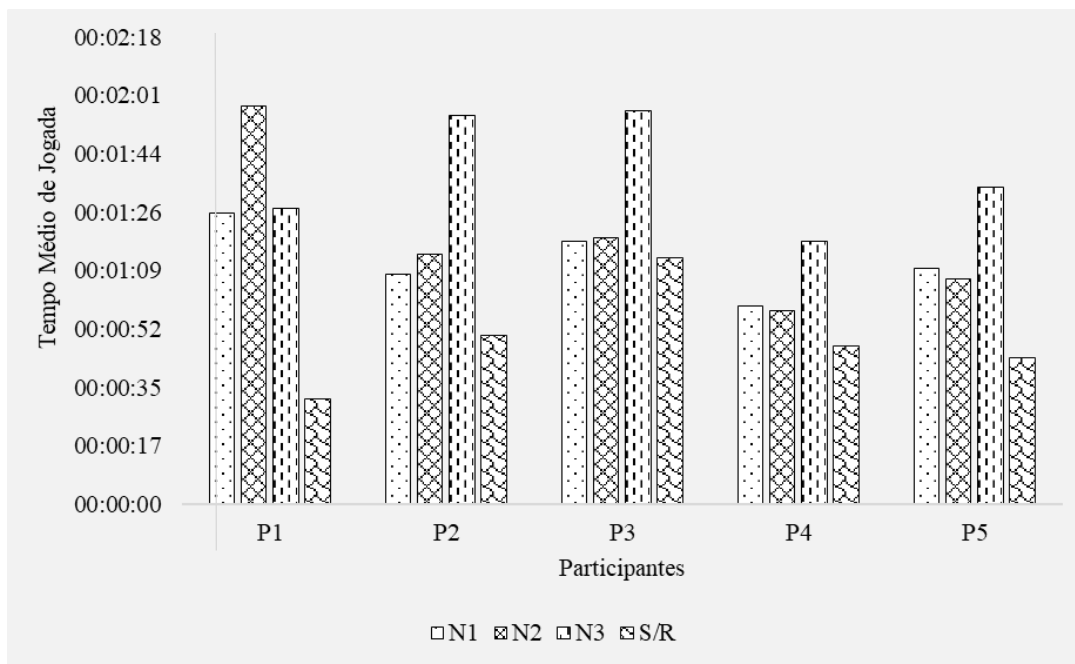


Figura 5. Tempo médio de jogada dos participantes por nível de complexidade das cartas jogo. Nota: N1 (Cartas do Nível 1), N2 (Cartas do Nível 2), N3 (Cartas do Nível 3) S/R (Cartas de Sorte e Revés).

Durante o tempo de jogada todas as ações que aconteciam eram computadas, inclusive os diálogos entre a pesquisadora e o participante. Apenas para o P1 o tempo médio de jogada das cartas do Nível 2 foi maior que para as cartas do Nível 3. O P1, durante as jogadas, demonstrava curiosidade sobre a vida pessoal da pesquisadora. Por exemplo, na segunda sessão de intervenção com o jogo, no meio da jogada da pesquisadora, o P1 perguntou:

P1: _ Tia quantos anos você tem?

P: _ Quantos anos você acha que eu tenho?

P1: _ Não sei... 30?

P: _ não, menos

P1: _ menos? 28??"

Após essas questões a pesquisadora retomou o jogo com o P1. Nesse momento, o P1 estava realizando uma jogada do Nível 2. As perguntas feitas por P1 durante as jogadas

desse nível podem ter contribuído para aumentar o tempo para emitir a resposta e justificar a demora para o responder. Ressalta-se que se a resposta não estivesse de acordo com o esperado pela pesquisadora, i.e., compatível com a resposta apresentada no manual, ora a pesquisadora auxiliava a criança, modelando sua resposta, ora a criança não avançava casas.

As Figuras 6 e 7 apresentam a frequência acumulada de auxílio dado aos participantes pelo número total de jogadas das sessões, sendo que “a” corresponde a comportamentos de independência do participante no jogo e “b” de supervisão, geralmente registrado quando o participante fazia alguma pergunta relacionada à carta que deveria retirar, se poderia avançar casas com o peão ou perguntava se era sua vez. A letra “c” corresponde à assistência mínima (quando a pesquisadora indicava o que o participante deveria fazer). Os outros dois níveis de auxílio, “d” “assistência moderada” e “e” “(assistência total), não aparecem na figura, pois não foram usados durante as sessões de jogo. As linhas verticais nas Figuras 6 e 7 indicam o início e o fim de cada sessão.

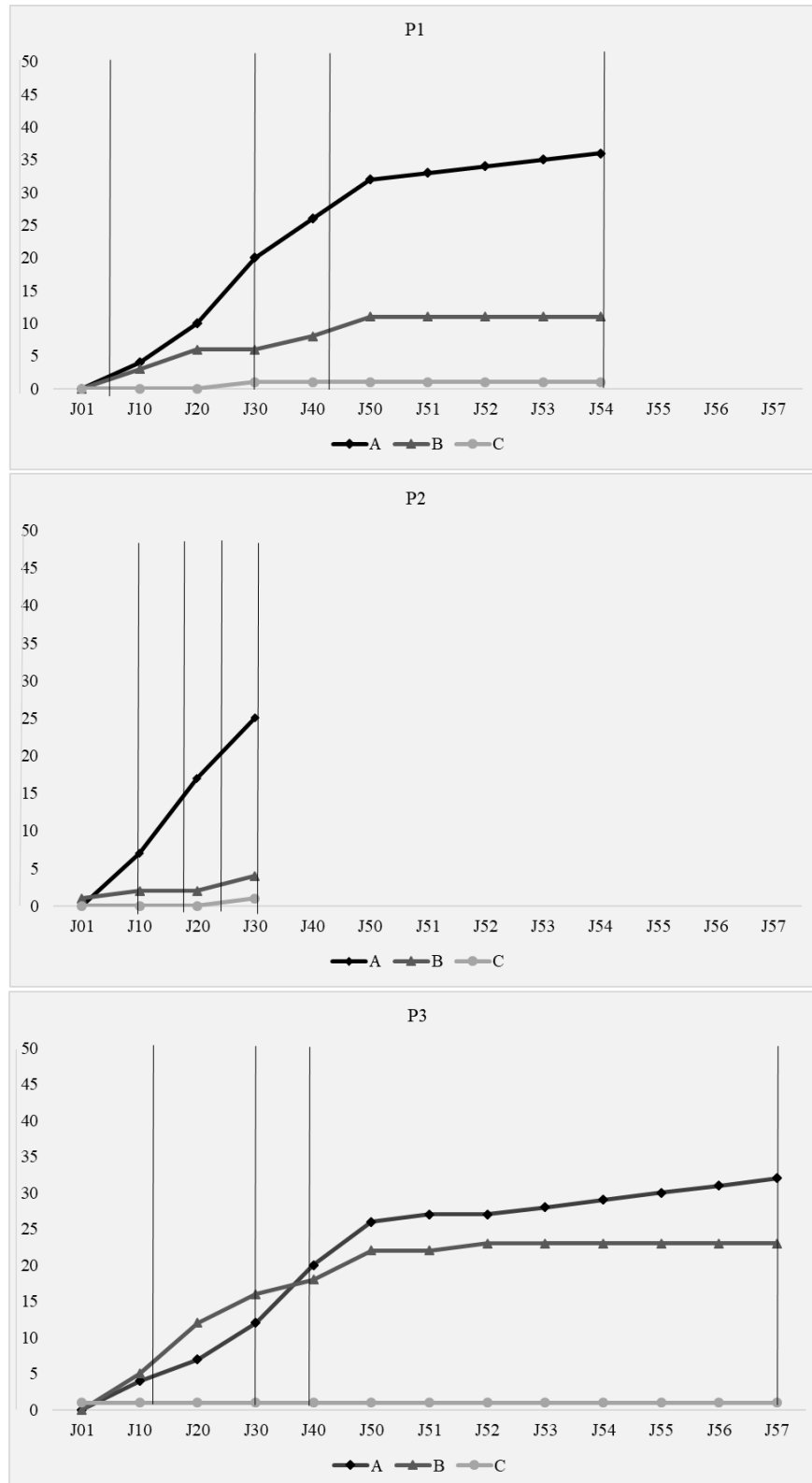


Figura 6. Frequência acumulada de acordo com Nível de Auxílio por jogada para o P1, P2 e P3. As linhas indicam o início e o fim de cada sessão.

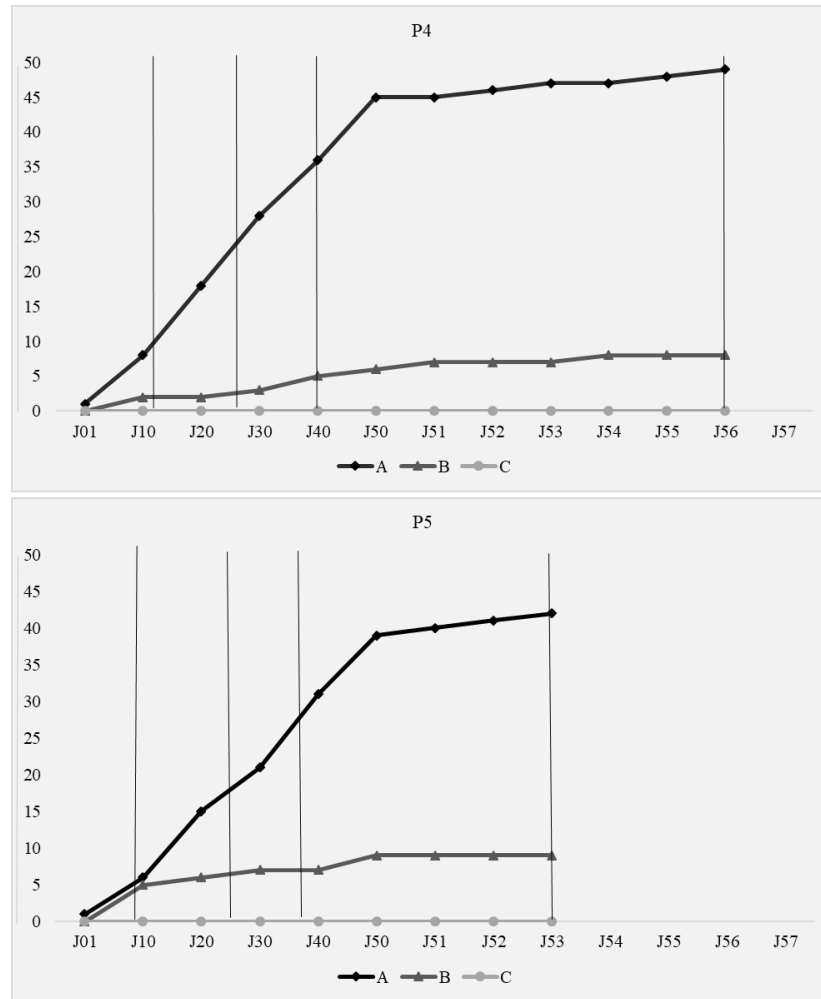


Figura 7. Frequência acumulada de acordo com Nível de Auxílio por jogada para o P4 e o P5.

As linhas indicam o início e o fim de cada sessão.

A Figura 8 apresenta a frequência total de respostas de engajamento por participante. As categorias SI, PB, CP e CI³ não foram apresentadas na figura em razão da ausência de comportamentos dessas categorias nas sessões (Apêndice 2). A Figura 8 apresenta, portanto, as categorias DA - Demonstrar Aprovação; CH - Comentar sobre o Enredo ou história do jogo; CM - Comemorar; CP - Comentários Positivos em relação ao jogo.

Apenas o P1 apresentou uma ocorrência de RE - Relato Espontâneo sobre *bullying* e em razão disso, essa categoria também não aparece na figura. A história relatada pelo participante estava relacionada com a história de vida de sua mãe. O relato foi feito na

³ SI - Solicitar troca de atividade; PB - Perguntas sobre *bullying*; CP - Comentários alheios ao *bullying*; CI - Comentários passivos/agressivos em relação ao *bullying*.

segunda sessão de jogo. O comentário mais frequente referia-se ao enredo/história do jogo (CH). Os comentários realizados por P1 correspondem em sua maioria a Demonstrar Aprovação (DA) do jogo ou em relação ao próprio jogo. Esse dado pode estar relacionado ao tempo que o participante levava para realizar uma jogada, como apresentado na Figura 5.

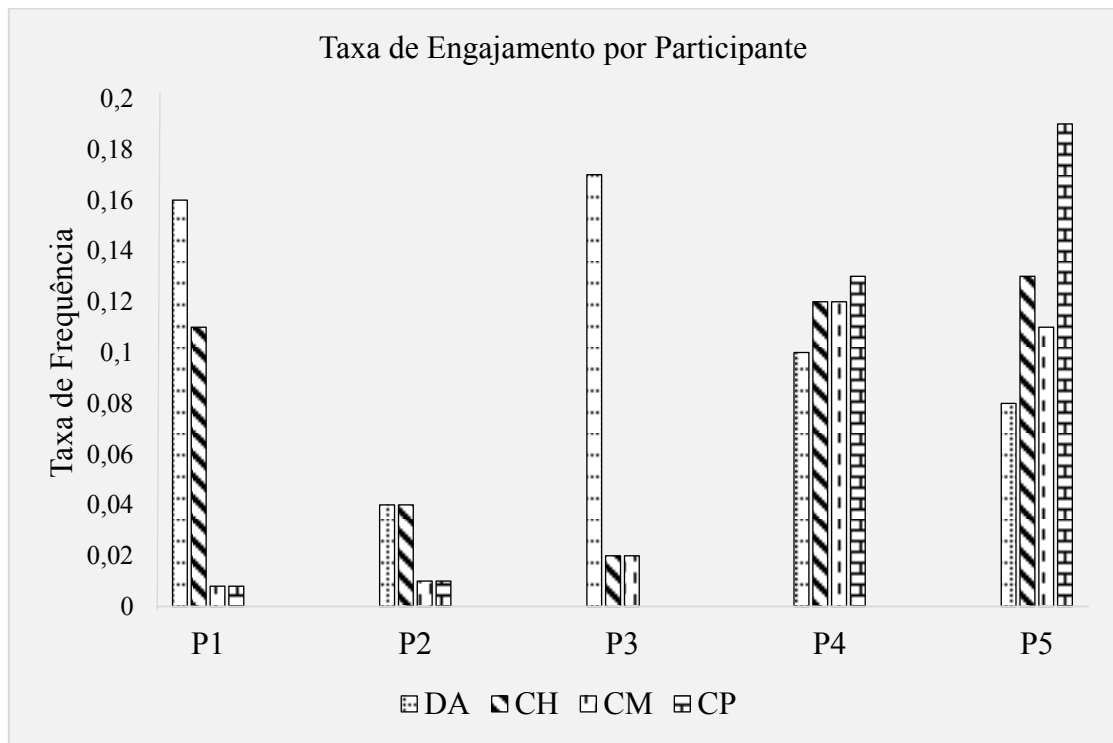


Figura 8. Taxa (número de respostas por minuto) de Engajamento para cada participante.

Legenda: DA - Demonstrar Aprovação; CH - Comentar sobre o Enredo ou história do jogo;

CM - Comemorar; CP - Comentários Positivos em relação ao jogo.

Pós-intervenção

Quando se comparam as pontuações das questões feitas na pré e pós-intervenção verifica-se que houve um aumento na pontuação na fase de pós-intervenção (Figura 3, pp. 37) e mais respostas pontuadas como 1 e 2 que as pontuadas como zero. O P1 tirou alto número de cartas do Nível 1 (18 cartas), i.e., cartas relacionadas ao Objetivo de Ensino 4 do jogo (Caracterizar consequências para a alvo, tais como isolamento social, baixo rendimento acadêmico, agressividade e respostas emocionais de tristeza, raiva e/ou insegurança).

Na fase de pós-intervenção as respostas dadas às questões que avaliavam esse aspecto obtiveram respostas mais completas (2 pontos) que aquelas dadas na pré-intervenção. Esse dado sugere uma relação entre os conteúdos trabalhados no jogo e as respostas verbais dadas pelo participante.

Participante 2 (P2) e o Participante 3 (P3)

Pré-intervenção

As sessões de jogo eram sempre realizadas entre a pesquisadora e o participante. Contudo, a fase de intervenção com os participantes P2 e P3 teve início ao mesmo tempo e por essa razão os resultados de ambos serão apresentados na mesma seção. Ambos os participantes passaram por duas sessões de pré-intervenção. Nessa fase, o P2 apresentou respostas valoradas como “inadequada ou sem resposta”, “adequada incompleta” e houve apenas uma ocorrência de resposta valorada como “adequada completa” (ver Figura 3, pp. 37). A resposta valorada como “adequada completa” foi apresentada na primeira sessão de pré-intervenção e foi dada para o Objetivo 6 (ver Tabela 4, pp. 40).

Para o P3 também se observou maior número de respostas valoradas como 0 (inadequada ou sem resposta) e 1 (adequada incompleta) (Figura 3, pp. 37). Na segunda sessão de pré-intervenção, o P3 apresentou duas respostas valoradas como “adequada completa” - Objetivos 2 e 4 do jogo (ver Tabela 4, pp. 40).

Intervenção

Realizaram-se quatro sessões de intervenção com o P2 e o P3 que duraram em média 50 minutos cada. Ao longo de todas as sessões com o jogo, o P2 realizou 30 jogadas e P3 realizou 57 jogadas. Tanto o P2 quanto o P3 não ganharam nenhuma sessão de jogo.

Ao longo do jogo o número médio total de cartas do Nível 1 (cartas com conceitos, e.g., definição de *bullying*) retiradas por P2 e P3 foi de 29 e 35, respectivamente; cartas do Nível 2 (cartas de cooperação e empatia, e.g., havia uma situação em que o jogador deveria

solicitar ajuda ao outro para ambos avançarem casas no jogo) foi de 28 e 21, respectivamente; do Nível 3 (cartas com perguntas abertas sobre resolução de situações de *bullying*, em que o critério de resposta estava no gabarito) foi de 10 e 23, respectivamente; de sorte ou revés foi de 9 e 16, respectivamente (Tabela 5, pp. 41).

Com relação aos níveis de auxílio, tanto para o P2 quanto para o P3, o Nível “a” de auxílio (independente) foi mais frequente (Figura 6, pp. 47). Para o P3 o Nível “b” - supervisão - aparece até metade da terceira sessão de jogo. A transcrição abaixo ilustra o auxílio de Nível “b” dado pela pesquisadora na segunda sessão de jogo, Jogada 7, para o P3:

P: _ e aí?

P3 olha para a pesquisadora e estica a mão para a cestinha

P: _ que que tava (sic.) escrito na cartinha?

P3: _ não sei

P: _ então rele (sic.)

P3 lê novamente a cartinha...

P: _ então ce (sic.) tem que fazer o que?

P3: _ andar uma casa

P: Que que (sic.) ela tá te falando? Te perguntando?

P3: _ ah... (relê a cartinha) hm... eu já vi acontecer no filme

P: _ é? Como que (sic.) era?

P3: _ é...tipo, os outros maltratava (sic.) ele, é... não é uma novela, tipo o tempo não para e o menino jogava basquete com os outro e um moreno, eu acho não lembro, e os outros não deixava ele (sic.) pegar a bola pra taca, não dava chance pra ele.

A Figura 8 (pp. 49) apresenta o nível de engajamento dos participantes durante as sessões. O P2 apresentou maior taxa de comportamentos do tipo DA (Demonstrar Aprovação) e CH (Comentar enredo) enquanto o P3 apresentou maior taxa de

comportamentos categorizados como DA. Ambos os participantes apresentaram baixas taxas de comportamentos categorizados como comemoração. Os comportamentos de comemoração, geralmente, apareciam quando os participantes pontuavam no jogo. O P2 e o P3 não ganharam em nenhuma sessão de jogo.

Apesar de o P2 apresentar menores taxas para todas as categorias relacionadas ao engajamento, quando se compara seu desempenho com os dos demais, maiores taxas estão relacionadas à demonstração de aprovação e comentários sobre o enredo do jogo, como, por exemplo, na Sessão 1, Jogada 23, na qual a pesquisadora retira uma carta do Nível 2 com o texto “Você percebeu que alguns alunos não chamavam um colega para fazer parte do time de bola queimada nas aulas de Educação Física. Quando percebeu isso você começou a chama-lo para entrar no seu time. Parabéns pela iniciativa. Ande 1 casa.” o P2 responde a carta afirmando que a dica da carta era uma boa iniciativa. Ainda na Sessão 2, jogada 12, o P2 disse:

P2: _ é... esse jogo aqui foi comprado?

P: _ péra aí [P2 arremessa]. foi? [pesquisadora se refere ao arremesso da bolinha em direção à cesta de basquete].

P2: _ aham [altera o placar]

P: _ esse jogo fui eu que fiz

P2: _ Ah que legal

P: _ hm?

P2: _ ficou bem legal”.

O tempo médio de sessão do P2 foi de 35 minutos, menor que o tempo dos demais participantes. Isso ocorreu devido ao fato de a pesquisadora ganhar todas as partidas do jogo. Em razão do menor tempo das partidas com o P2, o número de jogadas totais que ele realizou foi menor (38 jogadas) quando se compara o número de jogadas feitas por ele com

os dos demais jogadores. O P3 foi o participante com o maior número de jogadas totais (57 jogadas).

Pós-intervenção

Quando se comparam as pontuações das questões feitas na fase de pré-intervenção com a fase de pós-intervenção verifica-se que houve aumento na pontuação da fase de pós-intervenção para o P2 e o P3 (Figura 3, pp. 37), isto é, mais respostas pontuadas como 1 e 2 que as pontuadas como 0 ponto. Os objetivos nos quais o P2 apresentou melhor desempenho na pós-intervenção foram os Objetivos 4 e 7. Ressalta-se que o P2 retirou sete cartas do Nível 1 referentes ao Objetivo 4 (Caracterizar as consequências para a alvo) e não retirou nenhuma carta referente a esse objetivo nos outros níveis. Para o Objetivo 7 (Decidir, de acordo com o contexto, sobre a forma mais adequada de lidar com situações de *bullying*), o P2 retirou três cartas do Nível 1, sete cartas do Nível 2, e duas cartas do Nível 3.

Os objetivos nos quais o P3 apresentou melhor desempenho na pós-intervenção foram os Objetivos 3, 9 e 10. Ressalta-se que o P3 retirou seis cartas do Nível 1, duas cartas do Nível 2 e duas cartas do Nível 3 referentes ao Objetivo 3 (Caracterizar as consequências para o autor). Para o Objetivo 9 (Fazer pedidos para que alguém possa ajudar), o P3 retirou duas cartas do Nível 1, cinco cartas do Nível 2 e três cartas do Nível 3. Para o Objetivo 10 (Recusar a participar de alguma situação de *bullying*), o P3 retirou cinco cartas do Nível 2 e três cartas do Nível 3 - não havia cartas do Nível 1 referentes a esse objetivo.

O exemplo abaixo ilustra a alteração na complexidade da resposta do P3 no que se refere a “fazer pedidos para que alguém possa ajudar” (Objetivo 9 de ensino do jogo) na segunda sessão de pré-intervenção:

No exemplo abaixo o P3 indica quem são as pessoas que poderiam ajudá-lo a resolver o problema:

P: _ tá e como você pediria ajuda pra um amigo ou pra um adulto se você estivesse sofrendo bullying? Como que você pediria ajuda?

P3: _ eu pediria que eu tô sofrendo bullying aí meu pai ou minha mãe ia ve, ia falar comigo ou chamar o psicólogo pra conversar.

Participante 4 (P4) e o Participante 5 (P5)

Pré-intervenção

Os participantes P4 e o P5 passaram por três sessões de Pré-intervenção e uma sessão de Pós-intervenção. O P4, nas duas primeiras sessões de Pré-intervenção, apresentou seis respostas classificadas como “incompletas ou sem respostas” e quatro respostas classificadas como “adequadas incompletas”. Na terceira sessão as respostas classificadas como “inadequada ou sem resposta” ocorreram três vezes. Observa-se na Figura 4 (pp. 38) que o P5 também apresentou variação nas respostas durante a fase de Pré-intervenção. O exemplo abaixo ilustra as respostas da primeira sessão de pré-intervenção do P4 referente ao Objetivo 4:

P.: _ entendi, e tem alguma consequência pra quem sofre bullying?

P4: _ sim, porque ele vai ficar com trauma.

P.: _ com trauma? Tá bom (...)

A resposta acima do P4 foi valorada como “inadequada ou sem resposta”, pois o Objetivo 4 refere-se a caracterizar as consequências para a alvo. Eram consideradas respostas compatíveis com as estipuladas pela pesquisadora aquelas que se referiam a “isolamento social” e “evasão escolar”, por exemplo.

Intervenção

Realizaram-se quatro sessões de intervenção que duraram em média 50 minutos cada. Ao longo de todas as sessões com o jogo, o P4 realizou 56 jogadas e P5 realizou 53 jogadas. O P4 ganhou duas sessões de jogo e o P5 ganhou uma.

Ao longo do jogo o número médio total de cartas do Nível 1 (cartas com conceitos e.g., definição de *bullying*) retiradas por P4 e P5 foi de 37 e 42, respectivamente; do Nível 2 (cartas de cooperação e empatia, e.g., havia uma situação em que o jogador deveria solicitar ajuda ao outro para ambos avançarem casas no jogo) foi de 28 e 24, respectivamente; do Nível 3 (cartas com perguntas abertas sobre resolução de situações de *bullying*, em que o critério de resposta estava no gabarito) foi de 17 e 16, respectivamente; de sorte ou revés foi de 22 e 12, respectivamente (Tabela 5, pp. 41).

O P4 foi o participante que retirou o maior número de cartas sorte e revés, com 22 no total. Essas cartas tinham o objetivo de aumentar o engajamento do jogador no jogo pela liberação de pontos (Figura 8, pp. 49). Em decorrência disso, o P4, por diversas vezes, articulou as jogadas de modo a passar pelas casas vermelhas (de sorte ou revés), por exemplo, na Jogada 8 da terceira sessão de jogo, o P4 disse “*hm... vou ficar na sorte ou réves (sic)*” e logo em seguida, na Jogada 9, ele disse “*eu acho que vou ficar no sorte ou réves (sic), tô (sic) tendo muita sorte*”. Neste momento, a pesquisadora interferiu instruindo o P4 a explorar o jogo, explicando novamente o sistema de pontuação das casas de arremesso e as regras do jogo. Essas intervenções com o P4 duravam por duas ou três jogadas sendo que, após esse tempo, o P4 executava suas jogadas de maneira que seu peão pudesse ser posicionado sobre as casas vermelhas novamente.

O P5 foi o participante que retirou o maior número de cartas do Nível 1, com 42 cartas no total. Diferentemente de P4, o P5 articulou as jogadas de modo a avançar para as casas pretas que possibilitavam uma pontuação maior. Ele perguntava qual era o valor da casa preta na qual seu peão se encontrava e depois de a pesquisadora verbalizar o valor, dizia: “*aqui é o número 3 né?... aê, acertei!*” e comemorava os pontos conquistados.

Os participantes P4 e o P5 apresentaram menor tempo médio de jogada, como observado na Figura 5 (pp. 45). O menor tempo de jogada pode estar relacionado à pouca

necessidade de auxílios do tipo “c”, “d” e “e” (Figura 7, pp. 48). Desde a primeira sessão, o P4 não necessitou de muito auxílio para executar as ações do jogo, sendo necessários apenas cinco auxílios de Nível “b”, supervisão, ao longo das sessões. De maneira semelhante o P5 não necessitou de muito auxílio para executar as ações do jogo, sendo necessários oito auxílios de Nível “b” ao longo das sessões.

Quanta às categorias relacionadas ao engajamento, o P4 e o P5 apresentaram maiores taxas das categorias CH (comentar sobre o enredo), CM (Comemorar), e CP (comentários positivos), ver Figura 8 (pp. 49). O P5 foi o participante que apresentou maior taxa de comentários positivos em relação ao jogo. Abaixo segue um exemplo de comentário positivo feito pelo P5 na quarta sessão com o jogo (jogadas 10 e 22).

P5: _ acertei ... acertei (rs).

P: _ empatou?

P5: _ sim! (rs)

E, na quarta sessão, jogada 22:

P: _ pode jogar vamo ve se você já sai agora

P5: _ acertei.

P: _ hoje tá acirrado.

P5: _ pode andar?

P: pode.

Pós-intervenção

Quando se comparam as pontuações das questões feitas na pré e pós-intervenção verifica-se que houve um aumento na pontuação e na qualidade das respostas na fase de pós-intervenção para o P4 e o P5. Na pós-intervenção não houve respostas valoradas como 0. Nessa fase, o P5 apresentou seis respostas valoradas como 1 e 4 como 2.

Constata-se que as respostas mais completas dadas pelo P4 estavam relacionadas aos Objetivos 3, 4, 6, 7, 8 e 9 do jogo. Para o P5 isso ocorreu para três dos 10 objetivos de ensino do jogo. Para o P5 as respostas mais completas foram para os Objetivos 1, 3 e 5.

O exemplo abaixo ilustra as respostas da primeira sessão de pré-intervenção do P4 referente ao Objetivo 4:

P.: _ entendi, e tem alguma consequência pra quem sofre bullying?

P4: _ sim, porque ele vai ficar com trauma

P.: _ com trauma? Tá bom (...)

A resposta acima do P4 foi valorada como “inadequada ou sem resposta”, pois o Objetivo 4 refere-se a caracterizar as consequências para a alvo. Eram consideradas respostas compatíveis com as estipuladas pela pesquisadora aquelas que se referiam a “isolamento social” e “evasão escolar”, por exemplo. Na sessão de pós-intervenção, o P4 apresentou melhora na qualidade da resposta, de modo que ele elencou dois elementos critérios na resposta, sendo valorada como “adequada completa”

O exemplo do P5 refere-se ao Objetivo 1 (Descrever *bullying* como um tipo de agressão ou violência recorrente que ocorre entre pares com disparidade de poder entre autor e alvo). Na sessão de pós-intervenção, o P5 apresentou os elementos “isolamento social”, “agressão verbal” e a “intencionalidade das agressões”. Diante disso a resposta de P5 foi valorada como “adequada completa”. O trecho abaixo ilustra a resposta:

Destaca-se que, com exceção do P4 e do P5, todos os demais participantes apresentaram respostas mais completas às questões referentes aos Objetivos 3 (Caracterizar as consequências para o autor, tais como isolamento social, o risco de envolvimento em atividades ilegais e a associação com pares desviantes) e 9 (Fazer pedidos para que alguém

possa ajudar), respectivamente. Apenas o P5 apresentou mudança na qualidade da resposta para o Objetivo1 (Descrever *bullying* como um tipo de agressão ou violência recorrente).

Discussão

O desempenho apresentado pelos participantes referente às pontuações das questões da entrevista antes e após a intervenção mostram que, com exceção do P3, houve uma mudança no sentido da melhora para os participantes, i.e., aumento no número de respostas valoradas como 1 e 2 e diminuição de respostas valoradas como 0. Esses dados tornam possível afirmar que a intervenção com o jogo possibilitou mudanças no repertório verbal dos participantes em relação ao *bullying*. Resultados semelhantes foram obtidos com outros jogos (Perkoski, 2015; Benevides, 2016).

Para os analistas do comportamento (Skinner, 1978), o comportamento verbal é um operante que como afirmam Cooper, Heron e Heward (2014, p. 537) “desempenha um papel central na maioria dos principais aspectos da vida de uma pessoa”. O comportamento operante é aprendido e mantido pelos mesmos tipos de variáveis e princípios que controlam o comportamento não verbal. Contudo, como afirmou Skinner (1978) este comportamento é reforçado por meio da mediação do comportamento de outra pessoa, ou seja, o comportamento verbal envolve uma interação social entre um falante e um ouvinte “em que os falantes ganham acesso ao reforço e controle de seu ambiente por meio do comportamento dos ouvintes” (Cooper, Heron, & Heward, 2014, p. 539).

Ao contrário dos comportamentos modelados por contingências (comportamentos mantidos diretamente pelas relações entre a resposta e suas consequências), os verbalmente controlados ocorrem sob controle de estímulos discriminativos verbais (Skinner, 1969). Alguns estudos (e.g., Catania, Matthews, & Shimoff, 1982; Dias & Hübner, 2003) sugerem que alterações no comportamento verbal poderiam produzir alterações de comportamentos

não-verbais, justificando mudanças neste tipo de comportamento após o uso de procedimentos que envolvem a modelagem de comportamento verbal, como os jogos.

Com a finalidade de avaliar os efeitos do comportamento verbal instruído (governado por regras) ou modelado pelas contingências sobre respostas não-verbais, Catania, Matthews e Shimoff (1982) desenvolveram um estudo do qual participaram 50 graduandos que deviam pressionar botões (esquerdo e direito) para, ocasionalmente, ganharem pontos que poderiam ser trocados por dinheiro. Luzes sobre os botões foram correlacionadas com esquemas de razão e intervalos variados. Os resultados apontaram que quando as respostas verbais foram modeladas, elas controlavam o comportamento não-verbal. Os dados obtidos nesse estudo permitiram aos autores concluir que o comportamento verbal, quando modelado, tem maior probabilidade de determinar o comportamento não-verbal. Dados de pesquisas conduzidas no Brasil, como a de Dias & Hübner (2003), corroboram os de Catania et al. (1982).

O presente estudo avaliou mudanças no repertório verbal dos participantes. O repertório não-verbal não foi avaliado, portanto não há como dizer se houve mudanças nesse aspecto. A dificuldade para o registro de comportamento não-verbais relacionados ao *bullying* está diretamente ligada às características de ocorrência do fenômeno. Episódios de *bullying* podem ocorrer de forma velada (e.g., difamação, calúnia ou isolamento social) em locais e momentos em que não há adultos que possam intervir (Stelko-Pereira & Williams, 2010; Olweus, 2013; Teixeira, 2013). Apesar dessa dificuldade, estudos futuros poderiam avaliar essa questão, ou seja, avaliar se mudanças no comportamento verbal dos participantes produziria mudanças em seus comportamentos não-verbais. Alterações nos comportamentos não-verbais indicariam generalização da condição de jogo para outros contextos.

Ressalta-se que mudanças no comportamento verbal dos participantes deste estudo foi observada para diferentes objetivos de ensino do jogo (Objetivos 3, 4, 5, 6, 7, 8 e, 9 para o P1;

4 e 7 para o P2; 3, 9 e 10 para o P3; 3, 4, 6, 7, 8 e 9 para o P4; e 1, 3 e 5 para o P5). O Objetivo 3 (caracterizar as consequências para o autor), com exceção do P5, e os Objetivos 4 e 9 (caracterizar as consequências para a alvo e pedir ajuda para pais/professores ou colegas) foram melhor valorados por todos os participantes na condição de pós-teste que na condição de pré-teste. Esses dados são importantes, pois saber identificar episódios de *bullying*, descrever as consequências para a alvo e para o autor e saber meios de pedir ajuda quando exposto a essa situação, oferece melhores condições para que a criança atue no ambiente de maneira a evitar ou prevenir a ocorrência de episódios de *bullying*.

Como os dados do estudo indicaram que houve mudanças nos comportamentos verbais, questionou-se se tais mudanças apresentavam relação com o número de vezes que cada participante leu as cartas referentes a um determinado objetivo do jogo. Os resultados dessa análise sugerem que as cartas relacionadas aos Objetivos 2, 4, 7 e 8 (descrever episódios de *bullying*; caracterizar consequências para alvo; decidir de acordo com o contexto sobre a forma mais adequada de lidar com situações de *bullying*; e fazer pedidos para que alguém possa ajudar) foram as mais frequentemente lidas pelos participantes.

Outro aspecto a ser considerado diz respeito ao número de cartas lidas por nível, isso porque no Nível 1 o participante deveria simplesmente realizar a leitura da carta, ou seja, eram cartas “informativas”. No Nível 2 e 3, além da leitura da carta, exigia-se dos participantes uma resposta verbal mais complexa em relação à solução de problemas ou episódios de *bullying*, sendo que, após a resposta do participante, havia a leitura do gabarito e a modelagem da resposta pela pesquisadora. Os resultados sugerem que a melhora nas respostas verbais parece estar relacionada à maior quantidade de cartas dos Níveis 2 e 3. Estudos futuros poderiam avaliar essa questão.

Campanhas informativas são amplamente utilizadas para a conscientização da população, em especial na área da saúde. Pesquisas como as de Lenzi e Coura (2004) e

Fernandes e Narchi (2002) analisaram o impacto de campanhas informativas no contexto da saúde e concluem que há necessidade de mudança na estratégia, pois mesmo sabendo da informação a mudança no repertório não-verbal é mínima. Frente a isso, outras estratégias com o objetivo de modificação de comportamento não-verbal ou generalização de comportamentos verbais para não verbais devem ser adotadas.

O treino da correspondência entre o dizer e o fazer pode aumentar a probabilidade de manutenção e generalização de comportamentos. Isto implica na instalação de novos comportamentos no repertório de um indivíduo (Israel & O'Leary, 1973; Benevides, 2016). O jogo pode ser usado como ferramenta para esta modelagem, como indicam os dados desse estudo, além de ser uma ferramenta que permite maior engajamento do jogador.

Em relação ao engajamento pode-se afirmar que os participantes se mantiveram engajados na tarefa por meio de demonstração de aprovação, comentários positivos em relação ao jogo e comemoração. Durante as sessões de jogo nenhum participante se recusou a realizar as tarefas propostas, como montá-lo, jogá-lo ou desmontá-lo, ao final das sessões, tampouco solicitaram mudança da tarefa ou interrupção das sessões. De acordo com Skinner (1984, p. 952)

o que os industrialistas não dariam para verem seus funcionários tão envolvidos em seu trabalho quanto os jovens em um jogo de fliperama? O que os professores não dariam para verem seus alunos tão aplicados e com a mesma ânsia de aprender? (Ou, para esse assunto, o que qualquer um de nós não daria para nos vermos igualmente apaixonados por nosso trabalho?) Mas não há mistério: é tudo uma questão do planejamento de reforços.

Uma contingência é reforçadora quando aumenta a probabilidade de comportamentos semelhantes ocorrerem no futuro (Skinner, 1968). Skinner (1974) afirma que quanto menor

o intervalo entre o comportamento e a liberação da consequência, maior é a probabilidade de que a consequência tenha um efeito de fortalecimento do comportamento. Nos jogos, arranjos especiais de contingências permitem que as consequências sejam liberadas tão logo um dado comportamento seja emitido, por exemplo, a oportunidade de avançar casas e ganhar pontos permitindo maior engajamento dos jogadores (Skinner, 1968; Perkoski, Gris, Benevides, & Souza, 2016).

Engajamento também está relacionado a aspectos relativos à mecânica (funcionamento do jogo - usabilidade). A usabilidade, no contexto dos jogos educativos, é uma medida que indica que a mecânica do jogo e as regras estão claras e compreensíveis para os jogadores. Cuidados relacionados à usabilidade permitem melhorar a experiência do jogador com um dado jogo (Gris & Souza, 2016; Sanchez, Zea, & Gutierrez, 2009). A estreita relação entre usabilidade e engajamento, segundo Sanchez et al. (2009), é chamada de jogabilidade. Essas características presentes nos jogos educativos aumentam a probabilidade de o jogador se manter mais tempo em determinada tarefa e que os objetivos de ensino do jogo sejam atingidos (Ibrahim, Vela, Sanchez, & Zea, 2012). O jogador que aprende as regras e a mecânica do jogo se mantém motivado por uma quantidade maior de tempo na atividade. Os resultados referentes à usabilidade indicam que o nível de auxílio dado aos participantes no decorrer das sessões diminuiu, i.e., os participantes solicitaram menos ajuda ou perguntavam menos sobre as regras do jogo ou sobre a forma de manuseá-lo, ao longo das sessões de intervenção, indicando independência na realização da atividade. Esse dado indica que a usabilidade do jogo está apropriada para a idade dos participantes.

Outro aspecto importante diz respeito à taxa de *replay*, i. e., o número de vezes que um jogo pode ser jogado antes que haja perda do engajamento. Jogos educativos muitas vezes são empregados em razão de proporcionarem um ambiente de ensino divertido (Panosso, Souza

& Haydu, 2015). Portanto, conhecer o valor de *replay* de um jogo educativo permite o melhor planejamento das situações de ensino em que ele será utilizado.

Nesta pesquisa cada participante jogou quatro vezes, assim como no estudo de Perkoski (2015), contudo, nesta pesquisa a taxa de *replay* parece ter sido maior que no estudo de Perkoski, já que não houve pedidos para que o jogo fosse interrompido, recusa em participar das sessões ou diminuição dos comportamentos categorizados como de engajamento. Uma boa taxa de *replay* é importante, pois contribui para que a criança brinque por mais tempo com o jogo e, conseqüentemente, tenha mais contato com os conteúdos trabalhados por ele. Ressalta-se que os resultados dessa pesquisa sugerem parece haver uma relação entre o número de cartas e a qualidade das respostas dadas pelos participantes.

Por fim, o jogo de tabuleiro desenvolvido nesse estudo foi embasado no jogo desenvolvido por Perkoski (2015), “O Espião”. Perkoski (2015) avaliou os efeitos do jogo de tabuleiro “O Espião” sobre comportamentos de prevenção do *bullying* na escola. Assim como no estudo relatado aqui, os resultados obtidos por meio da entrevista demonstraram que o jogo “O Espião” produziu mudanças no repertório verbal das crianças. Contudo, diferentemente dos resultados relatados nesta pesquisa, as perguntas mais pontuadas no pós-teste do estudo de Perkoski foram acerca do que é *bullying* e, como observado neste estudo, sobre o que acontece com a criança que sofre *bullying*. Alterações no conteúdo das cartas do jogo LENBB poderiam explicar essa diferença.

Considerações Finais

Apesar dos resultados obtidos com o jogo, como pontuado em alguns momentos da seção anterior, alguns aspectos da investigação relatada merecem atenção e poderiam ser objeto de estudos futuros. São eles:

1. Avaliação dos efeitos da complexidade das cartas sobre o comportamento verbais dos jogadores. Estudos futuros poderiam avaliar essa questão de maneira que um grupo de crianças jogasse apenas com as cartas do Nível 1, outro grupo apenas com as cartas do Nível 2 e um terceiro grupo apenas com as cartas do Nível 3, avaliando-se, em seguida, se há diferença no repertório verbal dos jogadores e comparando o desempenho das crianças de cada grupo.
2. Avaliar os efeitos do jogo e de possíveis mudanças no comportamento verbal dos jogadores sobre seus comportamentos não-verbais. Apesar das dificuldades inerentes à avaliação desses comportamentos, estudos futuros poderiam envidar esforços nessa direção.
3. Avaliar os efeitos da participação da pesquisadora nas sessões de jogo. Nesse estudo as crianças jogavam com a pesquisadora. Apesar disso, a análise enfatizou as interações das crianças com o jogo propriamente dito. Estudos futuros deveriam analisar se as cartas e respostas às cartas dadas pela pesquisadora ou outro jogador afeta de algum modo as respostas apresentadas pelas crianças (modelação).
4. Ainda, o jogo foi realizado tendo como jogadores a pesquisadora e a crianças. Estudos futuros poderiam ter como jogadores duas ou mais crianças. Essa configuração poderia permitir observar as interações das crianças e avaliar o efeito do jogo sobre elas.

Os modelos de relacionamento estabelecidos na infância e na adolescência podem impactar toda a vida de uma pessoa (Olweus, 2011; Gomide, 2013). Desse modo, as relações permeadas pelo *bullying* podem gerar consequências prejudiciais tanto para autores quanto para a alvo e serem generalizadas para contextos além da escola - local onde, geralmente, ele é identificado (Albuquerque, Williams, D’Affonseca, 2013; Teixeira, 2013). Portanto, ensinar comportamentos de prevenção ao *bullying* se torna importante para

melhorar a vida das pessoas em contextos reais e também do *cyber* espaço (Erdur-Baker, 2010 Olweus, 2013). Jogos educativos podem ser uma estratégia interessante para o ensino de comportamentos mais adaptativos em diferentes contextos e, ao fazer isso de uma forma divertida, favorecer o engajamento do jogador na tarefa (Perkoski, 2015; Perkoski, Gris, Benevides, & Souza, 2016).

Referências

- Albuquerque, P. P., Williams, L. C. A., & D’Affonseca, S. M. (2013). Efeitos tardios do *Bullying* e Transtorno de Estresse Pós-Traumático: uma revisão crítica. *Psicologia: teoria e crítica*, 29(1), 91-98.
- Bario, C. del & Meulen, K. van der (2016). Maltrato por abuso de poder entre iguales en el alumnado com discapacidad. *Pensamiento Psicologico*, 14(1), 103-118.
- Benevides, R. R. (2016). *Desenvolvimento e avaliação de um jogo educativo para ensino de comportamentos sociais acadêmicos*. (Dissertação de Mestrado) Universidade Estadual de Londrina, Londrina.
- Botelho, R. G. & Souza, J. M. C. (2007). *Bullying* e Educação Física na escola: Características, Casos, Consequências e Estratégias de Intervenção. *Revista de Educação Física*, 139, 58-70.
- Cameschi, C. E. & Abreu-Rodrigues, J. (2005). Contingências aversivas e comportamento emocional. In J. Abreu-Rodrigues & M. R. Ribeiro (Orgs). *Análise do comportamento: pesquisa, teoria e aplicação* (pp. 112-136). Porto Alegre: Artmed.
- Carvalho, J. E. & Barros, P. C., & Pereira, M. B. F. L. O. (2009). O lúdico como uma possibilidade de intervenção e formação da criança na escola. *Congresso Nacional de Educação*.
- Catania, C. A. & Mathews, B. A., & Shimoff, E. (1982). Instructed versus shaped human verbal behavior: interactions with nonverbal responding. *Journal of the Experimental Analysis of Behavior*, 3(38), 233-248.
- Carvalho, M. C. N. & Gomide, P. I. C. (2005). Práticas educativas parentais em famílias de adolescentes em conflito com a lei. *Estudos de Psicologia*, 22(3), 263-275.4. doi: 10.1590/S0103-166x2005000300005.

- Cooper, J. O., Heron, T. E., & Heward, W. L. (2014). *Applied Behavior Analysis* (2nd ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Dias, F. C., & Hübner, M. M. C. (2003). Comportamento verbal e não verbal: Efeitos do reforçamento de tactos com autoclíticos referentes ao ler sobre o tempo despendido com leitura. In H. M. Sadi & N. M. S. de Castro (Orgs.), *Ciência do comportamento: conhecer e avançar*. Santo André: ESETEC, pp. 163-173.
- Erdur-Baker, O. (2010). Cyberbullying and its correlation to traditional bullying gender and frequent and risky usage of internet-mediated communication tools. *New Media & Society*, *12*(1), 109-125. doi: 10.1177/1461444809341260.
- Fernandes, R. A. Q. & Narchi, N. Z. (2002). Conhecimento de gestantes de uma comunidade carente sobre os exames de detecção precoce do câncer cérvico-uterino e de mama. *Revista Brasileira de Cancerologia*, *48*(2), 223-230.
- García-Fernandez, C. M., Romera-Félix, E. M., & Ortega-Ruiz, R. (2016). Relaciones entre el bullying y el cyberbullying: prevalencia y co-ocurrencia. *Pensamiento Psicológico*, *14*(1), 49-61. doi: 10.11144/Javerianacali.PPSI14-1.rbc.
- Gomide, P.I.C. (2003). Estilos parentais e comportamento anti-social. In A. Del Prette & Z. Del Prette (Orgs.). *Habilidades sociais, desenvolvimento e aprendizagem: questões conceituais, avaliação e intervenção*. Campinas: Alínea.
- Gris, G., & Souza, S. R. (2016). Jogos educativos digitais e modelo de rede de relações: desenvolvimento e avaliação do protótipo físico do jogo Korsan. *Revista Perspectivas*, *7*(1), 114-132.
- Ibrahim, I. Vela, F. L. G., Sánchez, J. L. G., Zea, N. P. (2012). Educational Playability Analyzing Player Experiences in Educational Video Games. *ACHI 2012 : The Fifth International Conference on Advances in Computer-Human Interactions*, 326-335.

- Israel, A. C. & O'Leary, D. K. (1973). Developing Correspondence between Children's words and deeds. *Child Development*, 44, 575-581.
- Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). (2015) Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar (PeNSE).
- Lenzi, M. F. & Coura, L. C. (2004). Prevenção da Dengue: a informação em foco. *Revista da Sociedade Brasileira de Medicina Tropical*, 34(4), 343-350.
- Mancini, M. C. (2005). Inventário de Avaliação Pediátrica de Incapacidade (PEDI): manual da versão brasileira adaptada/ Marisa Cotta Mancini, (com base em) Stephen M. Haley (et al.). Belo Horizonte: UFMG.
- Martins, V. (2017). Filho de Pms, estudante usou arma da mãe para atirar contra colegas em escola de Goiânia. Acesso em: 25/10/2017. Retirado de: <https://g1.globo.com/goias/noticia/adolescente-suspeito-de-matar-dois-colegas-a-tiros-em-escola-e-ouvido-pela-policia-civil-em-goiania.ghtm>.
- Melim, F. M. O. & Pereira, B. O. (2013). Prática desportiva, um meio de prevenção do *bullying* na escola? *Movimento*, 2(19), 55-77. doi: 10.22456/1982-8918.30119.
- Oliveira, W. A., Silva, M. A. I., Mello, F. C. M., Porto, D. L., Yoshinaga, A. C. M., & Malta, D. C. (2015). Causas do *bullying*: resultados da Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*. 23(2), 275-282. doi: 10.1590/0104-1169.00222552.
- Olweus, D. (1996). The Revised Olwues Bully/Victim Questionnaire. *Recent Center of Health Promotion (HEMIL)*. University of Bergen.
- Olweus, D. (2011). Bullying at school and later criminality: findings from three Swedish Community sample of males. *Criminal Behavior and Mental Health*, 21, 151-156. doi: 10.1002/cbm.806.
- Olweus, D. (2013). School Bullying: development and some important challenges. *ARI*, 0(5).

- Olweus, D. & Limber, S. (2010). Bullying in School: Evaluation and Dissemination of the Olweus Bullying Prevention Program. *American Journal of Orthopsychiatry*, 80(1), 124-134. doi: 10.1111/j.1939-0025.2010.01015.x.
- Panosso, M., Souza, S. R., Haydu, V. B. (2015). Características atribuídas a jogos educativos: uma interpretação analítico-comportamental. *Psicologia Escolar e Educacional*. 19(2), 233-241. doi: 10.1590/2175-3539/2015/0192821.
- Perkorski, I. R. (2015). *Desenvolvimento e avaliação de um jogo educativo para ensino de comportamentos de prevenção do Bullying escolar*. (Dissertação de Mestrado), Universidade Estadual de Londrina, Londrina.
- Perkoski, I. R., Gris, G., Benevides, R. R., & Souza, S. R. (2016). Desenvolvimento de Jogos Educativos com Base Analítico-Comportamental: O procedimento de *design* iterativo. In J. C. Luzia, G. B. Filgueiras, A. E. Gallo, J. Gamba (Orgs). *Psicologia e Análise do Comportamento: Saúde, Educação e Processos Básicos* (pp.48-59). Londrina: CPAC.
- Sampaio, A. A. S., Azevedo, F. H. B., Cardoso, L. R. D., Lima, C., Pereira, M. B. R., & Andery, M. A. P. A. (2008). Uma introdução aos delineamentos experimentais de sujeito único. *Interação em Psicologia*. 12(8), p.151-164. doi: 10.5380/psi.v12i1.9537.
- Sanchez, J. G., Zea, N. P, & Gutierrez, F. L. (2009). Playability: how to identify the player experience in a video game. In *Human-Computer Interaction -INTERACT 2009* (356-359). Berlin: Springer.
- Sidman, M. (2009). *Coerção e suas implicações* (M. A. Andery & T. M. Sérgio trad.). Editora Livro Pleno.
- Soares, M. R. Z, Ferraza, M., & Amaral, M. (2011). *Bullying: uma brincadeira que não tem graça*. Eduel.

- Sudo, C. H., Soares, P. G., Souza, S. R., & Haydu, V. B. (2008). Equivalência de estímulos e uso de jogos para ensinar leitura e escrita. *Revista Brasileira de Terapia Comportamental*, 2, 223-238.
- Skinner, B. F. (1968). *Technology of Teaching*. Meredith Corporation.
- Skinner, B. F. (1969). *Contingences of Reinforcement: a Theoretical Analysis*. New York, Appleton-Century-Crofts.
- Skinner, B. F. (2006). *Sobre Behaviorismo* (10th ed.) (M. P. Villalobos, trad.). São Paulo: Cultrix.
- Skinner, B. F. (1984). The shame of American Education. *American Psychologist*, 39(9), 947-954.
- Stelko-Pereira, A. C., & Williams, L. C. A. (2010). Reflexões sobre o conceito de violência escolar e a busca por uma definição abrangente. *Revista Temas em Psicologia*, 18, 45-56.
- Stelko-Pereira, A. C., & Williams, L. C. A. (2016). Evaluation of a Brazilian school violence prevention program (Violência Nota Zero). *Pensamiento Psicológico*, 14(1), 63-76.
- Teixeira, G. (2013). *Manual antibullying*. Saraiva.
- Tripiana, A. B. (2013). *O uso de um jogo de tabuleiro educativo no ensino de leitura e escrita a deficientes intelectuais*. (Dissertação de Mestrado) Universidade Estadual de Londrina, Londrina.
- Vianna, J. A., Souza, S. M., & Reis, K. P. (2015). *Bullying nas aulas de Educação Física: a percepção dos alunos no Ensino Médio*. *Ensaio: avaliação políticas públicas de Educação*, 23(86), 73-93.
- Weimer, W. R. (2014). Violência e *Bullying*: Manifestações e consequências nas aulas de Educação Física escolar. *Revista Brasileira de Ciência do Esporte*, 36(1), 257-274.

- Williams, L. C. A., D’Affonseca, S, M., Correia, T. A., & Albuquerque, P. P. (2011). Efeitos a Longo Prazo de Vitimização na Escola. *Revista Interinstitucional de Psicologia*, 4(2), 187-199.
- Xander, P. (2013). *Dimdim: “Negociando & Brincando” no ensino de habilidades monetárias a pré-escolares*. (Dissertação de Mestrado) Universidade Estadual de Londrina, Londrina.

APÊNDICES

Apêndice 2
Definições das Categorias de Engajamento e Usabilidade

Engajamento (EJ)	
DA - Demonstrar aprovação	O participante sorria, ria ou fazia comentários ao realizar uma jogada ou pontos durante a partida do jogo.
CH - Comentar sobre o enredo/história	O participante comentava elementos do jogo com a pesquisadora durante a sessão. O participante perguntava se o jogo era da escola.
CM - Comemorar	O participante sorria ao realizar um ponto no jogo ou retirar uma carta de sorte. O participante levantava as mãos ao realizar um ponto. O participante dizia “acertei, ah, agora foi” quando realizava um ponto durante a sessão de jogo.
CP - Comentar positivamente sobre o jogo	O participante dizia que o jogo era legal ou interessante. O participante concordava com algum texto da carta do jogo.
CA - Comentar coisas alheias ao jogo	O participante pergunta coisas que não estão relacionadas à sessão de jogo. O participante pergunta sobre a vida da pesquisadora. O participante comenta sobre a sala que o jogo foi aplicado.
TA- Solicitar troca de atividade	O participante pede para fazer outra atividade ou se recusa a fazer a atividade proposta.
SI - Solicitar para interromper a partida	O participante pede para encerrar a atividade.
PB - Perguntar sobre <i>bullying</i>	O participante pergunta para a pesquisadora o que é <i>bullying</i> ou se algo é <i>bullying</i> .
CP - Comentário passivo/inadequado em relação a <i>bullying</i>	O participante afirma que não sabe ou que não falaria com um adulto sobre <i>bullying</i> durante a sessão de jogo.
CI - Comentário agressivo relação a <i>bullying</i>	O participante afirma que iria bater, dar soco, empurra, chutar a pessoa que está fazendo <i>bullying</i> com ele.
RE - Relatar episódio de <i>bullying</i> espontaneamente	O participante inicia uma história sobre <i>bullying</i> sem que uma carta tenha solicitado a contagem do episódio.
SAJ - Solicitação de Ajuda durante o Jogo	
PJ - Perguntas sobre o jogo	

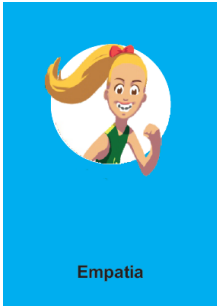
Apêndice 3
Definições das Categorias de Nível de Auxílio

Nível A	Independência	<p>O jogador sorteia uma carta, lê o que está impresso nela e realiza a ação indicada na carta, respondendo uma pergunta, relatando algo e/ou movendo seu peão.</p> <p>A pesquisadora confere a resposta (nível 3) e o participante avança para a próxima casa.</p>
Nível B	Supervisão	<p>A pesquisadora fala o que deve ser feito.</p> <p>O jogador sorteia uma carta, lê o que está impresso nela e realiza a ação indicada na carta, respondendo uma pergunta, relatando algo e/ou movendo seu peão.</p>
Nível C	Assistência Mínima	<p>A pesquisadora aponta para o peão e para o monte de cartas de onde o jogador deve comprar e/ou precisa ler o conteúdo da carta e/ou precisa indicar a ação a ser realizada.</p>
Nível D	Assistência Moderada	<p>A pesquisadora precisa explicar a dinâmica do jogo e, explicar a carta ao jogador, indicando quais ações ele deve fazer.</p> <p>O jogador avança até a próxima casa, caso tenha realizado a ação indicada na carta.</p>
Nível E	Assistência Total	<p>A pesquisadora precisa ler as cartas, perguntando após cada carta se o jogador fará o que está indicado nela. A pesquisadora deve auxiliar o jogador a avançar casas indicando onde o jogador deve colocar seu peão e realizar a atividade indicada na carta.</p>

Apêndice 4

Apresentação das Cartas do Jogo

 <p>Conceito</p>	<p>Você um dia viu alguns alunos rirem várias vezes de um colega que tinha dificuldade para jogar e não fez nada sobre isso. Agora ele não quer mais participar das aulas de Educação Física!</p> <p> Permaneça nessa casa</p>	<p>Você sabia que denunciar e dedurar são coisas diferentes? Denunciar é contar alguma coisa para alguém que pode evitar que alguma coisa séria aconteça. Dedurar é contar uma coisa só para que alguém se dê mal. Os melhores jogadores sabem quando guardar um segredo!</p> <p> Ande 1 casa</p>	<p>Você aprendeu uma jogada importante que vai ajudar o seu time: <i>Bullying</i> é um tipo de ataque que ocorre na escola, na Educação Física e em outros lugares. É quando damos apelidos, batemos, xingamos, excluímos ou fazemos fofocas sobre alguém várias vezes seguidas. Agora que você sabe o que é <i>bullying</i>...</p> <p> Ande 1 casa</p>	<p>Quando uma pessoa sofre <i>bullying</i>, ela pode passar a ter dificuldades para fazer amizades, não querer mais brincar ou sair com os amigos, abandonar a escola e até ficar doente.</p> <p>Você imagina como é ruim se sentir assim?</p> <p> Volte 1 casa</p>
<p>Por que devemos treinar até aprender tudo sobre o <i>bullying</i>? Porque toda criança tem o direito de ser respeitada. Defender o seu direito e o dos outros é uma ótima forma de combater o <i>bullying</i>, por exemplo. Você ajudou um amigo em apuros a denunciar o valentão!</p> <p></p>	<p>Alguém da torcida levantou uma faixa com a seguinte mensagem: "Algumas pessoas tiram sarro dos defeitos de todo mundo achando que estão sendo engraçados, mas ninguém gosta de ficar perto de quem só aponta coisas ruins". Agora que você sabe disso...</p> <p> Ande 1 casa</p>	<p>Você sabia que muitas pessoas que praticam <i>bullying</i> também já foram vítimas? É por isso que precisamos parar o <i>bullying</i> o mais rápido possível! Você tem ajudado a combater o <i>bullying</i> praticando bastante, por isso...</p> <p> Ande 1 casa</p>	<p>O treinador reuniu o seu time e ensinou a seguinte lição: Uma atitude é considerada <i>bullying</i> quando acontece várias vezes e prejudica ou chateia outra pessoa. Você pode andar 1 casa, pois sempre pergunta para os seus amigos se eles ficaram chateados com uma brincadeira e pede desculpas.</p> <p></p>	
<p>Você está indo bem nos treinos! Acabou de descobrir o que fazer quando sofre <i>bullying</i>: podemos tentar resolver os problemas sozinhos, pedindo para a pessoa que está fazendo <i>bullying</i> parar ou ignorando as brincadeiras. Porém, quando ficamos com medo ou pedir para parar não adiantou, devemos pedir ajuda para outra pessoa!</p> <p> Ande 1 casa</p>	<p>Às vezes, uma pessoa que sofre <i>bullying</i> pode passar a fazer o mesmo com outros colegas. Isso não é legal! Além de não fazer parar o <i>bullying</i>, ainda pode magoar ou ferir outra pessoa. Há outras maneiras de resolver o problema, como por exemplo, pedindo a ajuda de alguém de confiança e conversar com um amigo ou com seus pais.</p> <p> Ande 2 casas</p>	<p>Um dos melhores jogadores da escola começou a xingar outros meninos que não eram tão bons. Agora ele precisa de ajuda em uma matéria e ninguém quer ajudar. Nenhuma dessas atitudes são legais, por isso...</p> <p> Todos voltam 1 casa</p>	<p>Você sabia que todas as pessoas envolvidas no <i>bullying</i> sofrem consequências? Quem pratica pode acabar ficando sem amigos e se dando mal. E quem sofre pode ficar triste e sem amigos. Agora que você sabe disso...</p> <p> Ande 1 casa</p>	
<p>Essa parece ser uma dica importante para a união do time: Induzir os colegas que estão escolhendo pessoas a formar um time ou negar-se a jogar com algum colega da classe é entendido como <i>bullying</i>.</p> <p> Ande 1 casa</p>	<p>Na Educação Física às vezes os colegas fazem coisas como chamar atenção do outro uma ou várias vezes pelo modo como joga ou se comporta. Essa é uma dica importante para perceber quando o <i>bullying</i> acontece.</p> <p> Ande 1 casa</p>	<p>Você sabia que o <i>bullying</i> pode acontecer em qualquer lugar? Como por exemplo, nas aulas de Educação Física, no intervalo de aulas, no banheiro, no pátio da escola e até mesmo fora da escola! Agora que você sabe disso pode ficar atento em todos os lugares quando você estiver com os seus amigos.</p> <p> Ande 1 casa</p>	<p>Você pode perceber o <i>bullying</i> quando alguém está sendo excluído de alguma atividade ou não é escolhido para a formação de times nas aulas de Educação Física. Agora que você sabe disso fique atento quando acontecer.</p> <p> Ande 1 casa</p>	
<p>Bater, roubar, empurrar, jogar coisas de propósito são alguns exemplos de <i>bullying</i> direto/físico. Esse tipo de <i>bullying</i> pode deixar marcas no corpo, mas também causa grande tristeza em quem sofre. Agora que você sabe disso pode andar para a próxima casa.</p> <p></p>	<p>Inventar histórias, chamar por apelidos e excluir de atividades de propósito são exemplos de <i>bullying</i> indireto. Esse tipo de <i>bullying</i> pode deixar as pessoas muito tristes e doentes. Agora que você sabe disso...</p> <p> Ande 1 casa</p>	<p>Você sabia que chamamos de <i>bullying</i> aquelas agressões que ocorrem entre pares, ou seja, entre jogadores de um time, equipes adversárias ou alunos de uma escola, sem que haja uma motivação aparente. Agora que você sabe disso,</p> <p> Ande 1 casa</p>	<p>Você viu alguns jogadores esconderem o uniforme de um colega de equipe mais de uma vez, só para que ele não participasse do jogo. Você sabia que isso pode ser considerado <i>bullying</i>? Agora que você sabe disso pode ajudar esse colega contando para ele ou para o professor, para que isso pare de acontecer.</p> <p> Ande 1 casa</p>	



<p>Um bom capitão sabe quando é hora de guardar um segredo, resolver um problema sozinho ou pedir ajuda. Na sua escola tem alguém que você pediria ajuda se estivesse sofrendo <i>bullying</i>? Conte para os jogadores e</p> <p> Ande 1 casa</p>	<p>Você deu um apelido para um colega e ele não gostou nada. (Lembre-se: um bom jogador precisa de amigos com quem contar!).</p> <p>Vá para o banco e pense como você poderia pedir desculpas para ele.</p> <p></p>	<p>Um menino(a) da turma te chama de "baixinho(a)" toda vez que vocês tem aula de basquete na escola, e você acabou descontando isso em outro colega chamando ele de tonto e riu dele na aula de tênis de mesa. Às vezes o <i>bullying</i> faz com que a gente faça brincadeiras sem graça com outros colegas, por isso fique atento com as coisas que você faz.</p> <p> Ande 1 casa</p>	<p>Você já viu uma situação de <i>bullying</i> acontecer na escola, na rua ou em a l g u m filme/desenho/série? Conte para os outros jogadores e...</p> <p> Ande 1 casa</p>
<p>Você sabia que quem pratica <i>bullying</i> acaba tendo menos amigos? Mostre que você tem bons amigos e que vocês são um time!</p> <p>Peça ajuda para outro jogador e cada um anda 1 casa. Se ninguém ajudar, você volta 3 casas!</p> <p></p> <p>Agora que você tem aprendido sobre <i>bullying</i>, você descobriu que um garoto mais velho toma a vez de várias crianças menores, que não tem coragem de denunciar. Sabendo que as crianças não conseguiriam, você mesmo contou para o treinador o que estava acontecendo. Parabéns, você está combatendo o <i>bullying</i> durante os jogos, e ainda por cima é corajoso suficiente para defender outras pessoas!</p> <p> Ande 1 casa</p>	<p>Ops... Você contou para o professor de Educação Física que estava sofrendo <i>bullying</i>, mas ele nem ligou.</p> <p>Com certeza até os melhores jogadores já pediram ajuda para a pessoa errada... Hora de escolher outro agente de confiança!</p> <p> Ande 1 casa</p> <p>Quando vemos um amigo sofrer <i>bullying</i> devemos apoiá-lo a denunciar. Você pode ajudar mostrando quem são as pessoas de confiança para quem ele pode denunciar (pais, professores) quando for possível. Denunciar é uma coisa corajosa que os melhores jogadores fazem quando não podem resolver problemas sozinhos. Escolha um jogador e cada um de vocês anda 1 casa.</p> <p></p>	<p>Ops... até os melhores times às vezes cometem erros! Você espalhou o segredo de um colega, e todos riram dele. Nunca é tarde para pedir desculpas...</p> <p>Como um pedido de desculpas, escolha um jogador para andar 1 casa.</p> <p></p> <p>Deixaram um bilhete no vestiário! Nele estava escrito: «Bater, xingar, roubar e chamar por apelidos são alguns exemplos de <i>bullying</i> direto. Esse tipo de <i>bullying</i> pode deixar marcas no corpo, mas também causa grande tristeza em quem sofre». Você conhece uma história de <i>bullying</i> desse tipo? Conte para os colegas do time e ande 2 casas.</p> <p></p>	<p>Mostre como você aprendeu as estratégias do jogo e explique para os outros jogadores o que é <i>bullying</i>.</p> <p> Compre outra carta</p> <p>Parabéns! Você viu que um companheiro do seu time andava triste por causa de um apelido que os colegas deram a ele. Além de ajudá-lo a denunciar para o agente de confiança, você ouviu os desabaços dele e nunca o chamou por aquele apelido. Com um parceiro de time tão leal quanto você, seu amigo com certeza vai superar esses problemas!</p> <p> Ande 1 casa</p>
<p>Você realmente é um capitão muito atento! Ao ver uma criança chorando após alguém rir dela por errar um passe você pediu que elas parassem. Isso é usar sua coragem e habilidades de jogador para o bem, e por isso você deve ir para a próxima casa!</p> <p></p> <p>Você percebeu que alguns alunos não chamavam um colega para fazer parte do time de bola queimada nas aulas de Educação Física. Quando percebeu isso você começou a chamá-lo para entrar no seu time. Parabéns pela iniciativa!</p> <p> Ande 1 casa</p>	<p>Imagine que em todas as aulas de Educação Física um garoto chuta a bola em você. Essa é uma situação perigosa, portanto é hora de pedir ajuda para uma pessoa de confiança. Quem você nomearia como agente de confiança da sua equipe? Conte para os outros jogadores e você anda 1 casa.</p> <p></p> <p>Você e seu amigo foram alvo de uma história que não era verdade na escola, e juntos decidiram falar com seus pais e com um professor de confiança.</p> <p>Parabéns, essa é uma maneira de resolver seus problemas.</p> <p> Ande 1 casa</p>	<p>Muitas pessoas que cometem <i>bullying</i> podem acabar partindo para outros tipos de crimes, ou andarem com "guangues". Imagine se algo assim acontece com um colega de time?</p> <p> Ande 1 casa</p> <p>Você já viu o <i>bullying</i> acontecer na sua escola ou conhece alguma história de <i>bullying</i>?</p> <p>Conte a história para os outros jogadores e...</p> <p> Ande 1 casa</p>	<p>Ops... até os melhores jogadores às vezes cometem erros! Você espalhou o segredo de um colega, e todos riram dele.</p> <p>Fique nessa casa.</p> <p></p> <p>Um dia um colega ficou rindo da forma como você corria na aula de Educação Física e para resolver o problema você decidiu falar com seu professor sobre isso. Essa é uma das formas que temos para fazer essas situações acabarem. Você pode nos dizer outra?</p> <p> Ande 1 casa</p>



Perguntas

Seus amigos e amigas estão excluindo um aluno novo do time e te pediram para não falar com ele, mas você achou isso errado. Como vocêalaria para os seus amigos que não vai deixar de jogar com o aluno novo?

1

Uma criança está sendo ameaçada por um garoto mais velho, que diz que irá bater nela durante o jogo de handebol.

Quando viu isso, você decidiu...

2

Sairam espalhando por aí que um colega não tomava banho. Ele nem ficou sabendo e por isso não entende quando as pessoas riem dele.

O que você pode fazer para ajudá-lo?

3

Você precisa denunciar que está sofrendo ameaças de um garoto mais velho e decide falar com a diretora da escola.

Como vocêalaria isso?

4

Um menino sabe que os outros alunos tem medo dele, e se aproveita disso para sempre ser o capitão do time.

Um dia os colegas começaram...

5

Você deu um apelido para um amigo e ele ficou muito magoado.

Como vocêalaria pediria desculpas e ele.

6

Você é novo na escola e no seu primeiro dia de aula um aluno começa a fazer piadas com você e você não gosta.

O que você diz para ele?

7

Uma menina do seu grupo de amigos pediu que ninguém mais jogasse com uma garota nas aulas de Educação Física. Você não achou isso legal, e resolveu falar com ela.

Como vocêalaria para ela que isso não é legal?

8

Parece que você recebeu uma missão especial! Uma garota da classe sempre fica por último para ser escolhida no time quando a professora manda.

O que você pode fazer para ajudar essa garota?

9

Um colega ganhou o apelido de "perna-de-pau" na Educação Física, e mesmo depois de pedir para os colegas pararem, eles continuam o chamando por esse apelido. Agora, ele...

10

Imagine que um colega sempre dá tapas na sua cabeça na hora da aula de Educação Física. Isso é um sinal de *bullying*?

O que você poderia fazer para isso parar?

11

Um garoto bate em você toda vez que vocês jogam futebol.

Para resolver isso, você decidiu...

12

Qual é a diferença entre denunciar e dedurar?

13

Quando é que uma situação pode ser considerada *bullying*?

14

Porque temos que ajudar a fazer o *bullying* parar?

15

Você notou que um colega está sofrendo *bullying*. Como vocêalaria com ele para incentivá-lo a denunciar?

16

Aquele colega valentão vive mandando todos os outros alunos darem dinheiro para ele e ameaça bater em quem não dá. Para resolver isso, você e os outros alunos decidiram...

17

Um valentão sempre rouba a sua vez na aula de Educação Física, não adianta dizer nada para ele. O que você decide fazer para resolver essa situação?

18

Um jogador do seu time começou a faltar nos treinos e se recusar a jogar quando estava no treino. Você como capitão deveria falar com ele para saber o que está acontecendo. Como vocêalaria isso?

19

Uma gaorta percebe que os alunos tem medo dela, porque na bola queimada ela sempre joga a bola em direção ao rosto dos colegas. Com o tempo essa garota começou a ficar sem amigos.

Como podemos falar com ela?

20

Apêndice 5

Manual do jogo com Gabarito das Perguntas do Nível 3



Liga escolar nacional
de
Basquete
SEM Bullying

Manual de instruções



Faixa etária:
8 - 10 anos



Pesquisa e Conteúdo Game Design: Ladeje | Laboratório de avaliação e desenvolvimento de jogos educativos | UEL. Prof. responsável: Dra. Sílvia Regina Arrabal Souza. Ms. Greicy dos Anjos. Ms. Izadora Perkoski. <https://labjogoseducativos.wordpress.com/>

Design: Conde | Laboratório de Conhecimento em Design estratégico e conexões. Prof. responsável: Dra. Rosane Fonseca de Freitas Martins. Ilustrações: Cassio Yoshiyuki Shibukawa. Objetos 3D: Bruno Crispin.

Instrução do Jogo

0 que vem no seu jogo?

- 80 (oitenta) cartas, que são:
 - 20 (vinte) cartas amarelas;
 - 20 (vinte) cartas azuis;
 - 20 (vinte) cartas vermelhas;
 - 20 (vinte) cartas verdes
- 8 (oito) peões (que são os personagens do jogo)
- 160 (cento e sessenta) figuras -20 (vinte) peças correspondentes a cada personagem (para demarcar o caminho percorrido em cada rodada);
- 1 (um) tabuleiro
- 1 (um) placar para marcação de pontos
- 2 (duas) cestas de basquete
- 1 (um) arremessador de bola
- 1 (uma) bolinha de basquete.



Como montar seu jogo?

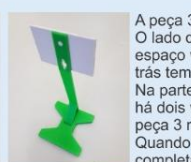
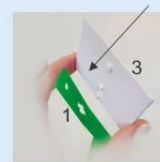
Tabuleiro Você deve colocar o tabuleiro sob uma superfície plana, para seu maior conforto, principalmente, quando for utilizar o arremessador de bola. Em seguida posicione as peças do jogo.

Arremessador O arremessador é composto por duas peças. Encaixe a Peça 1 na Peça 2. A Peça 1 é a que fica sob a superfície do jogo, de preferência uma superfície plana. (ilustração de como encaixar e lado correto)



Cesta de basquete

Cestas de basquete: é composta por 4 peças: 1, 2, 3 e 4
A Peça 1 é a estrutura da cesta. O lado da frente é parte lisa com dois vazados e o lado de trás é o que tem uma haste de apoio da estrutura principal.
A peça 2 forma a base da cesta, o lado de cima é o que tem um vão que deve ser encaixado na peça 1, e o lado de baixo - que fica apoiado na superfície do jogo - é o lado liso. Posicione a peça 2 na haste inferior do lado de trás da peça 1. Quando você posicionar deslize a peça 2 até que ela fique completamente rente à peça 1, como se fosse uma só peça.



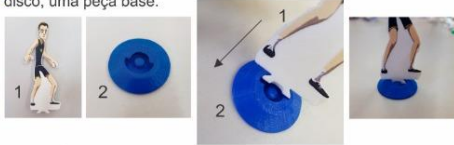
A peça 3 é a tabela da cesta. O lado da frente é liso com um espaço vazado e o lado de trás tem dois encaixes. Na parte superior da peça 1 há dois vazados: encaixe a peça 3 no vazado superior. Quando fizer um "click" estará completamente encaixado.

A peça 4 é o aro da cesta e nele há um encaixe. Posicione a cesta com a rede para baixo e encaixe-a no vazado da peça 3 até o final (ouça o "click"), para que a peça 4 encaixe na tabela e no vazado inferior da peça 1.



Personagens

Os personagens são compostos por 2 peças, cada. A Peça 1 é a figura da personagem e a Peça 2, em forma de disco, uma peça base.



As personagens femininas estão vestidas de uniforme verde, portanto sua base é verde, e os meninos de azul e de igual modo sua base é azul. Encaixe a Peça 1 na Peça 2, conforme a ilustração.



Personagens femininas

	Hortencia	Loura, alta, magra, de aparelho
	Magic Paula	Ruiva Gordinha Baixinha
	Adrianinha	Óculos
	Clarissa	Negra

Personagens masculinas

	Oscar	Alto Magro
	Leandrinho	Gordinho Baixo Negro
	Nene	Tímido
	Cristiano	Japonês

Cartas

Posicionamento dos montes de cartas: as cartas devem ser separadas por cores. Cada monte deve conter apenas uma cor de carta, há 4 (quatro) cores de cartas, portanto devem ser feitos 4 (quatro) montes. Esses montes de cartas devem ser posicionados ao lado do tabuleiro, em um local que não te atrapalhe, mas que seja confortável o suficiente para que você consiga alcançar as cartas.

Placar

Placar: Posicione o placar na lateral do tabuleiro. Cada jogador deve marcar em um lado do placar os seus pontos.



Como Jogar?

Você precisa acabar com o bullying que está acontecendo no seu time, para isso você deve jogar basquete e fazer o máximo de jogadas e pontos possíveis. Aprenda tudo sobre bullying e para ajudar os seus colegas de time. Vamos nessa?

O jogador mais velho inicia a partida, ele deve escolher seu personagem.

Após a escolha do personagem, o jogador mais velho deve posicionar seu personagem em uma casa de início do jogo que será de sua escolha. Move, então, seu personagem que deve ser colocado sob a primeira casa amarela do jogo.



Retira uma carta amarela do monte, lê a instrução em voz alta para o grupo de jogadores e avança uma casa, como indicado pela carta. A carta retirada deve ser colocada no final do monte. Marque as casas pelas quais seu personagem passar usando a ficha na qual está impressa a carinha do seu personagem.

Em seguida, o próximo jogador inicia sua jogada e, de modo semelhante, coloca seu peão na casa amarela, pega uma carta amarela, lê o que está impresso sob ela, realiza a ação descrita, coloca uma carinha do seu personagem na casa em que estava e devolve a carta no monte. Se estiverem em três ou quatro jogadores o mesmo deve ser feito por eles.

Quando chegar a vez do primeiro jogador ele deve mover seu personagem para a próxima casa, retirar a carta etc. Isso deverá ser feito por todos os jogadores até que eles cheguem ao final do tabuleiro. Lembre-se, o jogador deve pegar sempre a carta cuja cor for correspondente a casa na qual se encontra.

Cada cor de carta e de casa indica um nível de dificuldade diferente do jogo. As cartas de cor amarela tratam de conceitos e apresentação de bullying. As cartas de cor azul apresentam situações-problema, empatia e auxílio entre os jogadores do jogo. As cartas de cor verde são cartas de perguntas e respostas e as cartas vermelhas são de sorte ou revés. À medida que for retirando as cartas você poderá obter pontos.



A partir da segunda rodada, você deve escolher para qual casa gostaria de mover seu personagem, respeitando as possibilidades indicadas no tabuleiro.

As trilhas foram montadas de modo que não é possível pular qualquer nível de dificuldade do jogo, ou seja, necessariamente o jogador passará por casas amarelas, azuis e verdes embora o caminho até a cesta de basquete possa ser construído por você.

Por fim, existem as casas de cor preta, essas são casas de arremesso. As casas pretas respeitam as regras do basquete. Dependendo da posição das casas pretas você poderá realizar arremessos que valem 1, 2 ou 3 pontos.

No momento em que você chegar a uma casa preta, você deve tentar realizar uma cesta, para isso você terá DUAS chances. Você deve posicionar o arremessador dentro da quadra de ataque em direção a cesta de basquete.

(ilustração do lado correto do arremessador)

Encaixe a bolinha de basquete na extremidade do arremessador, e, com o dedo indicador pressione a ponta do arremessador e então solte-a. Se necessário, segure a base do arremessador com o auxílio da outra mão.

(ilustração de onde a bolinha deve ser encaixada) (ilustração do que seria a quadra de ataque – que é contrária a quadra que iniciou a rodada).

A pontuação das cestas nos arremessos será calculada, a partir da quantidade de casas pelas quais seu personagem passou. Se você passar por:

- . 3 (três) casas você terá seus pontos multiplicados por 1 (um), com DUAS chances de arremesso;
- . 4 (quatro) a 6 (seis) casas, as cestas serão multiplicadas por 2 (dois), com DUAS chances de arremesso;
- . 7 (sete) a 9 (nove) casas as cestas serão multiplicadas por 3 (três), com DUAS chances de arremesso.

Após o lançamento da bolinha e contabilização dos pontos, caso você realize uma cesta, atualize o seu placar.

Caso tenha chegado ao final do tabuleiro e não tenha pontos recolha as carinhas do seu personagem do tabuleiro e reinicie o jogo de um dos pontos de início do tabuleiro. Você pode escolher um ponto de início diferente cada vez que tenha chegado ao final do tabuleiro, bem como um caminho diferente a ser percorrido.

O jogo será finalizado quando você fizer 10 (vinte) pontos.

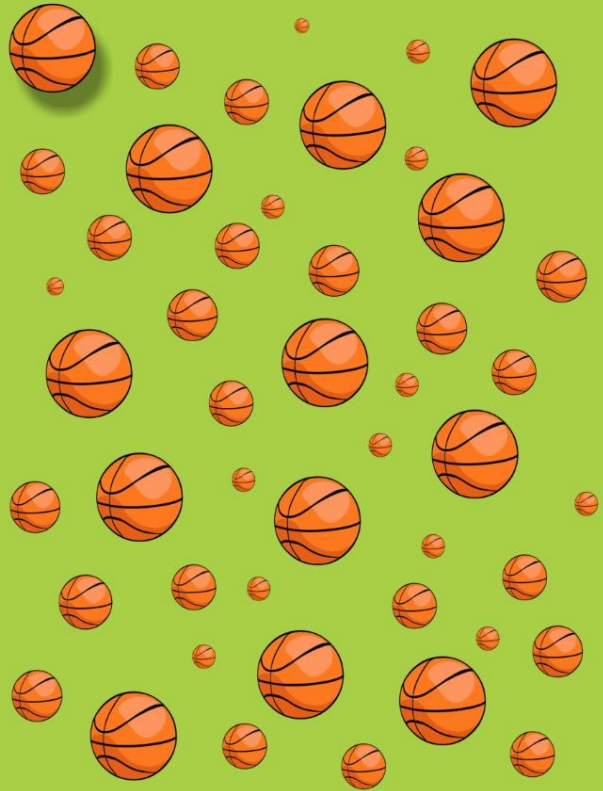
Enquanto aprende mais sobre bullying aproveite para se divertir! Boa sorte!!





GABARITO | cartas verdes

- R1: Sinto muito, mas não vou deixar de ser amigo dele só porque vocês mandaram. Isso é bullying e faz as pessoas sofrerem. Como vocês se sentiriam se fosse com vocês? Ande 1 casa.
- R2: Falar com o amigo que o apoiaria e que não era para ele ter medo, e que ele deveria contar para o professor de Educação Física para resolver o problema e eu iria com ele, se ele quisesse. Ande 1 casa.
- R3: Contar para o amigo, consolar caso ele ficasse triste com a situação e ajudá-lo a denunciar para alguém de confiança. Ande 1 casa.
- R4: Estou sofrendo ameaças por parte de um colega, e isso está me deixando com medo e com raiva. Preciso de ajuda, pois já pedi para ele parar e ele continua. Não estou me sentindo seguro. Ande 1 casa.
- R5: A se afastar desse menino e ele começou a se sentir excluído e viu que as pessoas o tratavam bem só por medo e não por amizade. Ande 1 casa.
- R6: Percebi que você ficou triste com esse apelido. Me desculpe. Não vou mais te chamar assim e tomarei mais cuidado para não te magoar da próxima vez. Ande 1 casa.
- R7: Não gostei dessa brincadeira. Se você não quer ser meu amigo não precisa, mas me deixe quieto, por favor! Você gostaria que fizessem isso com você? Ande 1 casa.
- R8: Eu não vou me afastar dela, e acho errado você tentar colocar as pessoas umas contra as outras. Ande 1 casa.
- R9: Posso chama-la para fazer parte do meu time nas próximas aulas. Ande 1 casa.
- P10: Está muito triste e envergonhado, parou de brincar com as outras crianças e não quer mais ir para a escola. Ande 1 casa.
- R11: Falaria com ele para que o parasse de fazer aquilo. E, se não parasse, falaria com o professor de Educação Física ou algum adulto para me ajudar. Ande 1 casa.
- R12: Contar para o professor de Educação Física que o chamou para uma conversa e fez o bullying parar. Ande 1 casa.
- R13: Denunciar é contar alguma coisa para alguém que pode evitar que alguma coisa séria aconteça. Denunciar é contar uma coisa só para que alguém se dê mal. Ande 1 casa.
- R14: Uma situação pode ser considerada bullying quando acontece várias vezes com uma pessoa ou com várias pessoas que as deixam chateadas, magoadas ou com raiva. Ande 1 casa.
- R15: (Agressor) O bullying tem que parar porque muitas vezes as pessoas que o praticam têm familiares que brigam muito, e por isso essa pessoa sofre também. Ande 1 casa. (Vítima) O bullying tem que parar por que deixa as pessoas magoadas, com raiva, e podem até ficar doentes como desenvolver depressão, por exemplo. Ande 1 casa.
- R16: Eu sei que é difícil e podemos ter medo de denunciar, mas você precisa de ajuda para parar de passar por essa situação que te faz mal. Eu posso ir com você, se você quiser. Ande 1 casa.
- R17: Fazer um grupo com alguns alunos e contar para a diretora e para a professora da sala que o chamou para uma boa conversa e fez o bullying parar. Ande 1 casa.
- R18: Como tentar falar com ele não adiantou, eu contaria para o professor de Educação Física, porque ele poderia me ajudar a resolver esse problema. Ande 1 casa.
- R19: Eu percebi que você faltou em alguns treinos, gostaria de saber o que está acontecendo, porque o time sente a sua falta. Se você precisar de ajuda pode falar comigo. Ande 1 casa.
- P20: Podemos dizer para ela que é por causa do que ela faz na Educação Física que as pessoas estão deixando de ser amigas dela, e dizer que ela pode tentar mudar suas atitudes no jogo. Ande 1 casa.



Apêndice 6

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

“Desenvolvimento e Avaliação de um jogo de tabuleiro educativo para ensino de comportamentos de prevenção ao *Bullying* na Educação Física”

Prezado(a) Senhor(a):

Gostaríamos de convidar a criança ou adolescente sob sua responsabilidade para participar da pesquisa “Desenvolvimento e Avaliação de um jogo de tabuleiro educativo para ensino de comportamentos de prevenção ao *Bullying* na Educação Física”, a ser realizada em “Londrina-PR”. O objetivo da pesquisa é “avaliar um jogo de tabuleiro desenvolvido para ensinar crianças comportamentos de prevenção ao *bullying* em aulas de educação física”. A participação da criança ou adolescente é muito importante e ela se daria da seguinte forma, será aplicada uma entrevista sobre conhecimento de *bullying*, depois ela jogará um jogo educativo sobre o tema e responderá novamente a entrevista. As sessões que compõem este estudo, entrevista e jogo, serão filmadas, e as imagens serão mantidas em absoluto sigilo e apagadas após a conclusão da pesquisa. As sessões terão duração de uma hora, e serão realizadas uma vez por semana em uma sala de aula da escola, junto a isso serão realizadas observações de aulas de Educação Física que não serão gravadas.

Esclarecemos que a participação da criança ou do adolescente é totalmente voluntária, podendo o(a) senhor(a) solicitar a recusa ou desistência de participação da criança ou do adolescente a qualquer momento, sem que isto acarrete qualquer ônus ou prejuízo à criança ou adolescente. Esclarecemos, também, que as informações da criança ou do adolescente sob sua responsabilidade serão utilizadas somente para os fins desta pesquisa (ou para esta e futuras pesquisas) e serão tratadas com o mais absoluto sigilo e confidencialidade, de modo a preservar a identidade da criança ou do adolescente. Após a utilização das gravações para coleta de dados todas as gravações serão apagadas.

Esclarecemos ainda, que nem o(a) senhor(a) e nem a criança ou adolescente sob sua responsabilidade pagarão ou serão remunerados(as) pela participação. Garantimos, no entanto, que todas as despesas decorrentes da pesquisa serão ressarcidas, quando devidas e decorrentes especificamente da participação.

Os benefícios esperados são a oportunidade de ampliar os conhecimentos das crianças sobre como agir em situações de agressão entre alunos na escola e desenvolver seu repertório em habilidades relacionadas à comunicação e conhecimento. Quanto aos riscos, em caso de frustração da criança em não alcançar pontos ou se recusar a jogar, a sessão será encerrada. Caso necessário será disponibilizado atendimento individual da criança.

Informamos que esta pesquisa atende e respeita os direitos previstos no Estatuto da Criança e do Adolescente- ECA, Lei Federal nº 8069 de 13 de julho de 1990, sendo eles: à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária. Garantimos também que será atendido o Artigo 18 do ECA: “É dever de todos velar pela dignidade da criança e do adolescente, pondo-os a salvo de qualquer tratamento desumano, violento, aterrorizante, vexatório ou constrangedor.”

Caso o(a) senhor(a) tenha dúvidas ou necessite de maiores esclarecimentos poderá nos contatar Greicy de Assis Oliveira dos Anjos, residente na Rua João Calvino, 377, telefone para contato (44) 99993-5475, e-mail para contato greicydosanjos@gmail.com, ou procurar o Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da Universidade Estadual de Londrina, situado junto ao LABESC - Laboratório Escola, no Campus Universitário, telefone 3371-5455, e-mail: cep268@uel.br.

Este termo deverá ser preenchido em duas vias de igual teor, sendo uma delas devidamente preenchida, assinada e entregue ao(à) senhor(a).

Londrina, ___ de _____ de 2018.

Pesquisadora Responsável

Greicy de Assis Oliveira dos Anjos

RG: _____

 (NOME POR EXTENSO DO RESPONSÁVEL PELO PARTICIPANTE DA PESQUISA), tendo sido devidamente esclarecido sobre os procedimentos da pesquisa, concordo com a participação voluntária da criança ou do adolescente sob minha responsabilidade na pesquisa descrita acima.

Assinatura (ou impressão dactiloscópica): _____

Caso o adolescente seja maior de 12 anos, deverá constar o espaço abaixo para assinatura do menor.

Assentimento Livre e Esclarecido do Adolescente

 (NOME POR EXTENSO DO PARTICIPANTE DA PESQUISA), tendo sido totalmente esclarecido sobre os procedimentos da pesquisa, concordo em participar voluntariamente da pesquisa descrita acima.

Assinatura (ou impressão dactiloscópica): _____

Data: _____

Apêndice 7
Entrevista Estruturada para Avaliar Conhecimentos acerca do *Bullying*

Objetivos	Perguntas	Definição operacional para avaliação e pontuação das perguntas
1. Descrever <i>bullying</i> como um tipo de agressão ou violência recorrente que ocorre entre pares com disparidade de poder entre autor e alvo.	Você sabe o que é <i>bullying</i> ? Pode me explicar com as suas palavras?	2 = dá uma resposta suficiente, que inclui, no mínimo, três dos seguintes componentes: . agressão verbal; . agressão física; . roubo de pertences; . isolamento social; . ocorre repetidamente; . intencional. 1 = dá uma resposta mínima (com apenas um ou dois dos componentes da resposta suficiente). 0 = a criança não responde ou diz que não sabe.
2. Descrever episódios de <i>bullying</i> .	Você pode me dar um exemplo de <i>bullying</i> ? Descreva como foi.	2 = dá uma resposta suficiente que inclui, no mínimo, dois dos seguintes componentes: . excluir outro do grupo ou de alguma atividade; . aplicar apelidos em um colega mesmo que ele não goste; . espalhar histórias sobre um colega que não são verdade; . bater na cabeça de um colega ou chutar a bola na direção dele quando ele não está olhando; . chamar atenção do colega várias vezes pelo modo como se comporta. 1 = dá uma resposta mínima (com apenas um dos componentes da resposta suficiente) 0 = a criança não responde ou diz que não sabe
3. Caracterizar as consequências para o autor, tais como isolamento social, risco de envolvimento em	Você sabe me dizer o que pode acontecer com uma pessoa que faz <i>bullying</i> ?	2 = dá uma resposta suficiente que inclui, no mínimo, dois dos seguintes componentes: . ficar sem amigos; . envolvimento com crime ou

<p>atividades ilegais e associação com pares desviantes.</p>		<p>ganges; . sofrer retaliações; . sofrer punições por parte da família; . sofrer punições por parte da escola. 1 = dá uma resposta mínima (com apenas um dos componentes da resposta suficiente). 0 = a criança não responde ou diz que não sabe.</p>
<p>4. Caracterizar as consequências para a alvotais como isolamento social, baixo desempenho acadêmico, agressividade e respostas emocionais de tristeza, raiva e/ou insegurança.</p>	<p>Você sabe me dizer o que pode acontecer com uma pessoa que é alvo de <i>bullying</i>?</p>	<p>2 = dá uma resposta suficiente que inclui, no mínimo, dois dos seguintes componentes: . tristeza/depressão; . isolamento social; . evasão escolar; . reações agressivas/cometer <i>bullying</i> com outros colegas. 1 = dá uma resposta mínima (com apenas um dos componentes da resposta suficiente). 0 = a criança não responde ou diz que não sabe.</p>
<p>5. Descrever formas de lidar, quando alvo, com situações de <i>bullying</i>: pedir ajuda aos pais e/ou professores e/ou amigos de confiança. E, quando apropriado, solicitar mudança de comportamento de modo seguro sem se colocar em risco.</p>	<p>Diga para mim o que você faria se alguém estivesse fazendo/praticando <i>bullying</i> com você?</p>	<p>2 = dá uma resposta suficiente que inclui, no mínimo, o componente “contar para um adulto de confiança” e mais um dos seguintes: . pediria para parar; . tentaria se afastar; . pediria ajuda de um professor; . pediria ajuda a algum funcionário da escola; . pediria ajuda de um amigo de confiança para acompanhá-lo ao falar com um adulto; . pedir mudança de comportamento em momentos que não haja risco para si. 1 = dá uma resposta mínima (com apenas um dos componentes da resposta suficiente), ou uma resposta agressiva (“bateria nele”). 0 = a criança não responde ou diz que não sabe.</p>

<p>6. Descrever formas de lidar, quando testemunha, com situações de <i>bullying</i>: apoiar e acolher a alvo e denunciar para os pais e/ou professores.</p>	<p>Diga o que você faria se visse alguém sofrendo com o <i>bullying</i>?</p>	<p>2 = dá uma resposta suficiente que inclui, no mínimo, o componente “conversar com o amigo” e outros, como:</p> <ul style="list-style-type: none"> . consolar o amigo; . estimular o amigo a contar para seus pais; . estimular o amigo a conversar/contar para o professor. <p>1 = dá resposta mínima (com apenas um dos componentes da resposta suficiente) ou uma resposta evasiva.</p> <p>0 = a criança não responde ou diz que não sabe.</p>
<p>7. Decidir, de acordo com o contexto, sobre a forma mais adequada de lidar com situações de <i>bullying</i>.</p>	<p>Quando eu devo chamar um adulto ou ajudar sozinho um amigo que está sofrendo <i>bullying</i>?</p>	<p>2 = dá uma resposta suficiente que inclui, no mínimo, dois desses componentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> . conversar sobre como ajudar a pessoa no momento em que ela está sozinha; . buscar ajuda de um adulto no momento em que está ocorrendo a agressão; . fazer amizade com a pessoa. <p>1 = dá resposta mínima (com apenas um dos componentes da resposta suficiente) ou uma resposta evasiva.</p> <p>0 = a criança não responde ou diz que não sabe</p>
<p>8. Demonstrar interesse e preocupação pelo outro.</p>	<p>O que você diria para uma pessoa que sofre <i>bullying</i>?</p>	<p>2 = dá uma resposta suficiente que inclui, no mínimo, dois desses componentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> . “percebi que você está com algumas dificuldades com os colegas. Como posso te ajudar?”; . “vamos conversar com um adulto que pode nos ajudar a resolver essa situação?”; . fazer amizade com essa pessoa e fazer companhia para ela. <p>1 = dá resposta mínima (com apenas um dos componentes da resposta suficiente).</p> <p>0 = a criança não responde ou diz que não sabe</p>

<p>9. Fazer pedidos para que alguém possa ajudar</p>	<p>Como você pediria ajuda para um adulto/amigo se estivesse sofrendo <i>bullying</i>?</p>	<p>2 = dá uma resposta suficiente que inclui, no mínimo, dois desses componentes: . “Professora/diretora, posso conversar com você sobre algumas coisas que estão acontecendo comigo na escola?”; . “Mãe/pai tem uma pessoa na escola que tem feito algumas brincadeiras que eu não gosto...”; . “Carlos, você pode me acompanhar para eu falar com a professora sobre o que a Alice tem feito comigo?”. 1 = dá resposta mínima (com apenas um dos componentes da resposta suficiente) ou uma resposta evasiva. 0 = a criança não responde ou diz que não sabe</p>
<p>10. Recusar a participar de alguma situação de <i>bullying</i>.</p>	<p>Como você diria para um colega que não vai ajudá-lo a fazer <i>bullying</i> contra outro colega?</p>	<p>2= dá uma resposta suficiente que inclui, no mínimo, dois desses componentes: . “Eu não posso ajudar você a fazer isso porque eu não acho isso legal”; . “Não vou fazer isso e acho que você também não deveria. Isso vai te trazer problemas”; . “Você já pensou que isso não é legal? Que o outro não vai gostar dessa brincadeira?”. 1 = dá resposta mínima (com apenas um dos componentes da resposta suficiente) ou uma resposta evasiva. 0 = a criança não responde ou diz que não sabe.</p>

Apêndice 8

Cartas do jogo correspondentes aos objetivos de ensino

	Nível 1 (Cartas Conceito)	Nível 2 (Cartas Empatia)	Nível 3 (Cartas de Pergunta)
1. Descrever <i>bullying</i> como um tipo de agressão ou violência recorrente que ocorre entre pares com disparidade de poder entre autor e alvo.	<p>c.1.1. Você aprendeu uma jogada importante que vai ajudar o seu time: <i>Bullying</i> é um tipo de ataque que ocorre na escola, na Educação Física e em outros lugares. É quando damos apelidos, batemos, xingamos, excluímos ou fazemos fofocas sobre alguém várias vezes seguidas. Agora que você sabe o que é <i>bullying</i>...</p> <p>c.1.2. O treinador reuniu o seu time e ensinou a seguinte lição: Uma atitude é considerada <i>bullying</i> quando acontece várias vezes e prejudica ou chateia outra pessoa. Você pode andar 1 casa, pois sempre pergunta para os seus amigos se eles ficaram chateados com uma brincadeira e pede desculpas</p> <p>c.1.3 Você sabia que todas as pessoas envolvidas no <i>bullying</i> sofrem consequências? Quem pratica pode acabar ficando sem amigos e se dando mal. E quem sofre pode ficar triste e sem amigos. Agora que você sabe disso...</p> <p>c.1.4. Bater, roubar, empurrar, jogar coisas de propósito são alguns exemplos de <i>bullying</i> direto/físico. Esse tipo de <i>bullying</i> pode deixar marcas no corpo, mas também causa grande tristeza em quem sofre. Agora que você sabe disso pode andar para a próxima casa.</p> <p>c.1.5. Você sabia que chamamos de <i>bullying</i> aquelas agressões que ocorrem entre pares, ou seja, entre jogadores de um time, equipes adversárias ou alunos de uma escola, sem que haja uma motivação aparente?. Agora que você sabe disso...</p>	<p>e.1.1. Mostre como você aprendeu as estratégias do jogo e explique para os outros jogadores o que é <i>bullying</i>.</p> <p>e.1.2. Deixaram um bilhete no vestiário! Nele estava escrito: «Bater, xingar, roubar e chamar por apelidos são alguns exemplos de <i>bullying</i> direto. Esse tipo de <i>bullying</i> pode deixar marcas no corpo, mas também causa grande tristeza em quem sofre». Você conhece uma história de <i>bullying</i> desse tipo? Conte para os colegas do time e ande 2 casas.</p>	<p>p.1.1. Qual é a diferença entre denunciar e dedurar?</p> <p>p.1.2. Quando é que uma situação pode ser considerada <i>bullying</i>?</p>
2. Descrever episódios de <i>bullying</i> .	<p>c.2.1. Essa parece ser uma dica importante para a união do time: Induzir os colegas que estão escolhendo pessoas a formar um time ou negar-se a jogar com algum colega da classe é entendido como <i>bullying</i>.</p> <p>c.2.2. Na Educação Física às vezes os colegas fazem coisas como chamar atenção do outro uma ou várias vezes pelo modo como joga ou se comporta. Essa é uma dica importante para perceber quando o <i>bullying</i> acontece.</p>	<p>e.2.1. Você deu um apelido para um colega e ele não gostou nada. (Lembre-se: um bom jogador precisa de amigos com quem contar!). Vá para o banco e pense como você poderia pedir desculpas para ele.</p> <p>e.2.2. Um menino(a) da turma te chama de “baixinho(a)” toda vez que vocês tem aula de basquete na escola e você acabou descontando isso em outro colega chamando ele de tonto e riu dele na aula de tênis de mesa. Às vezes o <i>bullying</i> faz com que a gente faça brincadeiras sem graça com outros colegas, por isso fique atento com as coisas que você faz.</p>	<p>p.3.1 Um menino sabe que os outros alunos tem medo dele, e se aproveita disso para sempre ser o capitão do time. Um dia os colegas começaram a...</p> <p>p.3.2. Uma garota percebe que os alunos tem medo dela, porque na bola queimada ela sempre joga a bola em direção ao rosto dos colegas. Com o tempo essa garota começou a ficar sem amigos. Como podemos falar com ela?</p>

	<p>c.2.3. Você pode perceber o <i>bullying</i> quando alguém está sendo excluído de alguma atividade ou não é escolhido para a formação de times nas aulas de Educação Física. Agora que você sabe disso fique atento quando acontecer.</p> <p>c.2.4. Inventar histórias, chamar por apelidos e excluir de atividades de propósito são exemplos de <i>bullying</i> indireto. Esse tipo de <i>bullying</i> pode deixar as pessoas muito tristes e doentes. Agora que você sabe disso...</p> <p>c.2.5. Você viu alguns jogadores esconderem o uniforme de um colega de equipe mais de uma vez, só para que ele não participasse do jogo. Você sabia que isso pode ser considerado <i>bullying</i>? Agora que você sabe disso pode ajudar esse colega contando para ele ou para o professor, para que isso pare de acontecer.</p> <p>c.2.6. Você sabia que o <i>bullying</i> pode acontecer em qualquer lugar? Como por exemplo, nas aulas de Educação Física, no intervalo de aulas, no banheiro, no pátio da escola e até mesmo fora da escola! Agora que você sabe disso pode ficar atento em todos os lugares quando você estiver com os seus amigos. Ande 1 casa.</p>	<p>e.2.3. Você já viu uma situação de <i>bullying</i> acontecer na escola, na rua ou em algum filme/desenho/série? Conte para os outros jogadores e...</p> <p>e.2.4. Você já viu o <i>bullying</i> acontecer na sua escola ou conhece alguma história de <i>bullying</i>? Conte a história para os outros jogadores e... Ande 1 casa.</p>	<p>p.8.4. Um jogador do seu time começou a faltar nos treinos e se recusar a jogar quando estava no treino. Você como capitão deveria falar com ele para saber o que está acontecendo, Como você faria isso?</p>
<p>3. Caracterizar as consequências para o autor, tais como isolamento social, risco de envolvimento em atividades ilegais e associação com pares desviantes.</p>	<p>c.3.1. Alguém da torcida levantou uma faixa com a seguinte mensagem: “Algumas pessoas tiram sarro dos defeitos de todo mundo achando que estão sendo engraçados, mas ninguém gosta de ficar perto de quem só aponta coisas ruins”. Agora que você sabe disso...</p> <p>c.1.3 Você sabia que todas as pessoas envolvidas no <i>bullying</i> sofrem consequências? Quem pratica pode acabar ficando sem amigos e se dando mal. E quem sofre pode ficar triste e sem amigos. Agora que você sabe disso...</p>	<p>e.3.1. Muitas pessoas que cometem <i>bullying</i> podem acabar partindo para outros tipos de crimes ou andarem com “gangues”. Imagine se algo assim acontece com um colega de time?</p> <p>e.5.1. Você sabia que quem pratica <i>bullying</i> acaba tendo menos amigos? Mostre que você tem bons amigos e que vocês são um time! Peça ajuda para outro jogador e cada um anda 1 casa. Se ninguém ajudar, você volta 3 casas!</p>	<p>p.3.1 Um menino sabe que os outros alunos tem medo dele, e se aproveita disso para sempre ser o capitão do time. Um dia os colegas começaram a...</p> <p>p.3.2. Uma garota percebe que os alunos tem medo dela, porque na bola queimada ela sempre joga a bola em direção ao rosto dos colegas. Com o tempo essa garota começou a ficar sem amigos. Como podemos falar com ela?</p>
<p>4. Caracterizar as consequências para a alvo, tais como isolamento social, baixo desempenho acadêmico, agressividade e respostas emocionais de tristeza, raiva e/ou insegurança.</p>	<p>c.4.1. Você um dia viu alguns alunos rirem várias vezes de um colega que tinha dificuldade para jogar e não fez nada sobre isso. Agora ele não quer mais participar das aulas de Educação Física!</p> <p>c.4.2. Quando uma pessoa sofre <i>bullying</i>, ela pode passar a ter dificuldades para fazer amizades, não querer mais brincar ou sair com os amigos, abandonar a escola e até</p>	<p>e.1.2. Deixaram um bilhete no vestiário! Nele estava escrito: «Bater, xingar, roubar e chamar por apelidos são alguns exemplos de <i>bullying</i> direto. Esse tipo de <i>bullying</i> pode deixar marcas no corpo, mas também causa grande tristeza em quem sofre». Você conhece uma história de <i>bullying</i> desse tipo? Conte para os colegas do time e ande 2 casas.</p>	<p>p.4.1. Um colega ganhou o apelido de “perna-de-pau” na Educação Física, e mesmo depois de pedir para os colegas pararem, eles continuam o chamando por esse apelido. Agora, ele...</p>

	<p>ficar doente. Você imagina como é ruim se sentir assim?</p> <p>c.4.3. Você sabia que muitas pessoas que praticam <i>bullying</i> também já foram alvos? É por isso que precisamos parar o <i>bullying</i> o mais rápido possível! Você tem ajudado a combater o <i>bullying</i> praticando bastante, por isso...</p> <p>c.1.1. Você aprendeu uma jogada importante que vai ajudar o seu time: <i>Bullying</i> é um tipo de ataque que ocorre na escola, na Educação Física e em outros lugares. É quando damos apelidos, batemos, xingamos, excluimos ou fazemos fofocas sobre alguém várias vezes seguidas. Agora que você sabe o que é <i>bullying</i>...</p> <p>c.1.3 Você sabia que todas as pessoas envolvidas no <i>bullying</i> sofrem consequências? Quem pratica pode acabar ficando sem amigos e se dando mal. E quem sofre pode ficar triste e sem amigos. Agora que você sabe disso...</p> <p>c.2.4. Inventar histórias, chamar por apelidos e excluir de atividades de propósito são exemplos de <i>bullying</i> indireto. Esse tipo de <i>bullying</i> pode deixar as pessoas muito tristes e doentes. Agora que você sabe disso...</p>	<p>e.8.1. Parabéns! Você viu que um companheiro do seu time andava triste por causa de um apelido que os colegas deram a ele. Além de ajuda-lo a denunciar para o agente de confiança, você ouviu os desabaços dele e nunca o chamou por aquele apelido. Com um parceiro de time tão leal quanto você, seu amigo com certeza vai superar esses problemas!</p>	
<p>5. Descrever formas de lidar, quando alvo, com situações de <i>bullying</i>: pedir ajuda aos pais e/ou professores e/ou amigos de confiança. E, quando apropriado, solicitar mudança de comportamento de modo seguro sem se colocar em risco.</p>		<p>e.5.1. Você sabia que quem pratica <i>bullying</i> acaba tendo menos amigos? Mostre que você tem bons amigos e que vocês são um time! Peça ajuda para outro jogador e cada um anda 1 casa. Se ninguém ajudar, você volta 3 casas!</p> <p>e.5.2. Ops... Você contou para o professor de Educação Física que estava sofrendo <i>bullying</i>, mas ele nem ligou. Com certeza até os melhores jogadores já pediram ajuda para a pessoa errada... Hora de escolher outro agente de confiança!</p> <p>e.5.3. Imagine que em todas as aulas de Educação Física um garoto chuta a bola em você. Essa é uma situação perigosa, portanto é hora de pedir ajuda para uma pessoa de confiança. Quem você nomearia como agente de confiança da sua equipe? Conte para os outros jogadores e você anda 1 casa.</p>	<p>p.5.1. Porque temos que ajudar a fazer o <i>bullying</i> parar?</p> <p>p.5.2. Você notou que um colega está sofrendo <i>bullying</i>. Como você falaria com ele para incentivá-lo a denunciar?</p>

<p>6. Descrever formas de lidar, quando testemunha, com situações de <i>bullying</i>: apoiar e acolher a alvo e denunciar para os pais e/ou professores.</p>	<p>c.6.1. Por que devemos treinar até aprender tudo sobre o <i>bullying</i>? Porque toda criança tem o direito de ser respeitada. Defender o seu direito e o dos outros é uma ótima forma de combater o <i>bullying</i>, por exemplo. Você ajudou um amigo em apuros a denunciar o valentão!</p> <p>c.2.3. Você pode perceber o <i>bullying</i> quando alguém está sendo excluído de alguma atividade ou não é escolhido para a formação de times nas aulas de Educação Física. Agora que você sabe disso fique atento quando acontecer.</p>	<p>e.6.1. Agora que você tem aprendido sobre <i>bullying</i>, você descobriu que um garoto mais velho toma a vez de várias crianças menores, que não tem coragem de denunciar. Sabendo que as crianças não conseguiriam, você mesmo contou para o treinador o que estava acontecendo. Parabéns, você está combatendo o <i>bullying</i> durante os jogos e ainda por cima é corajoso suficiente para defender outras pessoas!</p> <p>e.7.1. Quando vemos um amigo sofrer <i>bullying</i> devemos apoiá-lo a denunciar. Você pode ajudar mostrando quem são as pessoas de confiança para quem ele pode denunciar (pais, professores) quando for possível. Denunciar é uma coisa corajosa que os melhores jogadores fazem quando não podem resolver problemas sozinhos. Escolha um jogador e cada um de vocês anda 1 casa</p> <p>e.8.1. Parabéns! Você viu que um companheiro do seu time andava triste por causa de um apelido que os colegas deram a ele. Além de ajuda-lo a denunciar para o agente de confiança, você ouviu os desabafos dele e nunca o chamou por aquele apelido. Com um parceiro de time tão leal quanto você, seu amigo com certeza vai superar esses problemas!</p>	<p>p.5.2. Você notou que um colega está sofrendo <i>bullying</i>. Como você falaria com ele para incentivá-lo a denunciar?</p>
<p>7. Decidir, de acordo com o contexto, sobre a forma mais adequada de lidar com situações de <i>bullying</i>.</p>	<p>c.7.1. Você sabia que denunciar e dedurar são coisas diferentes? Denunciar é contar alguma coisa para alguém que pode evitar que alguma coisa séria aconteça. Dedurar é contar uma coisa só para que alguém se dê mal. Os melhores jogadores sabem quando guardar um segredo!</p> <p>c.7.2. Você está indo bem nos treinos! Acabou de descobrir o que fazer quando sofre <i>bullying</i>: podemos tentar resolver os problemas sozinhos, pedindo para a pessoa que está fazendo <i>bullying</i> parar ou ignorando as brincadeiras. Porém, quando ficamos com medo ou pedir para parar não</p>	<p>e.7.1. Quando vemos um amigo sofrer <i>bullying</i> devemos apoiá-lo a denunciar. Você pode ajudar mostrando quem são as pessoas de confiança para quem ele pode denunciar (pais, professores) quando for possível. Denunciar é uma coisa corajosa que os melhores jogadores fazem quando não podem resolver problemas sozinhos. Escolha um jogador e cada um de vocês anda 1 casa.</p> <p>e.7.2. Você e seu amigo foram alvo de uma história que não era verdade na escola e juntos decidiram falar com seus pais e com um professor de confiança. Parabéns, essa é uma maneira de resolver seus problemas.</p>	<p>p.7.1. Uma criança está sendo ameaçada por um garoto mais velho, que diz que irá bater nela durante o jogo de handebol. Quando viu isso, você decidiu...</p> <p>p.7.2. Você é novo na escola e no seu primeiro dia de aula um aluno começa a fazer piadas com você e você não gosta. O que você diz para ele?</p>

	<p>adiantou, devemos pedir ajuda para outra pessoa!</p>	<p>e.7.3. Um dia um colega ficou rindo da forma como você corria na aula de Educação Física e para resolver o problema você decidiu falar com seu professor sobre isso. Essa é uma das formas que temos para fazer essas situações acabarem. Você pode nos dizer outra?</p> <p>e.6.1. Agora que você tem aprendido sobre <i>bullying</i>, você descobriu que um garoto mais velho toma a vez de várias crianças menores, que não tem coragem de denunciar. Sabendo que as crianças não conseguiriam, você mesmo contou para o treinador o que estava acontecendo. Parabéns, você está combatendo o <i>bullying</i> durante os jogos e ainda por cima é corajoso suficiente para defender outras pessoas!</p>	<p>p.7.3. Imagine que um colega sempre dá tapas na sua cabeça na hora da aula de Educação Física. Isso é um sinal de <i>bullying</i>? O que você poderia fazer para isso parar?</p> <p>p.7.4. Aquele colega valentão vive mandando todos os outros alunos darem dinheiro para ele e ameaça bater em quem não dá. Para resolver isso, você e os outros alunos decidiram...</p>
<p>8. Demonstrar interesse e preocupação pelo outro.</p>	<p>c.1.2. O treinador reuniu o seu time e ensinou a seguinte lição: Uma atitude é considerada <i>bullying</i> quando acontece várias vezes e prejudica ou chateia outra pessoa. Você pode andar l casa, pois sempre pergunta para os seus amigos se eles ficaram chateados com uma brincadeira e pede desculpas.</p> <p>c.4.2. Quando uma pessoa sofre <i>bullying</i>, ela pode passar a ter dificuldades para fazer amizades, não querer mais brincar ou sair com os amigos, abandonar a escola e até ficar doente. Você imagina como é ruim se sentir assim?</p>	<p>e.8.1. Parabéns! Você viu que um companheiro do seu time andava triste por causa de um apelido que os colegas deram a ele. Além de ajuda-lo a denunciar para o agente de confiança, você ouviu os desabaços dele e nunca o chamou por aquele apelido. Com um parceiro de time tão leal quanto você, seu amigo com certeza vai superar esses problemas!</p> <p>e.2.1. Você deu um apelido para um colega e ele não gostou nada. (Lembre-se: um bom jogador precisa de amigos com quem contar!). Vá para o banco e pense como você poderia pedir desculpas para ele.</p> <p>e.6.1. Agora que você tem aprendido sobre <i>bullying</i>, você descobriu que um garoto mais velho toma a vez de várias crianças menores, que não tem coragem de denunciar. Sabendo que as crianças não conseguiriam, você mesmo contou para o treinador o que estava acontecendo. Parabéns, você está combatendo o <i>bullying</i> durante os jogos e ainda por cima é corajoso suficiente para defender outras pessoas!</p>	<p>p.8.1 Saíram espalhando por aí que um colega não tomava banho. Ele nem ficou sabendo e por isso não entende quando as pessoas riem dele. O que você pode fazer para ajudá-lo?</p> <p>p.8.2. Você deu um apelido para um amigo e ele ficou muito magoado. Como você como você pediria desculpas e ele.</p> <p>p.8.3. Parece que você recebeu uma missão especial! Uma garota da classe sempre fica por último para ser escolhida no time quando a professora manda. O que você pode fazer para ajudar essa garota?</p> <p>p.8.4. Um jogador do seu time começou a faltar nos treinos e se recusar a jogar quando estava no treino. Você como capitão deveria falar com ele para saber o que está acontecendo, Como você faria isso?</p>
<p>9. Fazer pedidos para que alguém possa ajudar.</p>	<p>c.9.1. Às vezes, uma pessoa que sofre <i>bullying</i> pode passar a fazer o mesmo com outros colegas. Isso não é legal! Além de não fazer parar o <i>bullying</i>, ainda pode magoar ou ferir outra pessoa. Há outras maneiras de resolver o</p>	<p>e.9.1. Um bom capitão sabe quando é hora de guardar um segredo, resolver um problema sozinho ou pedir ajuda. Na sua escola tem alguém que você pediria ajuda se estivesse sofrendo <i>bullying</i>? Conte</p>	<p>p.9.1. Você precisa denunciar que está sofrendo ameaças de um garoto mais velho e decide falar com a diretora da escola. Como você falaria isso?</p>

	<p>problema, como por exemplo, pedindo a ajuda de alguém de confiança e conversar com um amigo ou com seus pais.</p>	<p>para os jogadores e ande 1 casa. e.9.2. Ops... até os melhores times às vezes cometem erros! Você espalhou o segredo de um colega e todos riram dele. Nunca é tarde para pedir desculpas... Como um pedido de desculpas, escolha um jogador para andar 1 casa.</p> <p>e.5.1. Você sabia que quem pratica <i>bullying</i> acaba tendo menos amigos? Mostre que você tem bons amigos e que vocês são um time! Peça ajuda para outro jogador e cada um anda 1 casa. Se ninguém ajudar, você volta 3 casas!</p> <p>e.5.3. Imagine que em todas as aulas de Educação Física um garoto chuta a bola em você. Essa é uma situação perigosa, portanto é hora de pedir ajuda para uma pessoa de confiança. Quem você nomearia como agente de confiança da sua equipe? Conte para os outros jogadores e você anda 1 casa.</p> <p>e.7.1. Quando vemos um amigo sofrer <i>bullying</i> devemos apoiá-lo a denunciar. Você pode ajudar mostrando quem são as pessoas de confiança para quem ele pode denunciar (pais, professores) quando for possível. Denunciar é uma coisa corajosa que os melhores jogadores fazem quando não podem resolver problemas sozinhos. Escolha um jogador e cada um de vocês anda 1 casa</p>	<p>p.9.2. Um garoto bate em você toda vez que vocês jogam futebol. Para resolver isso, você decidiu...</p> <p>p.9.3. Um valentão sempre rouba a sua vez na aula de Educação Física, não adianta dizer nada para ele. O que você decide fazer para resolver essa situação?</p>
<p>10. Recusar a participar de alguma situação de <i>bullying</i>.</p>		<p>e.10.1. Você realmente é um capitão muito atento! Ao ver uma criança chorando após alguém rir dela por errar um passe. Você pediu que elas parassem. Isso é usar sua coragem e habilidades de jogador para o bem e por isso você deve ir para a próxima casa!</p> <p>e.10.2. Ops... até os melhores jogadores às vezes cometem erros! Você espalhou o segredo de um colega e todos riram dele. Fique nessa casa.</p> <p>e.10.3. Você percebeu que alguns alunos não chamavam um colega para fazer parte do time de bola queimada nas aulas de Educação Física. Quando percebeu isso você começou a chamá-lo para entrar no seu time. Parabéns pela iniciativa!</p>	<p>p.10.1. Seus amigos e amigas estão excluindo um aluno novo do time e te pediram para não falar com ele, mas você achou isso errado. Como você falaria para os seus amigos que não vai deixar de jogar com o aluno novo?</p> <p>p.10.2. Uma menina do seu grupo de amigos pediu que ninguém mais jogasse com uma garota nas aulas de Educação Física. Você não achou isso legal, e resolveu falar como ela. Como você falaria para ela que isso não é legal?</p>

Nota: os códigos em “*” são cartas que correspondem a mais de um objetivo.