



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MATO GROSSO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO STRICTO SENSU
MESTRADO ACADÊMICO EM ENSINO**

Bruna Pinheiro dos Santos Lopes do Rosario

**PROTAGONISMO JOVEM – CRIAÇÃO E GESTÃO DE CONTEÚDO DO
APLICATIVO “VIVA FELIZ: *BULLYING* NÃO!”**

CUIABÁ/MT

2021

Bruna Pinheiro dos Santos Lopes do Rosario

**PROTAGONISMO JOVEM – CRIAÇÃO E GESTÃO DE CONTEÚDO
DO APLICATIVO “VIVA FELIZ: *BULLYING* NÃO!”**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu, Mestrado Acadêmico em Ensino no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso/IFMT em associação ampla com a Universidade de Cuiabá, como parte do requisito para obtenção do título de Mestre em Ensino na área de concentração: Ensino, Currículo e Saberes Docentes; Linha de Pesquisa: Ensino de Matemática Ciências Naturais e suas Tecnologias sob orientação da Professora Dra. Raquel Martins Fernandes

CUIABÁ/MT

2021

Dados internacionais de catalogação na fonte

P654p Pinheiro dos Santos Lopes do Rosario, Bruna
PROTAGONISMO JOVEM - CRIAÇÃO E GESTÃO DE CONTEÚDO DO
APLICATIVO "VIVA FELIZ: BULLYING NÃO!" / Bruna Pinheiro dos Santos
Lopes do Rosario – Cuiaba – MT, 2021.
117 f. : il. color.

Orientador(a) Dra. Raquel Martins Fernandes
Dissertação. (CBA - Mestrado em Ensino) – Instituto Federal de Educação, Ciência
e Tecnologia de Mato Grosso, Campus Cuiabá, 2021.

1. Protagonismo Jovem;. 2. Cyberbullying;. 3. Bullying;. 4. Aplicativo. I. Título.

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Bibliotecário(as): Jorge Nazareno Martins Costa (CRB1-3205)



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Mato Grosso
Campus Cuiabá
ATA Nº 40/2021 - CBA-PPGEN/CBA-DPPG/CBA-DG/CCBA/RTR/IFMT

ATA DE BANCA DE DEFESA DE PÓS-GRADUAÇÃO - MESTRADO

Cidade, data e horário	Cuiabá-MT, 16 de dezembro de 2021, 08h	
Local	Campus Cuiabá "Octayde", Sala Virtual (https://meet.google.com/mom-mfgv-pbr?pli=1&authuser=3)	
Discente	Bruna Pinheiro dos Santos	
Matrícula	2020180660042	
Curso de pós-graduação	Mestrado em Ensino	
Tipo de Exame	Defesa	
Título do trabalho	Protagonismo Jovem - Criação e gestão de conteúdo do aplicativo <i>Viva feliz: Bullying não!</i>	
Membros da Banca Examinadora	Instituição	Examinador
Profa. Dra. Raquel Martins Fernandes	Instituto Federal de Mato Grosso - IFMT	Presidente
Prof. Dr. Geison Jader Mello	Instituto Federal de Mato Grosso - IFMT	Interno
Profa. Dra. Antonia Picornell Lucas	Faculdade de Ciências Sociais - Universidad de Salamanca	Externo
PARECER DA BANCA EXAMINADORA		
Concluídas as etapas de apresentação, arguição e avaliação do trabalho, a Banca Examinadora decidiu pela aprovação da mestranda neste Exame. Foi concedido o prazo regulamentar do curso (30 dias) para que sejam efetuadas as correções sugeridas pela Banca Examinadora. Para constar, foi lavrada a presente Ata e assinada eletronicamente pelos membros da Banca Examinadora.		
Notas: 1) O Presidente enviará esta ata à Secretaria do curso de Pós-Graduação com as assinaturas eletrônicas em até 48h. 2) Para assinar a ata pelo SUAP o Examinador Externo deve estar cadastrado no Módulo Administração - Prestador de Serviço. 3) O título de conclusão do discente será expedido após o discente cumprir todas as normativas do Curso e do IFMT.		

Documento assinado eletronicamente por:

- Raquel Martins Fernandes, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 16/12/2021 10:33:56.
- Geison Jader Mello, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 16/12/2021 10:37:22.
- Antonia Picornell Lucas, Antonia Picornell Lucas - Membro de banca de pós graduação - Ufph (1), em 16/12/2021 10:39:51.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 23/11/2021. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifmt.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 269408
Código de Autenticação: 6b0dfdece1



DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a Deus, o autor da vida que me sustenta a cada amanhecer, tudo é por Ele e para Ele, pois, a oportunidade de realizar este sonho foi concedida por Ele, o Senhor me honrou como filha e continuarei entregando todos os desejos do meu coração para ti, Pai.

Dedico este trabalho ao meu esposo, que sempre foi e continua sendo um dos meus pilares para conquistar metas e sonhos em minha vida acadêmica, em todo momento ao meu lado, me apoiando e ouvindo, compartilhando de minhas alegrias, dores, angústias e sucessos, este trabalho também é seu, pois para que eu conseguisse finalizá-lo você segurou as pontas por um longo período.

Dedico aos meus pais, Aparecido e Vanderleia, de vocês sempre tive todo o incentivo necessário para que eu pudesse buscar meus sonhos, sempre me apoiaram, o orgulho que vocês têm de mim me faz buscar cada vez mais meu crescimento enquanto filha, mãe, profissional e mulher. Este trabalho também é de vocês, pois sem esse suporte certamente a caminhada seria muito mais árdua, eu amo vocês com todas as forças que uma filha pode amar seus pais.

Dedico este trabalho, também, a minha filha Anna Vitoria, minha parceira, como você contribui com sua mamãe, sempre companheira me levando água e lanchinhos durante minhas horas na frente do computador. Ah, como é bom ser cuidada por quem amamos, este trabalho também é seu, minha filha amada; que você continue crescendo em graça e em sabedoria e que eu seja um espelho para você.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos os envolvidos durante a minha trajetória, em especial, a minha professora orientadora Profa. Raquel Martins Fernandes, obrigada pelo suporte, apoio e paciência que teve comigo durante esta caminhada, sou grata por ter tido você como orientadora. Como aprendi durante este período! Me tornei mais forte você acreditou em mim.

Aos meus colegas do Grupo de Pesquisa em Humanidades e Sociedade Contemporânea do IFMT, que prazer foi conhecer vocês, partilhar de trabalhos e experiências, isso me enriqueceu enquanto pessoa, vocês me ensinaram a importância de ter parcerias que busquem mudanças na educação, assim como eu. Em especial, às minhas colegas, orientandas da professora Raquel, algumas não pude conhecer pessoalmente, mas estarão sempre guardadas em minhas lembranças.

À minha parceira de vários momentos, Carla Cristina Rodrigues Santos, a pessoa que me auxiliou de forma que eu não imaginava, se tornou uma amiga que partilhava das mesmas dificuldades, dores, desafios, superações e alegrias, quero te levar para toda vida.

Agradeço ao programa PPGEN-IFMT/UNIC, por oportunizar o crescimento acadêmico e profissional daqueles que buscam contribuir com a sociedade.

Agradeço gentilmente aos professores Geison Jader Mello e Antonia Picornell Lucas, que aceitaram fazer parte da banca examinadora, é uma honra ter vocês contribuindo com este trabalho.

Epígrafe

Revesti-vos, pois, como eleitos de Deus, santos e amados, de entranhas de misericórdia, de benignidade, humildade, mansidão, longanimidade; Suportando-vos uns aos outros, e perdoando-vos uns aos outros, se alguém tiver queixa contra outro; assim como Cristo vos perdoou, assim fazei vós também. E, sobre tudo isto, revesti-vos de amor, que é o vínculo da perfeição. E a paz de Deus, para a qual também fostes chamados em um corpo, domine em vossos corações; e sede agradecidos.

Colossenses 3:12-15

RESUMO

Este trabalho tem como tema a problemática do *bullying* nas escolas e o protagonismo jovem. Nossos sujeitos de pesquisa são estudantes pesquisadores que idealizaram a criação de um aplicativo que visa a conscientização e combate ao *bullying* no ambiente escolar. Com a pandemia da Covid-19 o *bullying* na internet se intensificou, pelo seu poder de anonimato, na forma do *cyberbullying*. Desde 2019, jovens do ensino médio, ligados ao GPHSC-IFMT, manifestaram uma postura de enfrentamento e combate ao *bullying*. Ao que fomos levados a refletir e questionar: Como se desenvolveu o protagonismo jovem na criação e gestão do aplicativo “Viva Feliz: *Bullying* Não!”? A resposta a esta questão pode ser avaliada a partir do conhecimento do processo histórico da criação de uma ferramenta de combate a esse tipo de violência, desenvolvido exclusivamente por jovens, através do uso de tecnologias: o aplicativo “Viva Feliz: *Bullying* Não!”. Com caráter qualitativo, a metodologia utilizada foi de pesquisa ação, contando com a participação e relação entre pesquisador e meio investigado, tendo como técnica de coleta de dados a realização de entrevistas semi abertas com os integrantes do grupo, as mesmas foram realizadas através de plataformas digitais como *Google Meet*, *Microsoft Teams* e *WhatsApp*. Esta pesquisa visa estabelecer uma relação entre o protagonismo e a tecnologia no combate ao *bullying*. Dessa forma, buscamos compreender como se dá o processo de desenvolvimento do protagonismo jovem, estabelecendo como recorte, o nicho tecnológico e o combate ao *bullying*. O referencial teórico serviu de arcabouço interpretativo a partir da análise de conteúdo, com o uso do software WebQda. A pesquisa que apresentamos revelou quão potentes podem ser os jovens em idade escolar, identificando e resolvendo problemas do seu cotidiano.

Palavras-chave: *Bullying*; *Cyberbullying*; Protagonismo jovem; Aplicativo.

ABSTRACT

The purpose of this research was to show youth engagement by creating an application to protect students from bullying in school. With the Covid-19 pandemic, internet bullying intensified, due to its power of anonymity, in the form of cyberbullying. Since 2018, high school youth, linked to the GPHSC-IFMT, have expressed a stance of confronting and combating bullying. To which we were led to reflect and question: How did young people play a leading role in the creation and management of the “Viva Feliz: Bullying Não!” application? The answer to this question can be evaluated based on the knowledge of the historical process of creating a tool to combat this type of violence, developed by young people, through the use of technologies: the application “Viva Feliz: Bullying Não!”. With a qualitative character, the methodology used was action research, with the participation and relationship between the researcher and the investigated environment, using semi-open interviews with the group members as a data collection technique. like Google Meet, Microsoft Teams, and WhatsApp. This research aims to establish a relationship between protagonism and technology in combating bullying. In this way, we seek to understand how the development process of youth protagonism takes place, establishing the technological niche and the fight against bullying as a cut-off. The theoretical framework served as an interpretive framework from the content analysis, using the WebQda software. The research we presented has revealed how powerful school-age youth can be in identifying and solving everyday problems.

Keywords: Bullying; Cyberbullying; Youth protagonism; Application.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Competências Gerais da Educação Básica – BNCC	40
Quadro 2 - Amostra das questões aplicadas	48
Quadro 3 - Sequência de submissões de projetos relacionados ao aplicativo.	50
Quadro 4 – Integrantes do App“Viva Feliz – <i>Bullying</i> Não!”, 1ª Etapa	56
Quadro 5 – Integrantes do App“Viva Feliz – <i>Bullying</i> Não!”, 2ª Etapa	56
Quadro 6 - Representação das atividades desenvolvidas pelas bolsistas	58
Quadro 7 - Participantes do projeto “Viva feliz: <i>Bullying</i> não!”, entrevistados.	75
Quadro 8 - Relação de perguntas norteadoras das entrevistas.....	77
Quadro 9 - Desenho da pesquisa.....	81
Quadro 10 - Frequência de palavras, classificada através do software WEBQDA	84
Quadro 11 - Pergunta para identificação.....	99

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Fluxograma relacionando as atividades que envolvem o protagonismo juvenil	45
Figura 2 - Divulgação do V Festival Curta BLV.....	52
Figura 3 - Ícone do aplicativo “Viva Feliz: <i>Bullying</i> Não!”	53
Figura 4 - Divulgação do Festival desenha Belão.	54
Figura 5 - Divulgação dos ganhadores do festival Desenha Belão	55
Figura 6 - Ícone inicial do aplicativo	57
Figura 7 - Lançamento do aplicativo ainda na modalidade presencial	59
Figura 8 - Apresentação e divulgação do aplicativo	60
Figura 9 - Página inicial para acesso ao aplicativo	60
Figura 10 - Página de entrada do aplicativo.....	62
Figura 11 - Acesso direto sem <i>login</i> e senha, em 10 de novembro de 2021	63
Figura 12 - Página inicial do aplicativo.....	63
Figura 13 - Categorias do aplicativo e questionário online	64
Figura 14 - Aba da categoria “Você sabia?”	65
Figura 15 - Aba da categoria “Vídeos”	66
Figura 16 - Aba da categoria “Artigos”	67
Figura 17 - Usuários logados no aplicativo	69
Figura 18 - Demonstrativo de crescimento do “Viva Feliz - <i>Bullying</i> Não!”	71
Figura 19 - - Funções desenvolvidas pelos integrantes do “Viva Feliz - <i>Bullying</i> Não”	84
Figura 20 - Print, do software WebQDA.....	85

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Como você conheceu o aplicativo?	100
Gráfico 2 - Quais as categorias utilizadas durante o acesso ao App?	101
Gráfico 3 - Satisfação com relação ao conteúdo disponível	101
Gráfico 4 - Satisfação, quanto ao primeiro acesso	102
Gráfico 5 - Indicação do aplicativo	103

LISTA DE SIGLAS

APP – Aplicativo

BLV – Bela Vista

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

CNPq – Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico

FAPEMAT – Fundamentação de amparo à pesquisa do estado de Mato Grosso

FAUC – Faculdade de Cuiabá

GPHSC-IFMT – Grupo de Pesquisa em Humanidades e Sociedade Contemporânea do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso

IFMT – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso

IPSOS – Instituto de pesquisas

ONU – Organização das Nações Unidas

OMS – Organização Mundial da Saúde

PDPG – Programa de Desenvolvimento da Pós-Graduação

PNAD – Pesquisa Nacional por Amostras de Domicílios

PROPES-IFMT – Pró-Reitoria de Pesquisado Instituto Federal de Mato Grosso

PPGEN-UNIC/IFMT – Programa de Pós-Graduação Stricto Senso em Ensino em cooperação ampla UNIC e IFMT

TDIC's – Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

UNESCO – Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e a Cultura

UNIC – Universidade de Cuiabá

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	15
1. PANDEMIA MUNDIAL DO CORONA VÍRUS – A IMERSÃO DAS ATIVIDADES NO AMBIENTE VIRTUAL	21
2. RELACIONAMENTOS E AMBIENTE DIGITAL: A MALDADE INSTALADA NO MUNDO VIRTUAL.....	25
2.1. <i>Cyberbullying</i> – O uso das TDIC’s em ações de desmoralização	28
2.2. Proteção à cidadania digital das crianças	32
2.3. Interações sociais	34
2.4. O protagonismo jovem aliado às possibilidades de enfrentamento à prática do <i>bullying</i> e <i>cyberbullying</i> no ambiente escolar.....	37
2.5. Familiaridade com as tecnologias entre crianças e adolescentes.....	41
3. O PERCURSO HISTÓRICO DA CRIAÇÃO DO APLICATIVO “VIVA FELIZ: BULLYING NÃO!”	43
4. METODOLOGIA, MATERIAIS E MÉTODOS.....	70
5. PROTAGONISMO JOVEM NAS ATIVIDADES DE UM APLICATIVO	79
5.1. Ações desenvolvidas na construção do aplicativo	85
5.2. Pandemia e os impactos sob o “Viva Feliz: <i>Bullying</i> Não!”	89
5.3. Cuidar e amar – sentimentos que movem uma sociedade	92
5.4. Pesquisa de validação do aplicativo “Viva Feliz – <i>Bullying</i> Não”	93

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	100
7. REFERÊNCIAS.....	102
ANEXOS.....	107

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como tema a violência no ambiente escolar, denominada como *bullying*. O termo de origem inglesa caracteriza atos de violência, tendo como intenção envergonhar, caçoar e constranger ao outro, acontece de forma unilateral, onde uma das partes é o autor da situação, que expõe a vítima como objeto de chacota, constrangendo-a diante de um público, de modo sistemático. Entre as formas e maneiras de se suceder a violência, encontra-se, também, a violência virtual, denominada como *cyberbullying*; o objetivo é o mesmo, porém, a execução é diferente, pois, para o *cyberbullying*, utilizam-se meios tecnológicos, como celular, *notebooks*, *laptops* e etc., sendo, as redes sociais, os meios em que ocorre o *cyberbullying*. A expansão deste tipo de violência tem se destacado ao longo dos anos, com o crescimento de ferramentas de comunicação tecnológica (UNICEF, 2019).

O *bullying* pode acontecer de forma física e verbal, podendo também ser direta ou indiretamente (TARDELLI et al., 2011). É considerado *bullying* quando a prática ocorre com certa frequência, podendo acontecer em diversos espaços da escola; quem pratica o *bullying* busca lugares com a presença de “público”, para que, assim, haja a exposição da vítima. Sem idade para acontecer, a violência dentro das salas de aula tem se tornado discussão entre pesquisadores (BARBIERI; SANTOS; AVELINO, 2021). Uma criança ou adolescente que passa por situações de agressões, sejam elas físicas, psicológicas ou morais, sofre com essa influência no desenvolvimento de sua dinâmica social desencadeando problemas diversos, como baixa autoestima e falta de autoconfiança, podendo trazer outros danos, também, a longo prazo. Portanto, se faz necessário compreender a prática dessas violências para mediar ações de intervenção.

Dentre as missões da instituição escolar, o preparo do cidadão para a vida é o composto concreto de todos os aspectos essenciais do indivíduo. E, quando usamos o termo “vida”, estamos levando em consideração os elementos negativos, conflitantes, desafiadores e frustrantes que ela também representa. A escola, portanto, oportuniza ao jovem a construção de um saber que ultrapassa o currículo escolar, oferece a este possibilidades de autonomia da própria existência, ao compreender o todo que o cerca, gerenciando, assim, estas situações insatisfatórias,

[Keaf1] Comentário: Nesse parágrafo, vc deve mencionar seu marco teórico e, tendo mencionados os 3 componentes dos seu trabalho: protagonismo jovem, tecnologia e bullying, vc já pode fazer a correção entre eles, a tal triangulação.

[Keaf2] Comentário: No terceiro parágrafo vc já pode mencionar a necessidade de ferramentas que possam auxiliar no combate à cyber violência. Aí vc cita o app e o protagonismo jovem. Até aqui, o leitor já sabe do que se trata o trabalho.

que, por consequência, desencadeará no desenvolvimento do seu protagonismo. E este resultado parte da reflexão e da prática, que possibilitam novas perspectivas de ações que possam erradicar ou amenizar os conflitos vivenciados na rotina escolar, instigá-los a serem estudantes – e mais que isso, cidadãos – ativos e participativos das decisões do grupo social no qual vivem.

O objetivo geral da pesquisa consistiu em compreender o protagonismo jovem nas atividades de criação de um aplicativo de combate ao *bullying*. O *software* tem como função conscientizar vítimas e agressores sobre esta prática nefasta de violência, há tanto tempo velada, no ambiente escolar, se projetando ao *cyber* espaço.

Os sujeitos da pesquisa são um grupo de pesquisadores que criaram um aplicativo de combate ao *bullying* e *cyberbullying*, dentre estes, estudantes do Ensino Médio que protagonizaram o processo de desenvolvimento e execução do aplicativo “Viva feliz: *bullying* não!”.

Esta pesquisa se desenvolveu durante a pandemia mundial por Covid-19. A pandemia pelo novo Coronavírus assolou o mundo desde o final de 2019, e ao decorrer dos meses do ano seguinte, em 2020, foi se disseminando por grande parte do mundo, trazendo um impacto inesperado a todos os seres humanos. Houve a necessidade de uma quarentena domiciliar para toda a população, frearam-se as atividades econômicas, permitindo apenas que os serviços essenciais se mantivessem ativos. A pandemia trouxe mudanças e inovações quanto às metodologias de trabalho, com a adaptação para o *home office*, tele trabalho, trabalho remoto, atendimento *online*, encontros assíncronos e síncronos, entre outros. Esses termos passaram a ser comumente utilizados pela classe trabalhadora e acadêmica do mundo. A pandemia ainda permanece nos dias atuais.

No Brasil, não foi diferente. Os trabalhos foram adaptados e reorganizados, esquemas de revezamento implantados e diversas foram as formas de minimizar os impactos sofridos na sociedade. Em instituições de ensino, também aconteceram bruscas mudanças, nas quais nenhum sistema estava preparado para tamanha modificação. As aulas nas instituições públicas e privadas começaram a ser suspensas em meados de março do ano de 2020, e ainda no ano de 2021 o cenário pandêmico assombra a sociedade. Com a suspensão das atividades presenciais, estabeleceu-se o ensino remoto, modalidade realizada principalmente através das

TDIC's: a utilização de ferramentas tecnológicas para a continuidade do ensino; programas de rádio e TV se tornaram ferramentas de transmissão de aulas para os educandos; realizou-se a entrega de materiais impressos para alunos que não possuíam conexão e equipamentos tecnológicos para acessar os materiais em formato *online*; diversas foram as estratégias utilizadas no ensino remoto.

Com as atividades remotas, foi possível identificar uma incidência maior de *cyberbullying* entre os estudantes, uma vez que as ferramentas tecnológicas se tornaram o principal meio de participar de encontros *online*, e os estudantes tiveram um acesso intenso a uma rotina digital (DESLANDES; COUTINHO, 2020).

A pesquisa debruça-se sobre três vertentes, sustentadas por seus respectivos referenciais teóricos: a violência escolar, presencial e virtual, *bullying* e *cyberbullying*, conceituando e discutindo os efeitos desta prática violenta (FANTE, 2005), (MALDONADO, 2011); o protagonismo jovem, com conceitos de protagonismo e propostas de desenvolvimento da autonomia da criança e do adolescente, abordando, neste caso, o sujeito que busca ações de combate a violência escolar (COSTA E VIEIRA, 2006), (COSTA, 2006), (HONNETH, 2003); o uso da tecnologia como ferramenta de apoio para ações que beneficiam a interação social responsável e consciente, contribuindo para o delineamento dos direitos e autonomia da criança, no qual traçamos, também, o conceito de identidade digital e o estudo dirigido pelas Nações Unidas (2021) que visa amparar crianças e adolescentes no ambiente digital (AREAS Y PICORNELL, 2016), (LIEBEL, 2007), (LIEBEL e MARKOWSKA-MANISTA, 2020), (KENSKI, 2007) e (NOGUEIRA, 2014). As vertentes acima se relacionam com as tecnologias, no que tange a utilização destas por crianças e adolescentes, que tem se tornado cada vez mais constante, tratando a tecnologia como meio que possibilita a realização de ações que buscam amenizar os impactos que o *bullying* e o *cyberbullying* acarretam em suas vítimas.

A criação do aplicativo "Viva feliz: *Bullying* Não!" surgiu a partir do Grupo de Pesquisa em Humanidades e Sociedade Contemporânea do Instituto Federal de Mato Grosso (GPHSC-IFMT), pesquisadores e estudantes do Ensino Médio que teceram o desenvolvimento desta ferramenta, tendo por intuito conscientizar e combater a prática do *bullying* e *cyberbullying*.

A partir desta reflexão, procuramos compreender: Como se desenvolveu o protagonismo jovem na criação e gestão do aplicativo "Viva Feliz: *Bullying* Não!"?

O GPHSC-IFMT tem se dedicado a compreensão sobre o fenômeno da violência no ambiente escolar e à defesa aos Direitos Humanos. O trabalho central, que direciona o grupo e esta pesquisa, intitula-se “Violação Dos Direitos Humanos e *Bullying* no Contexto Escolar: Diagnóstico e Proposta de Intervenção com Base no Empoderamento dos Alunos”, Número do Parecer: 4.249.373, com CAAE: 60165016.0.0000.5165. Neste trabalho, o grupo investiga, compreende e interpreta a situação de possíveis processos de descumprimento dos Direitos Humanos envolvendo adolescentes, no contexto escolar.

Com o largo e disparado crescimento desta rotina, o *bullying* tradicional, que acontecia dentro da sala de aula presencial, migrou para o mundo virtual, cresceram e se demonstram preocupantes, pelos educadores. A violência chegou ao meio virtual escolar, por meio do ensino remoto, passando a novas formas, comumente executadas através de invasões às salas virtuais, em que os invasores instauram a desordem, com vídeos de conteúdo inapropriado e xingamentos (BASTOS, 2021). Outra forma frequentemente utilizada é o compartilhamento de imagens e vídeos de professores e alunos sem a autorização dos mesmos, com a intenção de zombar e constranger as vítimas nas redes sociais. Estas agressões são exemplos de *cyberbullying*, por utilizarem aparelhos tecnológicos e mídias digitais para expor negativamente, uma pessoa.

A prática do *cyberbullying* não é algo novo, há alguns anos vem se destacando devido a sua expansão com a ampliação do uso da tecnologia, se tornando cada vez mais comum entre crianças e adolescentes. Nos dias atuais, é habitual encontrar este público em *sites* e em redes sociais.

Relatos e discursos sobre o aumento deste tipo de violência percorrem o meio educacional, pois não houve preparação para lidar com ocorrências como essas (BAGGS, 2021). Portanto, não se pode negar os conflitos que assolam a população, principalmente as crianças e adolescentes.

O aporte teórico metodológico baseia-se em Yin (2016), Bauer & Gaskell (2015), para a compreensão da pesquisa qualitativa, que se apresenta como pesquisa de ação e apoio; e Bardin (2016) para o campo teórico reflexivo da análise do conteúdo.

No capítulo 01 – “PANDEMIA MUNDIAL DO CORONAVÍRUS – A IMERSÃO DAS ATIVIDADES NO AMBIENTE VIRTUAL”, abordamos brevemente as

modificações que a pandemia trouxe para a vida das pessoas, transformando os modos de comunicação e ampliando a interação via internet, o que contribuiu para a migração e intensidade das violências, dentre elas, o *cyberbullying*.

No capítulo 02 – “RELACIONAMENTOS E AMBIENTE DIGITAL: A MALDADE INSTALADA NO MUNDO VIRTUAL”, a pesquisa apresenta as vertentes de *bullying* e *cyberbullying*. Neste capítulo, traremos o aporte teórico que fundamenta a investigação, propondo ao leitor compreender os fenômenos violentos que permeiam o ambiente escolar digital, que acabam afetando a segurança de crianças e adolescentes, por meio da imersão nas tecnologias. Apontaremos os malefícios da prática do *bullying* no ambiente escolar presencial, enfatizando a transição desta prática para o meio virtual, o *cyberbullying*. A partir do uso da tecnologia, evidenciaremos o processo de desenvolvimento do protagonismo jovem, que caminha, neste caso, em direção ao enfrentamento e combate dessas práticas violentas.

Capítulo 03 – “O PERCURSO HISTÓRICO DA CRIAÇÃO DO APLICATIVO ‘VIVA FELIZ: BULLYING NÃO!’”, apresentamos um levantamento historiográfico do processo de criação do aplicativo. Conhecer esta trajetória de pesquisas e atividades, que levaram a criação do aplicativo, permitiu identificar o protagonismo jovem nas ações desenvolvidas a cada passo do processo, desde o que antecedeu o projeto até a sua elaboração e execução. Partindo do GPHSC-IFMT, desenhando o percurso do grupo, apresentamos também a descrição das atividades do grupo, com alguns registros, como fotos de eventos promovidos pelo mesmo. Esse desenrolar evidencia o desencadeamento do processo que culminou nas pesquisas e elaborações de projetos que previam a criação de um aplicativo. Expomos, também, as descrições conectadas com o aplicativo, o primeiro lançamento, as mudanças que foram ocorrendo com o passar dos testes, a quantidade de *downloads* realizados até o momento e os usuários *logados* no aplicativo.

Capítulo 04 – METODOLOGIA, MATERIAIS E MÉTODOS, apresentamos a metodologia da pesquisa, que se qualifica de caráter qualitativo, e busca compreender o nicho estudado por meios diversos, que resultarão na conclusão do nosso questionamento inicial. Por se tratar de um método não hermético, os resultados não são absolutos nem fechados, uma vez que os processos sociais sofrem modificações a todo momento. No entanto, através de ferramentas

[ts4] Comentário: tem que inserir referências, se não, não pode citar...na bbc saiu reportagem sobre este aumento 20%

especificamente elaboradas para esta pesquisa, buscaremos nos aproximar ao máximo das “verdades” evidenciadas empiricamente, na coleta de dados e acompanhamento dos processos desenvolvidos. Os sujeitos analisados são um grupo de pessoas ligadas à construção de um aplicativo, aos quais aplicaremos entrevistas semiestruturadas, com critérios de escolha específicos. Para tanto, apresentamos o trabalho realizado por cada integrante em sua individualidade, assim como em grupo. A análise de conteúdo foi empregada como meio de leitura e interpretação dos dados coletados, levando em consideração aspectos como o contexto, as falas dos participantes, a observação participativa e a interpretação do todo – tendo ciência de que o pesquisador é parte do processo, uma vez que se insere na pesquisa de campo, e, portanto, há de se considerar que os resultados passam pelo ponto de vista do pesquisador. Acrescentamos a isto o fato de que o pesquisador, deste caso, não só avalia, como participa do grupo pesquisado e contribui de maneira ativa, com estratégias e orientação, para melhores resultados.

Capítulo 05 – “PROTAGONISMO JOVEM, NAS ATIVIDADES DE UM APLICATIVO”, apresentamos os dados e a discussão dos mesmos, evidenciando como o *bullying* e o *cyberbullying* são práticas extremamente nefastas, deixando sequelas em crianças e adolescentes, que, muitas vezes, as carregam para o resto da vida. São marcas traumáticas que desencadeiam processos auto destrutivos. Assim sendo, não se tratam apenas de “brincadeiras de mau gosto”, mas de violência grave, que necessita de ações sérias e rígidas, de combate. Nosso recorte se detém à grandeza desses jovens, que buscam o enfrentamento destas práticas, criando um aplicativo de grande eficácia, pois trata-se de um diálogo de iguais, de jovem para jovem, o que pode resultar, não só no arrefecimento dessa violência, mas principalmente na conscientização prévia, para que possa ser combatida na raiz, e quem sabe, banida. A iniciativa desses jovens protagonistas também ressalta o apoio às vítimas, com locais informativos, por exemplo; de maneira que estas possam se fortalecer e sentirem-se mais seguras, ao ponto de terem suas vozes ouvidas e, conseqüentemente, se unirem a estes jovens protagonistas no combate à violência.

1. PANDEMIA MUNDIAL DO CORONA VÍRUS – A IMERSÃO DAS ATIVIDADES NO AMBIENTE VIRTUAL

Com um cenário pandêmico em todo território mundial, ocorrido pela disseminação do vírus da Covid-19, a Organização Mundial de Saúde (OMS) em 2020 recomendou, dentre várias ações preventivas, o distanciamento social entre as pessoas para a diminuição do contágio por Coronavírus, além de declarar a pandemia como estado de emergência na saúde pública mundial. Diante deste cenário, torna-se impossível afirmar que as famílias não foram atingidas de forma direta e indireta. O caos instalado na saúde pública trouxe os mais diversos impactos na sociedade (PINTO, 2020). Houve mudanças drásticas no modo de vida das pessoas. O Coronavírus fez com que enxergássemos o outro, criando uma sensação de compaixão, gerando um luto coletivo por milhares de mortes. Lidar com os impactos que a pandemia do Coronavírus trouxe e ainda traz é um desafio para todos. Imaginemos que famílias passam por alterações descomuns e alterações em suas rotinas diárias. Por este motivo, não é possível ver outra saída senão a adaptações que viriam a surgir com todo este desastre, agravado pelo isolamento social, que afetou os setores: econômico, político, social, etc.

Com a suspensão das atividades presenciais na educação, adotou-se o ensino remoto, que foi mediado por ferramentas digitais e tecnológicas, como rádio, televisão, além da entrega de materiais impressos para que o atendimento fosse realizado com unanimidade. Utilizaram-se as mais variadas plataformas digitais de comunicação para a realização das aulas *online*.

Com o Decreto Estadual de Mato Grosso, N° 407, foram suspensas todas as atividades presenciais escolares:

CAPÍTULO III
DA ADOÇÃO DE MEDIDAS TEMPORÁRIAS DE PREVENÇÃO DE
CONTÁGIO PELO CORONAVÍRUS AOS SERVIDORES NO ÂMBITO DO
PODER EXECUTIVO ESTADUAL

Art. 9º

Fica(m) suspenso(as):

[...]

III - as atividades escolares da rede pública estadual, municipal e de ensino superior, no período de 23/03/2020 a 05/04/2020, a título de antecipação do recesso.

Este foi o primeiro decreto do estado de Mato Grosso. Nos meses seguintes, vieram outros decretos, que continuaram adiando o retorno das atividades escolares presenciais da rede pública. Com os aumentos de casos e crises hospitalares por falta de equipamentos e medicações, a suspensão das aulas se manteve na maior parte do estado de Mato Grosso, com exceção de alguns municípios, que retornaram suas atividades no sistema híbrido, ou seja, “misturado, mesclado, *blended*” (BACICH, 2015, p. 41). Nesta metodologia de ensino, parte-se do processo de ensino aprendizagem *online*.

Com a utilização de ferramentas tecnológicas para comunicação e informação como principal meio de trabalho, estudo e lazer, os índices da violência virtual ganharam destaque; e o *cyberbullying* tomou um espaço relevante devido às incidências constantes. Apesar de ocorrer em ambiente virtual, esse tipo de violência reflete-se na vida real, onde vítimas são diretamente afetadas.

O fenômeno *bullying* é uma violência acometida no ambiente escolar. Com a chegada da pandemia, não é possível acontecer o *bullying* de forma presencial, pois o contato e a interação não estão ocorrendo. Contudo, o *cyberbullying* entrou ainda mais em evidência na pandemia, carregando consigo as mesmas consequências que o *bullying*, ou ainda piores, devido ao seu poder de alcance em larga escala. Praticado de maneira mais fácil, ele utiliza recursos tecnológicos para as ofensas às vítimas, com auxílio de ferramentas digitais: redes sociais, páginas da *internet*, *e-mail*, são, geralmente, as armas utilizadas para a exposição das pessoas.

O cyberbullying caracteriza-se por ataques usando mensagens de texto do celular, câmeras ou computador por meio de redes sociais, sites de vídeo, e-mails com o objetivo de depreciar, humilhar, difamar, fazer ameaças e aterrorizar uma pessoa ou um grupo escolhido como alvo. (MALDONADO, 2011, p. 62)

O impacto do *cyberbullying* pode ser até mais devastador, pois a exposição não se restringe apenas ao ambiente escolar. É transmitido freneticamente entre as pessoas para que o constrangimento seja exposto para toda uma comunidade. Com uma velocidade extremamente elevada de propagação de mensagens, fotos, vídeos e notícias, torna-se algo ainda mais destrutivo.

Professores relatam as dificuldades que o ambiente virtual traz no decorrer das atividades remotas (RIBEIRO JUNIOR; FIGUEIREDO; OLIVEIRA; PARENTE; HOLANDA, 2020). Invasões de reuniões *online* têm sido recorrentes nas atividades

(AMÂNCIO, 2021). Estas invasões acontecem quando pessoas não convidadas a participar daquele momento (sejam aula/palestras ou outras atividades) tomam o controle da reunião, expondo fotografias, músicas e vídeos agressivos, com baixo calão e demais constrangimento aos alunos. Existe também uma preocupação *dobullying* e *cyberbullying* contra os professores, pois a utilização de imagens e falas sem a permissão dos mesmos tem sido frequente, também, no universo remoto (MARINI, 2020).

Em um artigo publicado em 2020, no Revista Cubana de Medicina, a autora destaca que “[...] a atual pandemia pode constituir um fator de risco que impacta negativamente a saúde física dos escolares; a educação virtual, embora oportuna, pode ser um cenário que aumenta a frequência de vitimização por *cyberbullying*[...]” (RAMIREZ, 2020, p. 2, tradução nossa).

As infrações acontecidas no ambiente virtual são consideradas crimes (DECRETO – Lei nº 2.848/40); no artigo 141. A lei prevê, também, um aumento na pena quando há “calúnia, difamação ou injúria, quando acontecido na presença de várias pessoas”. Porém, ao falarmos de um público infante-juvenil, pode não haver conhecimento para que sejam tomadas atitudes em que as vítimas se defendam. Por isso, a importância de tornar esta temática acessível a um número maior de crianças e adolescentes, uma vez que lhes possibilita que conheçam formas de acolhimento e, também, realizar um trabalho de conscientização para que o autor não cometa o *bullying* ou *cyberbullying*.

A *internet* nos dá a equivocada impressão de que não há punições, tampouco limites para as práticas maldosas; e com o isolamento social, crianças e jovens estão mais suscetíveis a estas ações.

Ao mesmo tempo em que se beneficiam da conectividade para a educação e o entretenimento, eles também são expostos a riscos e ameaças do mundo virtual, como assédio, *bullying* cibernético, desinformação, exposição à conteúdo inadequado, violência de gênero, furto e coleta de dados. (UNESCO, 2020)

É preciso percorrer alguns caminhos para que crianças, adolescentes, famílias e escola possam lidar com estas situações, possibilitando à criança e ao adolescente ter conhecimento de que estão amparados por leis que os defendem de toda e qualquer situação de humilhação que aconteça no meio virtual, além de lhes mostrar que existem caminhos para a resolução destes problemas, de modo que o

aluno compreenda que não precisa lidar com estes óbices de forma solitária. Como a família tem contato diário com a criança ou adolescente, é possível ter esta atenção e perceber diferenças na rotina delas. O apoio de uma pessoa próxima e de confiança é fundamental neste momento. Informar e orientar as famílias pode auxiliar nestas causas.

Esta temática pode ser abordada no viés do ensino de ciências e matemática, devido à sua disponibilidade em ser discutida de maneira transversal, uma vez que se trata de relacionamento sócio interativo e do papel que cada sujeito possui na sociedade em que vive, pois para cada indivíduo existe uma particularidade quanto a sua contribuição ao meio; e a escola é a principal via para disponibilização deste conhecimento e aceitação de múltiplas alteridades.

2. RELACIONAMENTOS E AMBIENTE DIGITAL: A MALDADE INSTALADA NO MUNDO VIRTUAL

Bullying, fenômeno encontrado no ambiente escolar, prática que se trata de repetição frequente de ações cometidas por sujeitos “valentões” para com vítimas, na qual há a intenção de envergonhar, diminuir e menosprezar. Tal prática tem-se tornado objeto de estudo devido à sua capacidade de atingir a vida das vítimas a longo prazo, influenciando em seu relacionamento e interação com o meio.

[...] palavra de origem inglesa, adotada em muitos países para definir o desejo consciente e deliberado de maltratar uma outra pessoa e colocá-la sob tensão; termo que conceitua os comportamentos agressivos e antissociais... no Brasil, adotamos o termo que, de maneira geral, é empregado na maioria dos países: **bullying**. *Bully*, enquanto nome é traduzido como ‘valentão, tirano’ e como verbo, ‘brutalizar, tiranizar, amedrontar’ (FANTE, 2005, pp. 27-28).

Nem todos os atos agressivos são considerados *bullying*, mas todo *bullying* é considerado uma agressão, podendo ser caracterizada de formas diferentes. As vítimas, frequentemente escolhidas como alvos da prática do *bullying*, são tímidas, isolam-se dos outros colegas, apresentam insegurança em suas falas e dificilmente se posicionam diante das situações. Consideradas frágeis, sofrem com ameaças, perseguições e constrangimentos. As violências ocorridas na infância podem acarretar sérias consequências para a vida adulta, embora possam existir pessoas que conseguirão se sobressair de todas as situações de vulnerabilidade impostas em suas vidas durante a adolescência, também existirão outras que se tornarão adultos que sentirão obstáculos para superar as situações vivenciadas na infância/adolescência; em alguns casos, chegando ao ponto de não encontrar saídas para tamanho desespero (MALDONADO, 2011).

A prática do *bullying* prejudica as vítimas “[...] causando dor, angústia e sofrimento” (FANTE, 2005, p. 28). Para se caracterizar o *bullying*, é preciso que aconteça de forma recorrente. A pessoa que sofre desta violência, frequentemente, sente a dor de não se encaixar em seu meio, com sentimentos de angústia. Assim, o *bullying* acaba por se tornar parte de sua rotina. É possível pressupor que estas vítimas se tornarão pessoas com sequelas em seus relacionamentos sócio

interativos. Maldonado afirma que existem pessoas que conseguem superar as adversidades sofridas na infância/juventude, no ambiente escolar. Contudo, não é possível estabelecer que todos se sobressaiam desta situação com sucesso.

O *bullying* é um fenômeno que precisa ser abordado, visto que traz consigo a gravidade de desenvolver, nas vítimas, transtornos psíquicos que permeiam todo o seu desenvolvimento afetivo, cognitivo e interpessoal, tornando-as pessoas adultas frustradas. Algumas conseguem superar as agressões sofridas quando crianças ou adolescentes. Porém, esta não é uma realidade que podemos ampliar para todas as vítimas de *bullying*. A violência sofrida, quando criança, pode resultar em obstáculos na vida adulta em todas as suas relações, interpessoais e familiares. A baixa autoestima poderá gerar sentimentos de insatisfação, levando à depressão – às vezes, profunda – de modo que o relacionamento com as pessoas se torna algo inviável, pois a falta de confiança em si não permite que confie em outras pessoas.

A construção de conceitos acontece no convívio com o outro. “A história de cada um de nós se entrelaça com as vidas de outros seres humanos com os quais compartilhamos o futuro da existência” (TARDELLI; LEME, 2011, p. 94). O fenômeno *bullying* passou a ser reconhecido pelas entidades federativas, despertando nestas o interesse em elaborar políticas públicas que apoiem a causa e permitindo, assim, que leis esclareçam que o *bullying* é uma prática que precisa ser evidenciada nas escolas para que haja propostas de combate e intervenção, com amparos que possibilitem aos envolvidos a fruição do processo educacional na educação pública e privada. A Lei de Diretrizes e Bases (LDB) da Educação Básica, que ampara todo o processo educacional das escolas brasileiras, teve uma alteração com a Lei nº 13.663, de 14 de maio de 2018, em seu artigo 12, na qual se inclui a conscientização contra toda e qualquer violência no ambiente escolar, trazendo uma proposta de paz entre os pares.

Art. 12

[...]

IX - promover medidas de conscientização, de prevenção e de combate a todos os tipos de violência, especialmente a intimidação sistemática (*bullying*), no âmbito das escolas;

X - estabelecer ações destinadas a promover a cultura de paz nas escolas (NR). (BRASIL, Lei nº 13.663/2018).

A Lei criada no governo de Dilma Rousseff, N° 13.185/2015, instituída para caracterização da sistematização do *bullying* no ambiente escolar, tornando aberta a

discussão de conscientização e combate à violência.

Art. 01

[...]

§ 1º No contexto e para os fins desta Lei, considera-se intimidação sistemática (*bullying*) todo ato de violência física ou psicológica, intencional e repetitivo que ocorre sem motivação evidente, praticado por indivíduo ou grupo, contra uma ou mais pessoas, com o objetivo de intimidá-la ou agredi-la, causando dor e angústia à vítima, em uma relação de desequilíbrio de poder entre as partes envolvidas.

Em seu 3º artigo, classifica o *bullying* como violência verbal, moral, sexual, social, psicológica, física, material e virtual. Em seu Art. 4º, “[...] I - prevenir e combater a prática da intimidação sistemática (*bullying*) em toda a sociedade; [...]”, estabelecendo que os ambientes de ensino devem planejar e promover ações que permitam a discussão da prática em sala de aula e tragam a conscientização de que um meio violento pode ser prejudicial a todos os envolvidos neste processo (BRASIL, Lei nº 13.185/2015).

As vítimas de comportamentos agressivos trazem para suas vidas as sequelas de viver sob constante indiferença, “[...] sentimento de medo, vergonha, raiva e impotência que rebaixam a autoestima; e, sendo por um prolongado período de tempo expostas à ação dos seus agressores e aos olhares indiferentes, omissos ou desdenhosos dos seus 'espectadores'" (FANTE, 2005, p. 157). Os reflexos de ter que lidar com esta constante pressão podem vir a lesar o processo de construção de identidade dos indivíduos, posto que está negação, por parte da sociedade em que ele convive diariamente, pode trazer sequelas ao seu desenvolvimento psíquico, também, pois o sentimento sócio emocional causado pela tristeza pode trazer pensamentos duvidosos sobre si e os que estão à sua volta.

As definições quanto a forma e tipos de violência são diversas. “Quanto à forma: violência direta, violência indireta, violência implícita (velada), violência explícita. Quanto ao tipo: violência física e sexual, violência verbal, violência psicológica, violência fatal” (FANTE, 2005, pp. 159-160).

A violência direta é aquela que se direciona diretamente à pessoa, em que a mesma passa, frequentemente, por humilhações que podem ser física, sexual, verbal, psicológica e fatal. Quanto à violência indireta, está liga-se a objetos e utensílios, como vandalismo ou furto. A violência física pode acontecer quando a vítima é agredida fisicamente pelo agressor; a sexual, por sua vez, trata-se da

violação ao corpo da vítima, como toques em partes íntimas; na violência verbal, acontecem xingamentos por parte do agressor; a violência psicológica, por fim, está inserida basicamente em todas as formas de violência, devido ao abalo emocional que a pessoa agredida sofre.

A discussão e a proposta de ações de enfrentamento ao *bullying* precisam estar presentes nas salas de aula, discussões sobre valores, ética e respeito à vida humana, independente de ideologia, gênero, cor e etc. Um dos fatores que leva ao acontecimento da violência nas escolas é a não aceitação do outro, oriunda de sua representação social não estar dentro dos padrões estabelecidos e predispostos como corretos.

Os casos de *bullying* precisam despertar nos pares a criação e elaboração de ações que inibam esta prática, pois, a cada dia, mais crianças e adolescentes passam por situações deste tipo. À escola cabe a preparação do educando para sua inserção na sociedade. Portanto, proporcionar mediações de conflitos torna este trabalho ainda mais efetivo.

2.1 Cyberbullying – O uso das TDIC's em ações de desmoralização

A sociedade vive em constantes transformações com isso, o comportamento das pessoas muda de acordo com o meio em que habitam. Os avanços tecnológicos têm marcado a humanidade. Em todo momento, é possível encontrar inovações tecnológicas fazendo com que humanos adaptem-se a este meio. Com este avanço, a prática do *bullying* não passou despercebida: antes, concentrada dentro dos muros das escolas, hoje não tem área delimitada para ocorrência, constituindo-se, então, em prática da maldade *online* – o *cyberbullying* – sem limites e com enormes requintes de crueldade:

[...] xingar, ameaçar, espalhar fofocas e boatos por mensagens de texto para ofender, depreciar, humilhar ou difamar alguém; divulgar fotos e vídeos obtidos e momentos de intimidade, sem o conhecimento ou a autorização da pessoa, como vingança, com a intenção de envergonhá-la ou de destruir sua reputação [...] (MALDONADO, 2011, p. 65)

Uma diferença do *bullying* para o *cyberbullying* é que, no primeiro, o autor comete um ataque presencial. A vítima tem o conhecimento de quem e de como são realizadas as intimidações. Porém, no ataque do *cyberbullying* não é possível saber quem é o autor e como ele realiza as ações contra a vítima. No *cyberbullying*, é

possível que uma pessoa realize ataques de *bullying* em um espaço curto de tempo para com várias vítimas. Acontecem a qualquer momento. Com isso, as perseguições podem ocorrer por vários dias, meses, anos, tendo como agravante um público maior de espectadores.

No *cyberbullying* não é possível definir um perfil para o agressor, pois o autor pode se esconder no anonimato, sendo possível, desse modo, que a vítima de *bullying* cometa o *cyberbullying* levado pelo sentimento de vingança e rancor. O anonimato pode vir a encorajar crianças e adolescentes a cometerem a violência virtual, portanto não existe perfil exato para o autor que se mantém sem identificação no *cyberbullying*, visto que as motivações podem variar desde o simples fato de querer cometer uma maldade ao fato de ser um tipo de refúgio para aquele que sofre com o *bullying*.

No decurso da pandemia da Covid-19, eleva-se o uso da tecnologia. Com isso, o vasto contato com ferramentas digitais tornou-as ferramentas básicas para trabalho, estudo e lazer. Com o aumento de acesso aos recursos tecnológicos, houve também o aumento de violências e ataques cometidos por meio de redes e ferramentas digitais.

Ao que se refere às tecnologias e sua definição, são um:

[...] conjunto de conhecimentos e saberes utilizado em prol da criação e do desenvolvimento de artefatos, processos, ambiência e ações que possam suprir necessidades que surgem em um dado momento, necessidades estas de cunho pessoal ou coletivo. (NOGUEIRA, 2014, p. 18)

No *cyberbullying* é comum encontrar um número maior de apoiadores denominados, também, como plateia, pois, por vezes, as divulgações acontecem em forma de corrente, passando de uma pessoa para outra, até que se perca o limite de pessoas que presenciaram a prática do *bullying*.

Há intimidação sistemática na rede municipal de computadores (*cyberbullying*), quando se usarem os instrumentos que lhe são próprios para depreciar, incitar a violência, adulterar fotos e dados pessoais como o intuito de criar meios de constrangimento psicossocial ... virtual: depreciar, enviar mensagens intrusivas da intimidade, enviar o adulterar fotos e dados pessoais que resultem em sofrimento ou com o intuito de criar meios de constrangimento psicológico e social. (BRASIL. Lei 13.185,2015, art. 2º)

A sistematização do *cyberbullying* é a definição das reais situações que têm permeado a vida de estudantes brasileiros. O uso de fotografias e informações

personais sem a autorização e consentimento das vítimas, usados como meios de humilhação e depreciação, acabam por expor o educando a práticas de discriminação. O anonimato que supostamente existe nas redes sociais (denúncias podem permitir uma busca por identificação dos autores de crimes cibernéticos) fazendo com que os adolescentes se sintam mais à vontade em tornar outras pessoas suas vítimas, uma vez que o achismo de não ser identificado tem os levado a cometer agressões virtuais.

As violências virtuais podem ser praticadas através de aparelhos digitais de comunicação como: celular *smartphone*, computador, *tablet*, *notebook*, etc.

As redes sociais com maior número de usuários e com maior incidência de casos de *cyberbullying* são: *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *Snapchat*, *TikTok*, *LinkedIn*, dentre outros sites e aplicativos de relacionamento (COMSCHOOL, 2018; PROPMARK, 2021).

O bullying digital permite gravar as conversas, gravar as mensagens, fazer coisas horríveis que, para todos os efeitos, são provas de uma fragilidade de uma das pessoas, quase sempre a vítima e que depois é alavancado e utilizado pelos opressores para terem domínio sobre ela (ONU, 2020)

Durante a pandemia, algumas plataformas de encontros síncronos também foram usadas como meio de propagação da violência virtual. Dentre as plataformas digitais que permitem encontros síncronos, destacam-se o *Google Meet* e o *Microsoft Teams*; ambos, em meados de julho de 2021, já estavam com cerca de 100 milhões de *downloads* registrados pelo *Play Store (2021)*, permanecendo em contínuo crescimento. Existem outras plataformas que também são utilizadas com os mesmos fins que as apresentadas. Ou seja, com as reinvenções dos relacionamentos sociais, intensificado no período de um ano e meio, é possível concluir que há uma grande quantidade de usuários conectados a uma rede de comunicação e interação; e parte destes usuários são crianças e adolescentes.

A gama de possibilidades para se praticar o *cyberbullying* é enorme: variam de comentários em fotografias e postagens, chats durante aulas *online* até o compartilhamento de imagens e vídeos com comentários depreciativos sem o consentimento das vítimas. A *internet* possibilita que ações desse tipo se disseminem em segundos, e, através do compartilhamento de outras pessoas, continua-se propagando a violência virtual. O *cyberbullying* permite que o público

não só compactue com o agressor, como também o ajuda a propalar as deprecições.

O público infantil e jovem foi inserido em uma conexão de larga escala sem nenhum preparo para lidar com os desafios proporcionados pelo mundo virtual. Uma pesquisa realizada em 2018 com 28 países, pelo Instituto Ipsos, relata que, em em cada três pais, dizem conhecer uma criança que sofre *cyberbullying*, apontando que, desde 2011, os casos de *cyberbullying* estão em constante crescimento em escala mundial (IPSOS, 2018).

Na *TIC KIDSOnline*, fundação que busca compreender o uso da *internet* por crianças e adolescentes e os riscos que ela pode trazer a este público, realizou uma pesquisa com uma amostra 2.954 crianças e adolescente de 9 a 17 anos, em 2019, em que 43% viram alguém ser discriminado na *internet* e 7% afirmaram ter se sentido discriminadas na *internet* (TIC KIDS, 2019).

Para Areas y Picornell (2016), seria importante se solidificar nas escolas uma fonte segura de denúncias e de respostas a elas para que o problema seja rapidamente resolvido, e para que os alunos tenham a confiança em recorrer a algo ou alguém que os auxilie em situações de *bullying* e *cyberbullying*.

No entanto, é necessário que a escola e os envolvidos com o processo educacional se disponham a compreender a importância de conscientizar o *bullying* no ambiente formal de ensino para que, assim, o educando obtenha êxito e pleno desenvolvimento para o exercício da cidadania. “[...] Portanto, é necessário incentivar os alunos a relatar tal atitude, mas esclarecer que a resposta deve ser rápida e eficaz para criar um ambiente seguro. Caso contrário, essa confiança e os efeitos esperados serão destruídos”. (AREAS y PICORNELL, 2016, p. 409, tradução nossa).

Areas y Picornell (2016) trazem a perspectiva de compreender a necessidade do combate ao *bullying*. Por se tratar de um estudo realizado em outro país, as semelhanças encontradas em casos de *bullying* no ambiente formal de ensino evidenciam quão relevante é esta temática, incidente nos mais diversos locais. Implantar no ambiente escolar uma cultura contra o *bullying* e/ou *cyberbullying* se faz necessário em todos os países.

A parceria entre a família e a escola fortalece a busca pela diminuição dos conflitos escolares, tendo como início a compreensão da existência da violência nas escolas e, após a identificação, designar caminhos a serem percorridos por

professores, famílias e alunos.

Preparar as crianças para lidar com os desafios do mundo virtual e, com a ampla gama de atividades na *internet*, pode ser uma forma de controlar a disseminação do *cyberbullying*, já que, certamente, mesmo no período pós-pandemia, o acesso às redes sociais e *sites* de relacionamento por crianças e adolescentes continuará acontecendo. Portanto, este preparo precisa existir. E a criação de um aplicativo que proporcione conhecimento e atendimento especializado para aqueles que venham a passar por situações como estas pode ser aproveitado com grandes aplicabilidades.

2.2 Proteção à cidadania digital das crianças

Nas discussões anteriores compreendeu-se o fenômeno *bullying* e sua migração para o *cyberbullying* com o cenário da pandemia. Neste tópico, trataremos da discussão sobre o direito da criança, com ênfase no direito no ambiente digital. É previsível que, mesmo no período pós-pandemia, as crianças e adolescentes continuarão a ter acesso ao meio virtual. Ou seja, é preciso preparar crianças, família, responsáveis, educadores, para orientá-los a um acesso seguro.

A convenção dos direitos da criança, realizada em março de 2021, prevê os direitos da criança no ambiente digital, com a inserção cada vez maior de crianças no mundo digital. Logo, é preciso que haja um olhar atento e cuidadoso no que se refere ao acesso das crianças em ambientes digitais.

As crianças precisam de proteção no mundo virtual. As plataformas existentes hoje não estão preparadas para lidar com o acesso em larga escala de crianças e adolescentes. Por isso, torna-se fundamental discutir acerca de meios para criação de uma cidadania digital para os jovens, que lhes permita acesso e uso de um ambiente digital sem danos emocionais ou sociais. “Os direitos de todas as crianças devem ser respeitados, protegidos e realizados no ambiente digital” (NAÇÕES UNIDAS, 2021, p. 1).

Esta convenção trouxe propostas que visam proteger as crianças no ambiente digital. Assim, as crianças devem ter este acesso, de forma concreta, através da construção de leis que lhes tragam o respeito e ética à privacidade da criança, uma proposta que precisa se tornar factual nos dias atuais.

13

...

Ao considerar o melhor interesse da criança, eles devem levar em consideração todos os direitos das crianças, incluindo o direito de buscar, receber e transmitir informações, de serem protegidos contra danos e de ter seus pontos de vista devidamente levados em consideração, e também devem assegurar a transparência quanto à avaliação do interesse superior da criança e os critérios aplicados a esse respeito (NAÇÕES UNIDAS, p. 2, 2021).

.....

32

.....

Eles devem promover programas educacionais para crianças, pais e responsáveis, o público em geral e formuladores de políticas para melhor compreender os direitos das crianças em relação às oportunidades e riscos associados aos produtos e serviços digitais. Esses programas devem incluir informações sobre como as crianças podem se beneficiar e desenvolver seus conhecimentos e habilidades com produtos e serviços digitais, como proteger a privacidade das crianças e prevenir a vitimização, e como reconhecer uma criança que foi vítima de dano perpetrado dentro ou fora do ambiente digital e oferecer soluções adequadas. Eles também devem ser baseados em pesquisas e consultas com crianças, pais e responsáveis (NAÇÕES UNIDAS, 2021, p 04).

A criança deve ser instigada a participar das decisões da sociedade, não apenas no que se refere ao seu ambiente e meio, mas também naquilo que impacta a vida de outras pessoas, proporcionando um ambiente digital seguro que permita desenvolver outras capacidades em sua vida.

O acesso ao ambiente virtual é crescente entre crianças e adolescentes, porém a inserção num espaço que não está preparado para recebê-los pode trazer danos prejudiciais ao seu desenvolvimento.

...

10. As crianças podem enfrentar discriminação se forem excluídas do uso de tecnologias e serviços digitais ou se receberem comunicações que transmitam ódio ou tratamento injusto ao usar essas tecnologias. Outras formas de discriminação podem surgir quando processos automatizados que levam ao vazamento de informações, criação de perfis ou tomada de decisão são baseados em dados tendenciosos, tendenciosos ou obtidos de forma injusta sobre uma criança.

...

60. Quando as crianças expressam suas opiniões e identidades políticas ou outras no ambiente digital, elas podem atrair críticas, hostilidade, ameaças ou punição (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS, p. 4;7, 2021).

Proteger crianças em seu acesso a informações e exposição de opiniões são elementos-chave que guiam as discussões dos direitos da criança quanto ao ambiente digital. Sentir-se segura ao realizar estes processos torna-se fundamental para seu desenvolvimento social. Nas discussões apontadas pelas Nações Unidas,

relata-se a importância do convívio que a criança deve ter com seus familiares, pois os relacionamentos virtuais não devem substituir a interação com pais, responsáveis, família e amigos.

Preparar a criança e adolescente para lidar com os “dois mundos”, virtual e presencial, de modo a orientá-los para que nenhum destes ambientes afete o outro.

De encontro com a discussão dos direitos da criança colocada acima, no Brasil tem-se em exercício o Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA, que visa proteger e garantir que os direitos das crianças e adolescentes sejam guardados. Em seu artigo 15, garante que “A criança e o adolescente têm direito à liberdade, ao respeito e à dignidade como pessoas humanas em processo de desenvolvimento e como sujeitos de direitos civis, humanos e sociais garantidos na Constituição e nas leis” (BRASIL, p.4, 1990).

O artigo 16 continua e pontua aspectos relacionados a esta liberdade. Dentre os aspectos apresentados, destacamos aqui “opinião e expressão – participar da vida política, na forma da lei” (BRASIL, p.4, 1990). Portanto o ECA já indica o direito que as crianças e adolescentes tem em participar das decisões de seu meio.

A execução de parte do que é assegurado pelo ECA acontece no ambiente escolar, conforme estabelece o artigo 53, que assegura a garantia ao acesso à educação “... visando ao pleno desenvolvimento de sua pessoa, preparo para o exercício da cidadania e qualificação para o trabalho...” (BRASIL, p.17, 1990).

A convenção dos Direitos da Criança, mostra que se caminha em busca de mudanças e revisões de leis que apoiam e incentivam a evolução das crianças de forma ampla, segura e acessível a todos. Assim, é necessário que as políticas públicas relacionadas às crianças se aperfeiçoem e alcancem este público.

2.3 Interações sociais

Autoconfiança, autorrespeito e autoestima não precisam ser definidas como uma sequência exata. É fato que uma se interliga a outra. Contudo, podem-se construir em diferentes etapas do desenvolvimento interacional e de independência da criança; também podem ser dirigidas, segundo afirma Honneth (2003), como amor, direito e estima social.

As teorias de Honneth vêm com o intuito de preencher lacunas deixadas por Hegel, que o inspira através de sua teoria social da “luta por reconhecimento” (2003,

p. 23). Para dar ênfase a ideia hegeliana, o autor utiliza a psicologia social de Mead (1972), iniciando as conexões com a teoria intersubjetiva. Portanto, parte dos pressupostos e teorias relacionais e sociais já abordadas anteriormente, mas traz profundidade e interlocuções nas teorias do reconhecimento (HONNETH, 2003).

A etapa da primeira infância potencializa a forma como a criança se desenvolverá no decorrer de sua trajetória e construção social “[...] nos primeiros meses de vida, o estado interno de ser um simbiótico forma o esquema de experiência de estar completamente satisfeito[...]” (HONNETH, 2003, p. 174). Tal fato acontece de maneira tão incisiva que faz com que sujeitos tenham o sentimento de que precisam estar em uma intersecção com alguém durante toda sua vida. Contudo, para que haja o verdadeiro sentimento do amor é preciso desconstruir esta necessidade e compreender que o outro é uma pessoa independente, de modo a permitir um equilíbrio na relação amorosa (relação de afeto e carinho), ou seja: a criança passa, de um ser dependente do outro, para se apoiar no caminho em que compreende que as relações são importantes. Porém, não poderá ser dependente delas para seu crescimento social. Esta é uma etapa marcada pela separação e construção da autonomia. O amor é a etapa inicial para o reconhecimento recíproco. Apesar de haver uma desconstrução para uma construção, é possível identificar que os indivíduos sempre esperam uma aceitação daqueles ao seu redor. A partir do momento em que não encontram a aceitação, inicia-se o descontentamento. O processo de reconhecimento, destacado, evidencia esta busca de se encaixar em um grupo, poder expor ideias e opiniões e ser ouvido, fazer-se presente.

O desrespeito e a ofensa podem afetar um sujeito de maneira que atinja seu psíquico: a negação dos direitos básicos, a humilhação em público que menciona o fracasso de uma pessoa, a atinge bruscamente, a experiência do desrespeito, quando se trata da denegação ou da privação do sujeito ser reconhecido, lida-se a um fenômeno negativo (HONNETH, 2003). No fenômeno *bullying*, encontram-se, também, denegações semelhantes ao desrespeito. A negação dos direitos, a privação de reconhecimento, quando acometido ao outro, é como se fosse uma parede sendo quebrada de fora para dentro, deixando efeitos duradouros. Ao lidar com conflitos assim, inicia-se, então, o processo de desconstrução do encadeamento da autoconfiança. Quando um sujeito passa por situações que o oprimem, devido a não aceitação do outro ao seu modo de ser, isso trará para si uma ruptura da construção de sua autoestima e interação social com seu meio.

[...] por reações emocionais negativas, como as que constituem a vergonha ou a ira, a vexação ou o desprezo; delas se compõem os sintomas psíquicos com base nos quais um sujeito é capaz de reconhecer que o reconhecimento social lhe é denegado de modo injustificado. A razão disso pode ser vista, por sua vez, na dependência constitutiva do ser humano em relação à experiência do reconhecimento: para chegar a uma autorrelação bem-sucedida, ele depende do reconhecimento intersubjetivo de suas capacidades e de suas realizações. (HONNETH, 2003, p. 220)

Ao retratar de fenômenos que causam a denegação de reconhecimento, Honneth utiliza a psicologia pragmática de John Dewey, na qual ele relata que sentimentos surgem através dos relacionamentos estabelecidos entre os sujeitos; e traz o que Dewey chama de “contrachoque”, uma análise das vivências, que permite o estudo dos sentimentos dos seres humanos.

O bom relacionamento com um grupo social aciona no interior do sujeito algo positivo. A necessidade de se sentir aceitável em seu meio é ativada de maneira positiva e confortável, permitindo que sua identidade não seja atingida ou abalada pela ausência de reconhecimento. O sujeito depende do seu meio para a autoaceitação, formando, assim, uma identidade segura.

Considerando os constantes avanços tecnológicos, é preciso pensar na saúde mental da juventude, proporcionando condições para lidar com seus conflitos pessoais e gerar um sujeito adulto com maturidade e habilidades para viver em uma sociedade que se encontra em incansável evolução: “[...] deveríamos nos focar em prover as necessidades básicas das pessoas e em proteger seu status social e sua autoestima” (HARARI, 2018, p. 61). O autor apresenta a ideia de que as pessoas precisam ser preparadas para lidar com as rupturas que o século XXI já está acarretando. Passar horas em frente a computadores, celulares e aparelhos digitais tem se tornado rotina.

A tentativa de substituir grupos pequenos de pessoas que efetivamente se conhecem pelas comunidades imaginárias das nações e dos partidos políticos nunca poderia ter sucesso total...Consequentemente, as pessoas vivem cada vez mais solitárias num planeta cada vez mais conectado. Muitas das rupturas sociais e políticas de nossa época podem ser atribuídas a esse mal-estar. (HARARI, 2018, p. 117)

O fato de viver em um mundo solitário condiciona pessoas a terem conflitos ao se relacionarem. A resignificação de amigos no meio digital tem tornado a aceitação virtual ainda mais intensa pois hoje a juventude não se contenta com

alguns poucos amigos virtuais. Este número precisa ser expressivo. Por exemplo, publica-se uma foto à espera de várias curtidas e comentários. Este sentimento de ser visto prevalece ainda mais nas redes sociais.

Quanto ao conceito de virtual no uso corrente: “Palavra virtual é empregada com frequência para significar a pura e simples ausência de existência, a ‘realidade’ supondo uma efetuação material, uma presença tangível” (LÉVY, 1996, p. 5, Tradução De Paulo Neves). Virtual é tudo que está em potência. O virtual tende a se inovar. Em decorrência do cenário pandêmico (ALVES et al., 2021), houve um crescente índice de virtualização de atividades no meio social. Algumas empresas, por exemplo, optaram pelo teletrabalho, que permite que as pessoas executem suas atividades laborais em suas residências, e a comunicação se dá por uma rede virtual de funcionários e gerentes das empresas. As lojas e mercados *online* também têm se tornado comuns: realizar compras com alguns cliques de forma rápida e segura permite que as pessoas otimizem seu tempo, utilizando-o para outras atividades, como passar um tempo maior com a família. As escolas também modificaram suas formas de relacionamentos. Alunos e professores se comunicam por plataformas estudantis, *chats*, mensagens de textos e ligações, etc. Ao se falar de virtualização, discute-se sobre um universo que está em constante adaptação e dotado de cada vez mais ampla projeção global.

Os sentimentos das pessoas tendem a ser cada vez mais determinados pelas curtidas e comentários das redes sociais. A necessidade da busca por aprovações ainda permanece entre as pessoas; e, mesmo com a mudança do meio em que se realiza esta busca – como acontece em escala maior, neste momento, no mundo virtual torna possível elaborar personagens que se modelam aos padrões sociais para se tornarem uma pessoa querida por todos, ou por grande maioria –, a mesma permanece, de forma que as pessoas têm buscado seguidores/amigos virtuais mostrando-lhes uma vida que pode, por vezes, ser de fachada, como uma foto em busca de uma curtida. As expectativas, algumas vezes, podem ser frustradas pois, mesmo neste meio, é possível sofrer denegações dos amigos virtuais (HARARI, 2018).

2.4 O protagonismo jovem aliado às possibilidades de enfrentamento à prática do *bullying* e *cyberbullying* no ambiente escolar

Devido às variadas ciências envolvidas com o protagonismo, como a demográfica, a medicina, a psicologia, a sociologia e etc., cada área busca por uma compreensão em seu meio. Portanto, não há definição exata para o protagonismo juvenil, mas o termo protagonista vem do grego *protagonistes*, “ator que desempenha papel principal numa peça”, de *protos*, “primeiro”, mais *agonistes*, “ator, competidor”, de *agon*, “competição” (ORIGEM DA PALAVRA, 2021)

A importância do papel do jovem como um protagonista em combater a prática do *bullying* é de extrema relevância, uma vez que este fenômeno tem permeado as salas de aula. A escola tem como objetivo tornar educandos cidadãos conscientes de seus direitos e deveres e proporcionar possibilidades para que participem ativamente das decisões de seu meio, de forma que possa contribuir com a sociedade. Direcionar o jovem à função de mediador de conflitos é um desafio encontrado no ambiente escolar, mas permitiria o desenvolvimento de sua autonomia enquanto cidadão em uma sociedade que está carente de pessoas que pensem mais uns nos outros. Incentivos como esses também podem fortalecer a experiência do jovem com seu meio, permitindo que ele se torne autêntico: “[...] criar espaços para que o educando possa empreender ele próprio a construção do seu ser, ou seja, a realização de suas potencialidades em termos pessoais e sociais.” (COSTA, 2006, p. 47). Proporcionar ao adolescente situações reais de seu cotidiano, como por exemplo, a resolução de conflitos, ou mesmo a busca por soluções ou amenização dos mesmos, é de extrema importância para o seu desenvolvimento pessoal e sua autonomia.

[...] tendo adquirido um entendimento claro dos problemas em sua vida e em seu ambiente, melhorará sua auto-estima, confiança em seus poderes de ação e possibilidades de influência e, sem dúvida, são mais conscientes de sua participação na sociedade, o que fortalece sua posição social [...] (LIEBEL, 2007, p. 10 TRADUÇÃO NOSSA).

Nos últimos anos, quanto à demanda de empregos, tem sido cada vez mais comum encontrar funções envolvidas com as TDIC's, e já existe um estímulo para a juventude em se qualificar nos ramos voltados às tecnologias a virtualização defendida por Lévy (1996), mostrando que tudo à nossa volta tem passado por este processo.

Portanto, instruir o jovem desde a sua infância a lidar com as TDIC's e com o meio virtual é uma forma de prepará-lo para o mercado de trabalho.

Art. 1º A educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais.

[...]

§ 2º A educação escolar deverá vincular-se ao mundo do trabalho e à prática social. (BRASIL, 1996)

A Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional prevê este direito garantido aos estudantes; na preparação para o mercado de trabalho e nas propostas curriculares têm se destacado a importância deste trabalho. Esta construção não acontece apenas no Ensino Médio. É uma escada que, a cada fase do educando, permite-lhe criar este perfil preparatório.

Durante os trabalhos dos bolsistas e voluntários do GPHSC-IFMT, é possível identificar o protagonismo juvenil em ações como as que Costa destaca, em sua obra “[...] participar, para o adolescente, é envolver-se em processos de discussão, decisão, planejamento e execução de ações, visando, através do seu desenvolvimento o seu potencial criativo e a sua força transformadora” (COSTA, 2006, p. 126). Quando existe esta responsabilidade, gera-se uma preocupação com o outro, e consigo mesmo, pois, é possível identificar a sua importância em seu meio, seja ele acadêmico, social, profissional.

A Base Nacional Comum Curricular, reformulada no ano de 2017, contempla em suas competências gerais da Educação Básica, a importância do desenvolvimento do jovem em seu meio e para que isso aconteça é necessária a promoção de oportunidades para o desenvolvimento do educando. A BNCC traz, desde a educação infantil, a importância da construção da identidade individual de cada ser. A primeira etapa escolar terá como meta proporcionar este autoconhecimento junto a conviver, expressar e conhecer-se. No Quadro 01, destacam-se algumas competências que dão ênfase ao jovem e ao seu meio.

Quadro 1 - Competências Gerais da Educação Básica – BNCC

COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

...

6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

...

9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

(BNCC, 2017, p. 12)

Fonte: BNCC, 2017.

A base apresenta em seu corpo a relevância de proporcionar aos estudantes situações em que aconteça o autoconhecimento, concentrando-se na importância de que quando existe o autoconhecimento existirá, também, maturidade para lidar com situações diversas. Na área de ciências, destaca-se a importância de se "... assumir o protagonismo na escolha de posicionamentos que representem autocuidado com seu corpo e respeito com o corpo do outro, na perspectiva do cuidado integral à saúde física, mental, sexual e reprodutiva". (BNCC, 2017, p. 327).

Nas finalidades que se compõem ao cursar o Ensino Médio, e para tanto, finalizar esta etapa, é necessário "[...] garantir o protagonismo dos estudantes em sua aprendizagem e o desenvolvimento de suas capacidades de abstração, reflexão, interpretação, proposição e ação, essenciais à sua autonomia pessoal, profissional, intelectual e política" (BNCC, 2017, p. 465).

Portanto, para que haja esta construção e encorajamento à autonomia, a escola precisa proporcionar maneiras de se atingir estes objetivos.

A proposta do protagonismo juvenil parte do pressuposto de o que os adolescentes pensam, dizem e fazem pode transcender os limites de seu entorno pessoal e familiar e influir no curso dos acontecimentos na vida comunitária e social mais ampla. Em outras palavras, o protagonismo juvenil é uma forma de reconhecer que a participação dos adolescentes pode gerar mudanças decisivas na realidade social, ambiental, cultural e política em que estão inseridos. (COSTA; VIEIRA, 2006, p. 126)

A educação percorre um processo de longo prazo, e em cada etapa da educação se conclui um degrau, de forma que o aluno esteja preparado para os próximos passos. Portanto, é um trabalho em conjunto que reúne toda a Educação Básica, desde a Educação Infantil ao Ensino Médio. É importante este trabalho não falhar, ou seja: que haja uma continuidade de uma fase para a outra. Desta forma,

as chances de o educando sair preparado para lidar com as adversidades encontradas fora dos muros da escola será bem-sucedida.

A utilização de TDIC's no meio educacional permite a interação de alunos e professores, e promoção do conhecimento utilizando ferramentas que auxiliam no desenvolvimento cognitivo e social dos educandos. Desta forma, o professor se torna um mediador do conhecimento. Devido ao mundo estar em um processo de constantes informações é preciso saber identificar a veracidade das informações. Neste momento, o professor orienta sobre como selecionar conteúdos confiáveis e apresenta propostas aos alunos, que trilham suas escolhas a partir dali. Ensinar ao jovem a lidar com este meio, com inúmeras informações, faz parte do percurso da utilização das tecnologias educacionais. Utilizar as tecnologias para trazer novas perspectivas e formas de desenvolver o processo de ensino e aprendizagem (NOGUEIRA, 2014).

2.5 Familiaridade com as tecnologias entre crianças e adolescentes

No *Dicionário de filosofia* de Nicola Abbagnano (2007, p.942), a definição de tecnologia é “o estudo dos processos técnicos de um determinado ramo de produção industrial ou de mais ramos”.

A evolução tecnológica não se restringe apenas aos novos usos de determinados equipamentos e produtos. Ela altera comportamentos. A ampliação e a banalização do uso de determinada tecnologia impõem-se à cultura existente e transformam não apenas o comportamento individual, mas o de todo o grupo social. (KENSKI, 2007, p.20).

As crianças e adolescentes estão cada vez mais inseridos no ambiente digital, e neste meio é possível perceber que se destacam em atividades que escolhem desenvolver. A escola é importante neste caminho pois orienta os caminhos a seguir, permitindo realizar escolhas e proporcionando direções que visam o desenvolvimento social. Para KENSKI (2007, p.46), “educação e tecnologias são indissociáveis”. A escola é a ponte para ensinar ética, valores, raciocínio crítico.

Presente no dia a dia da sociedade, as mídias digitais e tecnológicas são utilizadas por um percentual significativo da sociedade. Em uma pesquisa do IBGE realizada em 2019, referente ao uso de internet, televisão e celular no Brasil, foram encontrados os seguintes índices de crescimento da internet em domicílios, “... em

2019, a internet era utilizada por 82,7% dos domicílios brasileiros”. Com relação ao uso de celular com pessoas de 10 anos ou mais de idade, que possuem acesso à Internet, através de um telefone celular móvel é de 98,6%, estes dados apontam o crescimento de crianças a partir de 10 anos com acesso à Internet através de celular.

Houve a elevação do índice de estudantes acessando a Internet. “O percentual de estudantes, de 10 anos ou mais, com acesso à internet cresceu de 86,6%, em 2018, para 88,1% em 2019”, Pesquisa Nacional por Amostras de Domicílios (PNAD, 2019).

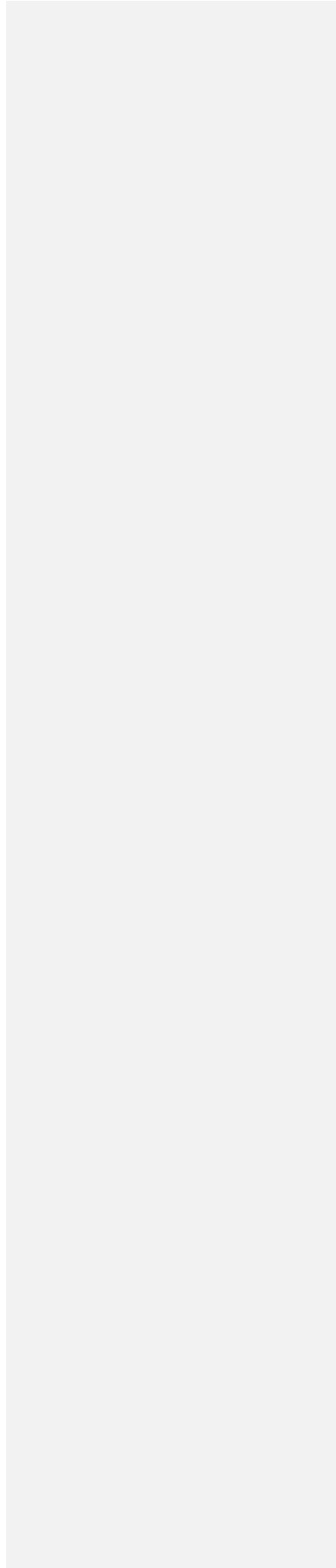
Para o autor Manfred Liebel (2007), é muito importante as crianças participarem ativamente das pesquisas científicas, não apenas como sujeitos estudados, mas também como agentes que tomem decisões e realizam escolhas. Este viés tratado pelo autor de inserir crianças e adolescentes na sociedade acadêmica é desafiador. Ouvir o que este público tem a dizer, considerando suas necessidades no ambiente em que vivem e apoiá-los na busca por resoluções de conflitos e problemas é essencial.

O projeto da criação do aplicativo trouxe o viés de iniciação científica para os adolescentes que participaram da proposta. Os mesmos desenvolveram escrita de artigos acadêmicos que foram publicados, dentre outras atividades.

[...] para que seja estimulado em sua curiosidade científica e de pesquisa, é necessário desenhar seu papel no processo investigativo e também na apresentação dos resultados desta forma que pode realizar de forma independente e autônoma certas tarefas na qualidade de verdadeiros pesquisadores[...] (LIEBEL, 2007,p. 06 TRADUÇÃO NOSSA)

Os projetos de investigação desenvolvidos por este público podem estar relacionados a diversos contextos, “... estudar a própria situação de vida, a de outras crianças, para melhor identificar problemas e desenvolver possibilidades de soluções (LIEBEL, 2007,p. 07, TRADUÇÃO NOSSA).

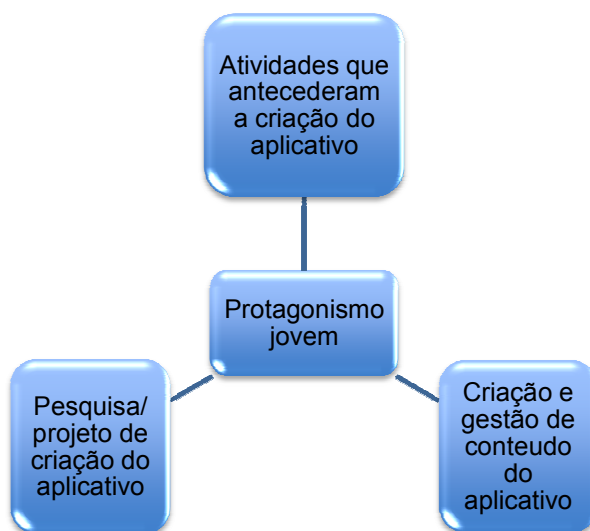
Esta pesquisa tem como um de seus objetivos específicos, analisar o papel dos jovens nas atividades de iniciação científica. A interação destes nas produções relacionadas ao App “Viva Feliz – *Bullying* Não!”, mostra-se intensa e laboriosa.



3. O PERCURSO HISTÓRICO DA CRIAÇÃO DO APLICATIVO “VIVA FELIZ: BULLYING NÃO!”

Este momento, trata-se de conhecer o percurso histórico vivido pelos jovens envolvidos com o projeto de criação do aplicativo “Viva Feliz: *Bullying* Não!”. A participação deles se inicia informalmente nas atividades que levaram à elaboração do projeto que visava criar um aplicativo de conscientização e combate contra o *bullying* e *cyberbullying*

Figura 1 - Fluxograma relacionando as atividades que envolvem o protagonismo juvenil



Fonte: Autoria própria, 2021.

O Grupo de Pesquisa em Humanidades e Sociedade Contemporânea do Instituto Federal de Mato Grosso (GPHC-IFMT) surgiu em 2008, com professores de filosofia do município de Cuiabá, estado de Mato Grosso. Com o passar dos anos, o grupo foi se expandindo e, em 2016, já contava com professores de diversas áreas do conhecimento: técnicos, estudantes do Ensino Médio, Superior e Mestrados do Programa de Pós-graduação em Ensino do Instituto Federal de Mato Grosso (PPGEEn-IFMT). O grupo atualmente reúne-se no Campus Cuiabá - Bela Vista e tem se dedicado a estudos da temática “Violência escolar e Violação dos direitos humanos”, visando compreender o mesmo fenômeno por diversas áreas, com

pesquisas para levantamento de dados, construção de propostas e ideias, por meio de análises. Parte das metas do grupo é compreender os fenômenos estudados e apresentar para a comunidade os resultados das pesquisas, bem como o desenvolvimento de estratégias que possibilitem mudanças no contexto social, que é acometido pela violência escolar.

O GPHSC-IFMT compreende a importância de divulgar os resultados de suas pesquisas para a sociedade e comunidade escolar, reconhece a necessidade de encontrar um conjunto de ações que sejam capazes de reduzir o fenômeno pesquisado, visto que a violência escolar tem deixado sequelas em suas vítimas, que podem ser carregadas para a vida adulta, pois estes atos também agridem e violam os direitos humanos dos cidadãos.

No ano de 2016, o GPHSC-IFMT, coordenado pela Professora Dra. Raquel Martins Fernandes, iniciou uma pesquisa de “Violação dos Direitos Humanos e *Bullying* no Contexto Escolar: Diagnóstico e Proposta de Intervenção com base no Empoderamento dos Alunos” – (Comitê de Ética – Parecer nº 1.773.781), que foi realizada em sete instituições de ensino, sendo estas duas escolas da rede estadual, uma escola da rede particular e quatro campus do IFMT, entrevistando um total de 616 estudantes por meio do instrumento de coleta de dados em forma de questionário composto por 13 questões (11 objetivas e 2 subjetivas). A partir desta pesquisa, os integrantes do grupo realizaram diversos trabalhos para a análise de dados e a compreensão dos mesmos. As informações apresentadas logo mais trazem os dados de alguns destes trabalhos. Compreender o fenômeno *bullying* e realizar ações de mediações de combate a esta prática tornou-se parte das atividades do grupo.

Dos participantes, 121 disseram ter sofrido a violação dos Direitos Humanos por seus colegas (21,3%); o percentual maior dentre os 121 alunos encontra-se em escola particular (51,85%); dentre as agressões, as que atingem um maior percentual, como apelidos (48%) e insultos devido a características físicas (48%), dizer coisas negativas sobre a pessoa ou família (34%), sendo a agressão física um percentual menor (12%). É apontado na pesquisa, devido a sua relevância pelos dados em que traz pergunta aberta, sugestões para acabar com o *bullying*. Os alunos se colocaram como protagonistas, ao contribuir com colegas que passam por estas situações, na perspectiva de construção de um ambiente dotado de empatia.

Com a coleta destes dados, surgiram novos projetos com propostas contemporâneas, sendo um destes a criação de um aplicativo, permitindo, um seguimento das atividades do grupo com a criação de um banco de dados para análise e compreensão do fenômeno *bullying* (SCHNEIDER et al., 2020).

O GPHSC-IFMT conta com a participação de professores de diferentes áreas do conhecimento, técnicos administrativos, alunos do Ensino Médio e alunos do ensino Superior. No percurso da pesquisa de 2016, participavam professores voluntários, técnicos voluntários e alunos do Ensino Médio, também voluntários. No entanto, com as submissões dos projetos, foi possível agregar aos voluntários do Ensino Médio a posição de bolsistas, com bolsas de fomento para Iniciação Científica no GPHSC-IFMT, com a participação ativa em reuniões, apresentação de ideias, aplicações de questionários, escrita de artigos, dentre outras atividades desenvolvidas pelo grupo.

Em virtude da relevância dos resultados da pesquisa realizada em 2016, esta foi reaplicada em 2019 (sob o N° Parecer: 3.088.340/3.183.676), sendo também aprovada no Edital 29/2018 – PROPES/IFMT, Bolsa Produtividade, com o título “*Bullying: caminhos para o combate*”. Paralelamente à aplicação de questionário diagnóstico, o presente projeto previa a criação de um aplicativo para celular, sendo esta criação uma sugestão oriunda dos estudantes pesquisados na primeira aplicação, com intervenção direta sobre os sujeitos pesquisados. O objetivo da criação de um App era auxiliar crianças e adolescentes que sofrem com *bullying*, além de conscientizar e esclarecer os praticantes ou aqueles que desconhecem os impactos dessa prática. Com 27 questões (24 objetivas e 3 subjetivas) aplicadas em 12 campus do IFMT, outros, campi nos estados de Minas Gerais, São Paulo e da Paraíba; onze escolas, sendo nove da rede estadual, uma escola municipal e uma escola particular do estado de Mato Grosso. Do total de 569 alunos que responderam aos questionários nesta segunda aplicação.

A partir dos dados recolhidos nas pesquisas de 2016-2018, pelo GPHSC-IFMT, no questionário havia duas perguntas abertas, dentre estas: “Você tem alguma sugestão para acabar com o *bullying*?”. Esta pergunta possibilitou uma reflexão ao grupo, ao referir-se a propostas de combate ao *bullying*. As sugestões de criação de um aplicativo despertaram um interesse, pois esta poderia permitir a criação de um *software* que oportunizasse o enfrentamento ao *bullying* por meio de

uma ferramenta tecnológica que tem permeado o meio juvenil, visto que os jovens possuem um acesso contínuo às redes e mídias sociais. Levada então a proposta de criação de um aplicativo, para discussão entre os integrantes do grupo a possibilidade despertou um interesse em participantes como a Professora Dra. Raquel Martins Fernandes, Professora Dra. Vera Lúcia, Professora Mestre Leyze Grecco, que, no período, era mestranda do Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu PPGEn-IFMT, e alunos do Ensino Médio. Os trabalhos para formulação e estruturação de projetos e submissão destes foram iniciados pelos GPHSC-IFMT e são sequenciados até a presente data.

Como parte da proposta para a criação do projeto que contemplasse ações, foi aplicado um questionário na turma do 3º semestre do Curso Técnico em Química Integrado ao Ensino Médio, em 2019. O grupo contava com os voluntários do Ensino Médio e estes foram de extrema importância para auxiliar na aplicação do questionário. Neste momento identificou-se o protagonismo jovem na participação das atividades de pesquisa, na qual eles se voluntariavam. Para Liebel e Manista (2020, p.3) participar "... de todo o processo de pesquisa, desde as perguntas e a escolha dos métodos até a formulação e uso dos resultados, é uma etapa importante neste sentido".

Responderam, nesta aplicação, 25 alunos entre 15 e 17 anos, dentre os quais, 24 nunca "baixaram" um aplicativo de combate ao *bullying*, mas consideraram interessante, legal ou uma boa ideia, um aplicativo com essa função. No questionário se incluiu as seguintes perguntas, elencadas no Quadro 2.

Quadro 2 - Amostra das questões aplicadas

Qual a sua idade?	Entre 15 e 17 anos.
Qual o melhor meio, em sua opinião, de falar sobre bullying?	Jogos, vídeos, <i>chats</i> , músicas e etc.
Você já ouviu falar, ou já "baixou" algum aplicativo contra o <i>bullying</i> ?	24 apontaram que não.
Se não, o que você acharia de um aplicativo assim?	08 apontaram como interessante; 07, legal; 05, boa ideia e 03, ótimo.

Fonte: Autora, 2021. Cf.: Dados da pesquisa GPHSC-IFMT (2016- 2019).

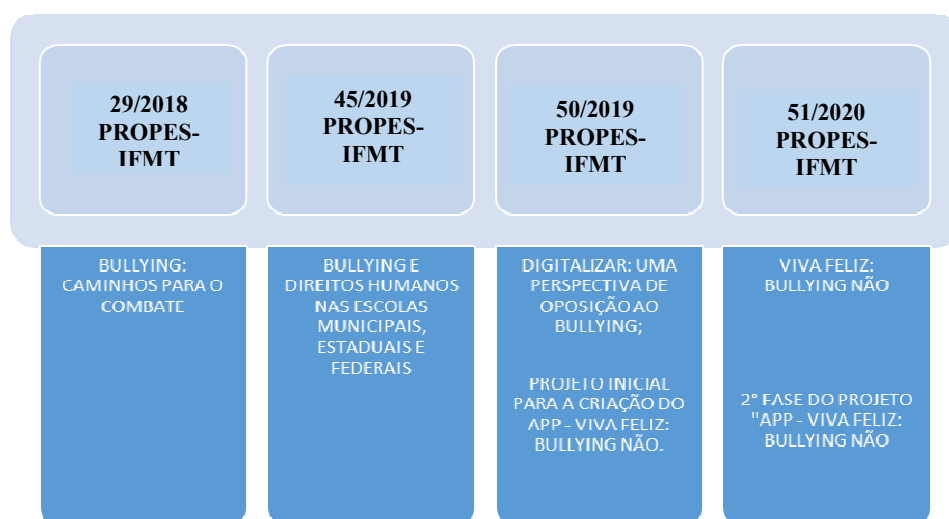
O objetivo da aplicação dos questionários era compreender a opinião dos jovens e buscar por informações que pudessem amparar a criação de um *software* que alcançasse seu principal público. Com isso, fora realizada também uma pesquisa *online*, com 82 pessoas. As questões levantaram dados sobre os interesses dos adolescentes para a possível criação de um aplicativo de combate ao *bullying*.

Dentre os respondentes, 51,2% tinha entre 11 e 18 anos, e 34,1% tinha mais de 27 anos de idade; ao escolherem quais alternativas consideravam mais necessárias em um *App* com essa finalidade, apontaram: 64,6%, vídeos; 69,5%, textos informativos; 32,9% “quiz”; 58,5%, questionário diagnóstico. No que se refere ao sistema operacional, o *Android* teve um percentual de 73,2% como escolha para “baixar” o *App*. Mais de 90% dos participantes não conhecia e nunca ouviu falar em um aplicativo com o objetivo de informar aos usuários a prática do *bullying*, que oferecesse informações, buscando amenizar os casos de *bullying* (GPHSC-IFMT, 2019).

Os resultados da pesquisa permitiram a estruturação do Projeto e sua submissão por meio do Edital nº50/2019 – Digitalizar: uma perspectiva de oposição ao *bullying*, de 18/04/2020, da Pró-reitoria de Pesquisa e Inovação do IFMT. O projeto foi aceito e obteve o custeio das atividades e a integração de cinco bolsistas estudantes do Ensino Médio, sendo a CNPq e a FAPEMAT, agências de fomento das bolsas. Em decorrência da aprovação do Edital 50/2019, foi submetido novamente em Edital 51/2020 – PROPES/IFMT – “Viva Feliz: *Bullying* não!”, para que houvesse a continuação do projeto inicial. A partir desta etapa as jovens voluntárias estudantes do ensino médio, passaram a ser bolsistas com incentivo de bolsa de iniciação científica.

No Quadro 03, consta a relação de projetos submetidos à concorrência para bolsa de fomentos.

Quadro 3 - Sequência de submissões de projetos relacionados ao aplicativo



Fonte: Autora, 2021. Cf.: Dados da pesquisa GPHSC-IFMT (2018-2019-2020).

No Edital 50/2019 - PROPES/IFMT – Digitalizar: uma perspectiva de oposição ao *Bullying*, o grupo ficou em 2º, na classificação, concorrência no campus; coordenado pela professora Veralúcia Guimarães de Souza.

No Edital 51/2020 – PROPES/IFMT – “Viva Feliz: *Bullying* não”, o projeto ficou em 21º, na colocação no edital de livre concorrência no IFMT, coordenado pela professora Raquel Martins Fernandes.

Esta temática tem sido carente de estudos e principalmente de ações que corroborem para que o *bullying* seja erradicado das escolas.

As voluntárias do Ensino Médio que participavam do grupo em 2016 possibilitaram uma mediação entre as ações traçadas no decorrer das pesquisas e os jovens do Campus. Como eram alunos do Ensino Médio e tinham um acesso aos colegas, estes voluntários mediaram muitas informações e atividades propostas por integrantes do grupo. Como veremos a seguir, destacar-se-á algumas ações que foram realizadas dentro do Campus com o auxílio dos voluntários do GPHSC-IFMT.

As ações descritas aconteceram em intervalos diferentes. Algumas, antes das aprovações de projetos, outras, já como parte de ações a serem desenvolvidas pelos projetos. Todavia, tinham como objeto central promover a consciência em relação ao *bullying* na instituição de ensino.

O Festival de Vídeo Curta Metragem, Poesia e Música (paródia) do IFMT - Campus Cuiabá - Bela Vista, o CURTA BLV, um evento com proposta de trabalhar de forma interdisciplinar, em que fosse possível vincular as áreas de conhecimentos estabelecidas pelos Projetos Pedagógicos dos Cursos e pelo Projeto Pedagógico Institucional do IFMT. Dessa forma, os professores prepararam os educandos para vivências em produções artísticas, tais como vídeos, músicas e poemas, com ênfase em atividades de ensino e extensão em que a subjetividade e a singularidade de cada participante pudessem ser auto reconhecidas. A ideia desse Festival foi evidenciar o protagonismo jovem na valorização das relações intra e interpessoais, em ambientes inter e extra sala de aula, buscando a melhoria na qualidade de vida e bem-estar no cotidiano escolar. A execução das ações durante este evento foi totalmente organizada e direcionada por jovens do Ensino Médio. Realizou-se também o V Festival, direcionado pelas ideias e propostas de bolsistas e integrantes do GPHSC-IFMT, incluindo a escolha o tema, intitulado como "*Bullying: caminhos para o combate*"; os desenvolvimentos das atividades também foram executados pelos mesmos.

Figura 2 - Divulgação do V Festival Curta BLV



Autoria: Professor Franciolly Marcos Batista Siqueira, 2018.

Em eventos como estes, foi possível obter a participação de um número significativo de estudantes. Alguns produtos que surgiram destas atividades são utilizados até a data de hoje, como, por exemplo, em um concurso de desenho realizado antes do Festival, com a intenção de criar uma logomarca para divulgação do evento, no qual uma aluna de nome Milena do Prado Vitoriano de Deus ganhou com a criação de sua arte, que hoje é utilizada como logomarca do aplicativo “Viva feliz: *bullying* Não!”.

Figura 3 -Ícone do aplicativo “Viva Feliz: *Bullying* Não!”



Fonte: DEUS, Millena do Prado Vitoriano de, 2019.

Por meio dos registros, pressupõe-se que os jovens tinham papéis ativos em eventos como estes, pois a organização, divulgação e o desenrolar das atividades contavam com as suas participações em proporções que permitiam o engajamento de propostas, proporcionando resultados benéficos às causas apresentadas.

Durante a pandemia, houve o desenvolvimento de uma ação do GPHSC-IFMT para ampliação do “Viva Feliz - *Bullying* Não!”. O I Festival de tirinhas e ilustrações, nomeado como “Desenha Belão”, pretendia apoiar na divulgação do *App*. Todos os desenhos selecionados foram postados no aplicativo como divulgação para os artistas. Constituído de duas modalidades, sendo aberta a

estudantes do Ensino Médio, do Superior e dos cursos Técnicos Subsequentes de escolas de Mato Grosso. Porém, devido à pandemia, as adesões foram vagarosas. Com o foco estando na adaptação ao ensino remoto, os prazos se prorrogaram, mas foi possível finalizar o festival, mesmo com a quantidade de participantes ficando abaixo do esperado pelos organizadores. O cenário pandêmico interferiu drasticamente em atividades de divulgação do aplicativo.

Figura 4 - Divulgação do Festival desenha Belão.



Fonte: "Viva Feliz: Bullying Não!" – GPHSC-IFMT, 2020.

Figura 5 - Divulgação dos ganhadores do festival Desenha Belão



Fonte: "Viva Feliz: *Bullying Não!*" – GPHSC-IFMT, 2020.

Em dezembro de 2020, aconteceu um sorteio de livros pelo *Instagram*. Na página oficial do aplicativo, contou-se com a organização das alunas bolsistas do projeto, que contataram os professores, conseguiram os livros, marcaram a data do sorteio e realizaram o sorteio ao vivo, com os demais integrantes do projeto. Portanto, todo o processo de organização e de realização fora feito especialmente pelas jovens bolsistas e voluntários do projeto.

Com a criação do *App*, por meio de projeto submetido em Edital 50/2019 PROPES-IFMT, ocorreram encontros com as integrantes bolsistas e voluntários para

as divisões de tarefas. As decisões iniciais partiram com a criação do *App*, como interface, abas, funções, acessos e criação de planos de ações a cada passo, que contaram com a interatividade dos envolvidos.

O projeto conta com um técnico com formação na área de TDIC's, Andre Rees, e experiência no ramo profissional, a quem competiu cuidar da parte técnica, participar das reuniões, recolher as contribuições e novas ideias, como por exemplo, com relação à divisão das abas, estética e funções dentro do *App*, para realizar as modificações necessárias.

A fase inicial do projeto em Edital 50/2019 contava com diversos colaboradores. O quadro a seguir aponta quais e quantos eram: parte dos integrantes contribuiu como voluntário. Outros se encaixavam com bolsas científicas, pois o projeto contou com fomentos para custear o desenvolvimento e criação de propostas. Logo, era possível encontrar participantes que recebiam pela participação e contribuição, e também, voluntários.

Quadro 4– Integrantes do *App* "Viva Feliz – *Bullying* Não!", 1ª Etapa

Participantes do App "Viva feliz - <i>Bullying</i> Não!"	
Coordenador(a)	01
Professor(a) Colaborador	01
Bolsistas Ensino Médio	04
Voluntários Ensino médio	02
Voluntários Mestrandos	02
Usuários	-
Desenvolvedor	01

Fonte: Autora, 2021. Cf.: Dados da pesquisa GPHSC-IFMT (2019- 2020)

Quadro 5– Integrantes do *App* "Viva Feliz – *Bullying* Não!", 2ª Etapa

Participantes do App "Viva feliz - <i>Bullying</i> Não!"	
Coordenador(a)	01
Professor(a) Colaborador	01
Bolsista Ensino Superior	01
Voluntários Ensino médio	02

Voluntários Mestrandos	02
Voluntário Graduação	01
Usuários	-
Desenvolvedor	01

Fonte: Autora, 2021. Cf.: Dados da pesquisa GPHSC-IFMT (2019- 2020)

A coordenadora do projeto e a professora colaboradora traziam sempre ideias para a propagação do aplicativo; os voluntários e bolsistas participavam de atividades como divulgação, gestão de conteúdo. Traziam também ideias para aprimorar a interface do aplicativo. O desenvolvedor se fazia presente nas reuniões, acolhia sugestões, verificava a possibilidade de aplicação, sendo possível realizar as mudanças no aplicativo, que se iniciou em fase de teste, para que se tornasse possível verificar sua funcionalidade. Esta versão era “baixada” apenas em *ANDROID*, e, conseqüentemente, após o período de teste, fora ampliado para *IOS*. Os papéis das jovens bolsistas e dos demais integrantes do grupo, destacavam-se em razão de trazerem ideias inovadoras nas reuniões e opiniões de colegas que viam o *App* na visão de usuário, o que agregava muito na criação de conteúdo.

Figura 6 - Ícone inicial do aplicativo



Fonte:“Viva Feliz: *Bullying* Não!” – GPHSC-IFMT, 2021.

O Quadro 06, representa algumas das atividades desenvolvidas pelos bolsistas do projeto. Cada linha se refere às atividades de uma bolsista, os nomes representados no quadro são codinomes.

Quadro 6 - Representação das atividades desenvolvidas pelas bolsistas

O QUE JÁ FEZ NO GRUPO DE PESQUISA?	PELO QUE ESTÁ RESPONSÁVEL NO APLICATIVO?	Bolsistas
Comunica-se com os novos integrantes; Atualiza o <i>Instagram</i> e <i>Facebook</i> do curta blv; Auxilia na produção e nas ideias para o aplicativo.	Posta os vídeos semanalmente; Escreve textos “você sabia?”	Gladys West
Escreve e publica artigos sobre os projetos do grupo; Gerencia a parte visual do grupo; Orienta as inscrições do concurso de ilustrações, além da participação e organização do evento.	Alimenta o “você sabia?”	Ada Lovelace
Cria a tabela com a organização das funções dos membros do grupo; Auxilia na produção e nas ideias para o aplicativo Escreve e auxilia em artigos referentes ao grupo de pesquisa e o aplicativo; Responsável pelos desenhos criados pela aluna Ana Caroline Menezes, para a estética do aplicativo.	Posta os artigos no aplicativo; Publica os desenhos e as charges do concurso de ilustração no aplicativo; Escreve textos “Você sabia?”	Karem Jones
Publicou no <i>Instagram</i> festival CURTA BLV no dia 11/ 12 e 24 de março; Auxilia na produção e nas ideias para o aplicativo; Participa na produção do artigo “Viva Feliz: <i>Bullying</i> não: uma perspectiva de oposição ao <i>Bullying</i> ”.	Posta os textos do “Você Sabia?” Escreve os textos “Você Sabia?”	Nise da Silveira

Fonte: Autora, 2021. Cf.: Dados da pesquisa GPHSC-IFMT (2019- 2020)

O lançamento do aplicativo aconteceu no IFMT Campus Cuiabá - Bela Vista, realizou-se um evento de pequeno porte, que contou com a participação da comunidade escolar, com alguns grupos de teatro da Universidade Federal de Mato Grosso, Faculdade de Cuiabá e Universidade de Cuiabá apresentando literaturas relacionadas com a temática do *bullying*. Durante a apresentação do aplicativo as reações foram otimistas, favoráveis e incentivadoras. A realização do evento foi publicado no *site* oficial do IFMT, em março de 2020¹. As jovens envolvidas com o App conduziram o evento junto com alguns professores.

Durante a divulgação e a acessibilidade dos alunos, foram detectados alguns problemas técnicos que não permitiram o armazenamento de dados dos usuários, mas, logo, tais problemas foram sanados.

Figura 7 - Lançamento do aplicativo ainda na modalidade presencial



Fonte: "Viva Feliz: *Bullying* Não!" – GPHSC-IFMT, 2020.

¹ Disponível em: <http://blv.ifmt.edu.br/conteudo/noticia/pesquisa-de-estudantes-do-campus-cuiaba-bela-vista-resulta-em-aplicativo-de-combate-ao-bullying/?fbclid=IwAR3sC8Vq89ZDcDyOoH-M6m2SiAqDVIJsqvEjkNXjKK-RXrCd-hqzA0Ff9f8>.

Figura 8 - Apresentação e divulgação do aplicativo



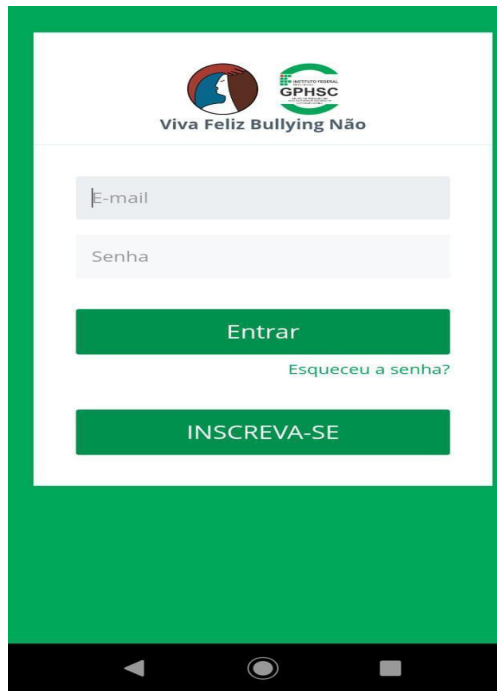
Fonte: "Viva Feliz: *Bullying Não!*" – GPHSC-IFMT, 2020.

Alguns dias após o lançamento, o país se encontrou em um cenário pandêmico, que rapidamente mudou a realidade das atividades escolares para a modalidade remota. Com as atividades acontecendo de forma remota, as bolsistas do grupo trouxeram a ideia de realizar chamadas de divulgação por meio das redes sociais, como *Instagram*, *Facebook* e grupos de *WhatsApp* das salas, tornando-se peças-chave para aumentar o número do público almejado pelo projeto².

Passado o lançamento do aplicativo, foram realizadas algumas alterações quanto a interface e as funcionalidades, também foram revistas.

Figura 9 - Página inicial para acesso ao aplicativo

² Disponível em: https://instagram.com/vivafelizbullyingnao_?igshid=pvdhc319qyv4



Fonte: "Viva Feliz:

GPHSC-IFMT, 2021.

Bullying Não!" –

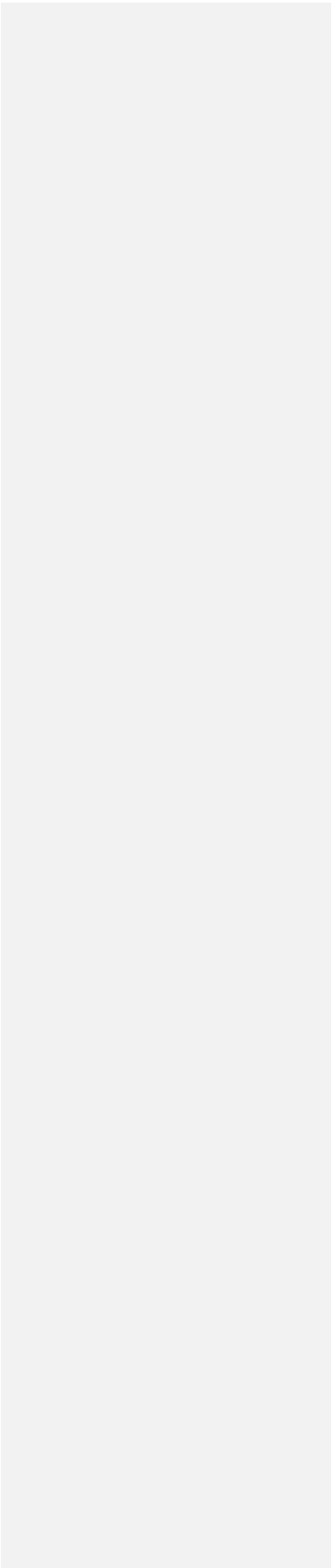
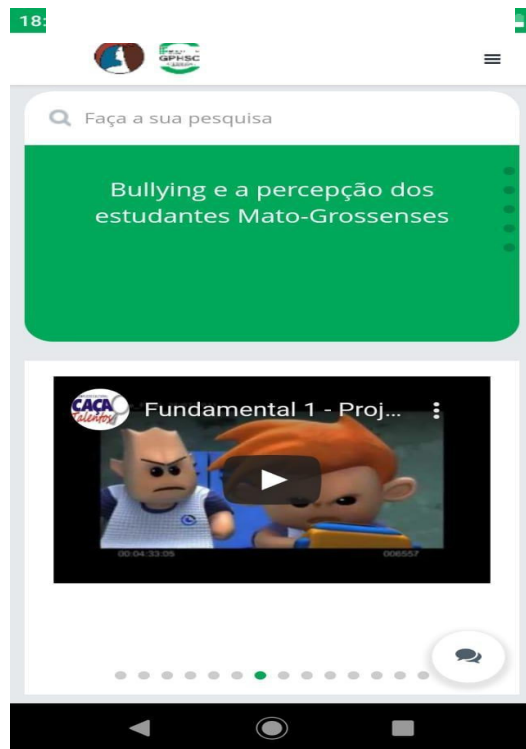


Figura 10 - Página de entrada do aplicativo

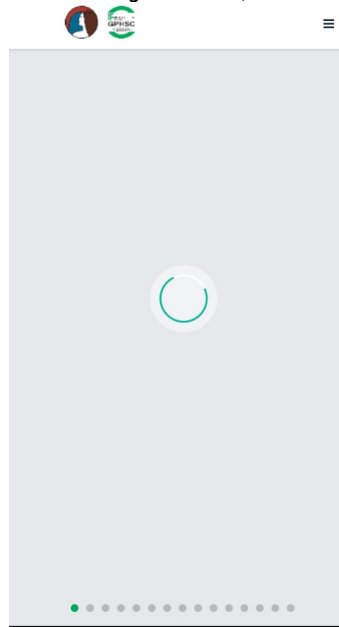


Fonte: "Viva Feliz: *Bullying Não!*" – GPHSC-IFMT, 2021.

Na Figura 09 apresentou-se a página inicial do aplicativo ao ser baixado pelo usuário. O App precisava que se fizesse um cadastro para o acesso ao conteúdo disponível no *software*. Após a realização da banca de qualificação de mestrado *Stricto Sensu*, ocorrida no dia 13 de outubro de 2021, que contribuiu para a construção deste trabalho, os integrantes sugeriram a retirada do acesso com *login* do aplicativo, pois, desta forma, os usuários se sentiriam à vontade ao realizar o acesso. Esta sugestão foi repassada para o grupo que gerencia as atividades desde a criação do *App*. Os mesmos concordaram com a sugestão, considerando que a realização de cadastro pode inibir o público ao acesso.

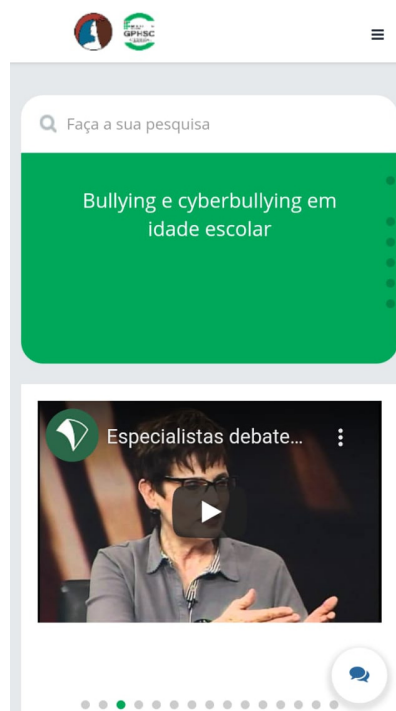
Na Figura 11, apresenta o aplicativo sem a solicitação de *login* e senha para o acesso. Apenas em alguns segundos, os usuários entram e visualizam todo conteúdo e informações disponíveis na imersão da ferramenta, conforme Figura 12. O acesso sem senha foi liberado a partir do dia 10 de novembro de 2021.

Figura 11 - Acesso direto sem *login* e senha, em 10 de novembro de 2021



Fonte:“Viva Feliz: *Bullying* Não!” – GPHSC-IFMT, 2021.

Figura 12 - Página inicial do aplicativo



Fonte: "Viva Feliz: *Bullying* Não!" – GPHSC-IFMT, 2021.
Figura 13 - Categorias do aplicativo e questionário online



Fonte: "Viva Feliz: *Bullying* Não!" – GPHSC-IFMT, 2021.

O questionário *bullying*, já utilizado pelo grupo em outros momentos e revisado pela equipe de pesquisa, foi inserido no aplicativo, conforme Figura 13, com o intuito de recolher dados para pesquisa sendo, é uma ferramenta a ser utilizada pelo grupo, em futuras pesquisas.

Figura 14 - Aba da categoria “Você sabia?”



Fonte: “Viva Feliz: *Bullying* Não!” – GPHSC-IFMT, 2021.

A aba “Você Sabia?” traz curiosidades sobre as práticas de *bullying* no Brasil e no mundo e sobre qualidade de vida, é composto por pequenos textos que visam trazer informações aos leitores de forma rápida e objetiva, conta também com conteúdo voltado a educação, cultura e sociedade.

Figura 15 - Aba da categoria "Vídeos"



Fonte: "Viva Feliz: *Bullying* Não!" – GPHSC-IFMT, 2021.

Na aba de vídeos, são oferecidas aos usuários informações relacionadas à prática e ao combate ao *bullying*, em que os vídeos selecionados respeitam a faixa etária infanto-juvenil, para que crianças e adolescentes possam conhecer mais sobre este fenômeno. Os vídeos são pesquisados através do *YouTube* e passam por avaliações antes de serem inseridos para os usuários.

Figura 16 - Aba da categoria "Artigos"



Fonte: "Viva Feliz: *Bullying* Não!" – GPHSC-IFMT, 2021.

Na categoria de artigos, são disponibilizadas aos leitores informações acadêmicas, dentre as quais estão os artigos produzidos pelos pesquisadores do GPHSC-IFMT, proporcionando aos usuários uma percepção acadêmica de combate ao *bullying*.

O conteúdo disponibilizado para acesso e visualização dos usuários passa por revisões entre os integrantes, verificando, assim, a veracidade dos mesmos e analisando se respeitam a faixa etária do público inicialmente almejado.

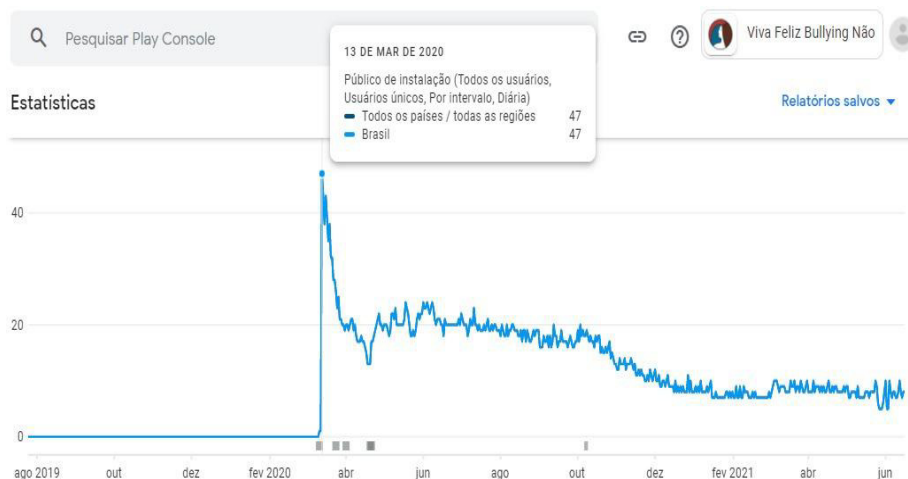
Aconteceram, também, participações em eventos com artigos e resumos expandidos que retratavam a criação do *App*, as funções desenvolvidas por ele e a meta a ser atingida, qual seja, a de divulgar para outros pesquisadores a criação de uma ferramenta que possa combater ao *bullying*, trazendo informações e permitindo um conhecimento sobre este fenômeno, evidenciando os principais intuitos: combater, conscientizar, ajudar, apoiar crianças e adolescentes que sofrem ou praticam o *bullying* no ambiente escolar, através da criação de um aplicativo para celular voltado ao público escolar. Houve a realização de parcerias com a UNIC e FAUC, com o curso de psicologia, permitindo, assim, adicionar uma função de

extrema relevância no aplicativo, que seria o atendimento ao usuário que retratasse um evento ocorrido, oferecendo um apoio psicológico aos usuários do aplicativo. Com isso, além de acesso a informações, os usuários podem receber atendimentos assíncronos pelos cursistas de psicologia em fase de estágio.

As atividades e informações retratadas acima referem-se à fase inicial do aplicativo, de sua primeira etapa em submissão de projeto. Com o decorrer das atividades, o mesmo fora submetido novamente, desta vez em Edital 51/2020 PROPES-IFMT, para que os fomentos continuassem e, assim, a proposta fosse sequenciada. Os apontamentos, a partir deste momento, serão da segunda etapa, iniciada com o novo Edital, que esteve em vigência até julho de 2020, tornando-se possível continuar desenvolvendo as atividades e a busca pelos objetivos almejados. O número de participantes apresentou poucas alterações. A quantidade de bolsista reduziu-se para 01 (um) do Ensino Superior, o desenvolvedor permaneceu, bolsistas do projeto anterior entraram como voluntários. Portanto, as atividades de criação de conteúdo, divulgação, inovação quanto à interface e planejamentos de ações continuam acontecendo.

Em junho de 2021, o aplicativo contava com 38 usuários com o aplicativo instalado e logados, os números variam conforme as instalações e desinstalações que podem vir a acontecer: no mês de março de 2020, chegou a 47 usuários logados. A Figura 16 apresenta a quantidade de *downloads* ativos no período de março de 2020 a junho de 2021, sendo, março o mês que obteve o maior número de pessoas ativas no aplicativo, ocorrendo uma queda com o passar dos meses. No período de junho, o aplicativo contava com menos de 20 usuários.

Figura 17 - Usuários logados no aplicativo



Fonte:“Viva Feliz: *Bullying* Não!” – GPHSC-IFMT, 2021.

As metas estipuladas para esta etapa foram: desenvolvimento, atualização e manutenção do aplicativo “Viva Feliz: *Bullying* não” e divulgação para que o aplicativo seja “baixado” por um grande número de pessoas; combater o *bullying* no ambiente escolar, tornando a escola um ambiente seguro e confortável para todos; apoiar o desenvolvimento, atualização e manutenção do aplicativo, estimulando os estudantes na produção de vídeos, poemas, músicas, através de festivais e atividades de ensino e pesquisa; coletar depoimentos selecionados pela equipe gestora de pessoas que venceram o *bullying* e compartilhá-los em uma área específica do aplicativo.

Dentre as propostas das atividades, encontra-se a criação de um espaço com textos e *links* de vídeos que já estão em funcionamento no *App*. Está disponível também o questionário diagnóstico *bullying*, o mesmo utilizado em duas pesquisas já aplicadas anteriormente, e que será fonte para pesquisa de opinião sobre o *bullying* por meio do aplicativo. Prevê, também, a criação de um *Quiz*, em que o usuário vai respondendo a perguntas que o ajudem a identificar o tipo de *bullying* que está sofrendo, bem como se defender de agressões, além de acesso a canais de comunicação com os órgãos competentes para denúncias – este último ainda não foi inserido no aplicativo. Analisando esta proposta, é possível perceber que ainda é

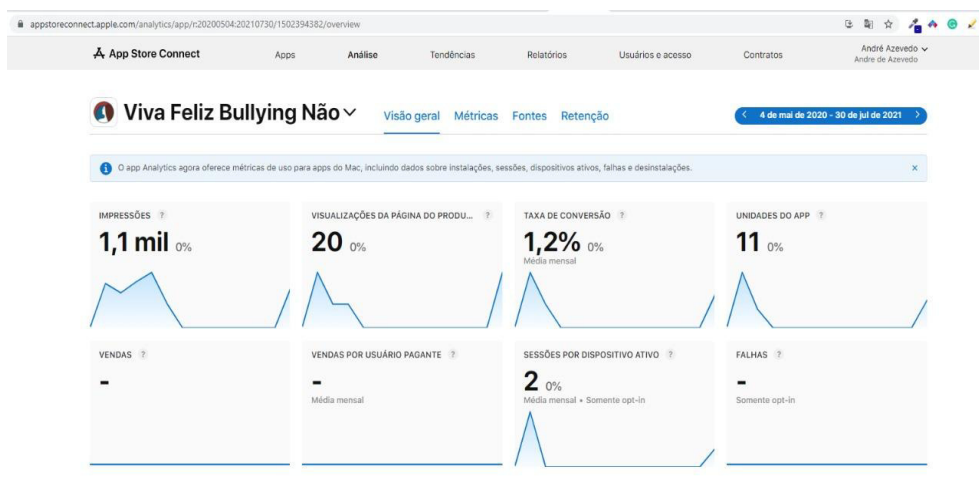
necessário avançar alguns passos para que sejam ofertadas funções mais efetivas como esta, dentro do aplicativo, pois a identidade ainda se encontra em construção e a interface, também, embora, o aplicativo já seja utilizado pelos usuários. As divulgações traçadas no início do projeto previam uma divulgação presencial do aplicativo, com músicas, desenhos, dentre outras atividades interativas, como trazer o aplicativo para a realidade escolar, apresentando-o em várias escolas e instituições de ensino e permitindo uma divulgação em larga escala.

Como objetivo desta fase está, também, em estabelecer uma rede de pesquisadores e estudantes de psicologia, psiquiatria e áreas afins que possam colaborar com o *App* por meio de um *chat* de orientações. A função destes seria realizar atendimento aos usuários do aplicativo, orientando-os a buscar ajuda por meio de atendimento de forma assíncrona, podendo ser realizado apenas pelos profissionais formados ou em formação de psicologia. Houve voluntários dos cursos de psicologia da FAUC e UNIC. Foram realizadas reuniões virtuais com os mesmos, criando-se, também, um grupo de *WhatsApp* para comunicação entre os voluntários. Elaborou-se, ainda, um documento nomeado como Protocolo de atendimento, em que se apresentavam as metodologias de abordagens e orientações de encaminhamentos dos casos que viriam a surgir no decorrer dos atendimentos. Os estudantes em psicologia realizariam revezamento para o atendimento.

O projeto tentou apresentar um aplicativo com uma interface gráfica agradável a todos os públicos. *Layout* inteligente, botões, *links*, menus intuitivos e auto explicativos. Algumas ações elencadas e apresentadas já estavam presentes desde a primeira fase e foram trazidas novamente para a segunda, havendo, ainda, a necessidade de aproximações e adaptações: tornar o aplicativo acessível ao público jovem de diversas escolas da capital cuiabana, e, como perspectiva futura, ao estado de Mato Grosso, o que motiva e energiza os envolvidos nas atividades do *App*.

Com o desenvolvimento dos trabalhos realizados no decorrer de 2021, já está sendo possível perceber o avanço em acessos ao aplicativo, quantidade de *downloads* e cadastrados em julho de 2021 apontam uma crescente nos números do *App*.

Figura 18 - Demonstrativo de crescimento do “Viva Feliz - *Bullying* Não!”



Fonte: “Viva Feliz: *Bullying* Não!” – GPHSC-IFMT, 2021.

Este relatório, do período de maio de 2020 a julho de 2021, aponta a elevação da quantidade de *downloads* realizados pelos usuários. Após as divulgações, através das mídias sociais e meios de comunicação, o índice de acesso ao aplicativo cresceu. Ou seja, despertou-se uma curiosidade relacionada ao aplicativo e suas funcionalidades. As divulgações dos meios de comunicação aconteceram através de rádios e canais no *Youtube*. Nas mídias sociais, realizaram-se *lives* no *Instagram* de parceiros que apoiaram a divulgação do *App*. Solicitou-se também por meio de ofício, anexos 03 e 04, apoio na divulgação para os professores da rede municipal de ensino de Várzea Grande. Foram encaminhados para a Secretaria de estado de Ciência, Tecnologia e Inovação (SECITECI) e Conselho Municipal de Várzea Grande. Obteve-se parecer positivo de ambas as intuições, que apoiaram a disseminação de informações sobre o aplicativo e oportunizaram espaços para que membros do projeto pudessem passar informações sobre as funcionalidades do “Viva Feliz – *Bullying* Não!”.

4. METODOLOGIA, MATERIAIS E MÉTODOS

A pesquisa possui caráter qualitativo, que tem contribuído para compreensão do fenômeno da temática em discussão. A pesquisa qualitativa traz consigo um magnetismo por sua ampla capacidade em temas interessantes, tem sido recurso de diversos pesquisadores devido a sua capacidade em contemplar diversas áreas de estudos (YIN, 2016). Permite ao pesquisador compreender o fenômeno pesquisado, busca em suas particularidades investigar os sujeitos envolvidos no estudo. A abordagem qualitativa não importa em mensurar números, por meio de opiniões se explora os meios e os compreende, podendo reagir a estas explorações de diversas maneiras, “[...] a finalidade real da pesquisa qualitativa não é contar opiniões ou pessoas, mas ao contrário, explorar o espectro de opiniões, as diferentes representações sobre o assunto em questão” (BAUER & GASKELL, 2015, p. 68).

O desenvolvimento da pesquisa se debruça em responder: Como se desenvolveu o protagonismo jovem na criação e gestão do aplicativo “Viva Feliz: *Bullying* Não!”? Com a violência escolar e digital, presente na vida dos estudantes, a criação de ferramentas que combatam e conscientizem os jovens pode contribuir com a sociedade.

O objetivo geral da pesquisa consistiu em compreender o protagonismo jovem nas atividades de criação de um aplicativo de combate e conscientização contra ao *bullying*, encontrado no ambiente escolar o *bullying* e o *cyberbullying* encontrado no ambiente virtual, são práticas, com suas especificações e particularidades, que acarretam para os sujeitos reações depreciativas e prejudiciais para os seus relacionamentos intersociais.

A integração do pesquisador com o meio pesquisado é fundamental para a formação do conhecimento, a pesquisa – ação escolhida como metodologia, permite que o pesquisador conheça e participe do grupo de sujeitos pesquisados. “Um tipo de pesquisa de ação, uma pesquisa comparativa acerca das condições e resultados de diversas formas de ação social e pesquisa que leva à ação social” (LEWIN, 1978, p. 216). Esta variação de pesquisa denominada pesquisa – ação – busca, não apenas compreender os problemas decorrentes do meio social, mas também intervir com planejamentos e ações que tragam uma possível resolução dos conflitos para os sujeitos. Esta metodologia de pesquisa permitiu o desenvolvimento dos objetivos

específicos – Conhecer o percurso histórico que originou a criação do aplicativo e analisar o papel dos jovens nas atividades de iniciação científica.

De acordo com Severino (2007), a pesquisa ação não só compreende o objeto de pesquisa como proporciona situações para modificá-lo, este formato de pesquisa, como o próprio nome já se define, faz suas análises e através de ações, tem como finalidade trazer mudanças ao grupo pesquisado.

O planejamento da pesquisa-ação difere significativamente dos outros tipos de pesquisa já considerados. Não apenas em virtude de sua flexibilidade, mas, sobretudo, porque, além dos aspectos referentes à pesquisa propriamente dita, envolve também a ação dos pesquisadores e dos grupos interessados, o que ocorre nos mais diversos momentos da pesquisa. (GIL, 2002, p. 143)

Os dados foram coletados através de entrevistas individuais realizadas de forma *online*, via *Google Meet* e Plataforma da *Microsoft Teams*, utilizou-se também os recursos de áudios do *WhatsApp*. O grupo pesquisado trata-se dos colaboradores do projeto “Viva feliz: *Bullying* Não!”, estes conduziram a primeira etapa do projeto que criaram um aplicativo de combate ao *bullying*. Como instrumento de coleta de dados foram realizadas entrevistas semi estruturadas e individuais com os colaboradores, “A entrevista é um procedimento utilizado na investigação social, para a coleta de dados ou para ajudar no diagnóstico ou no tratamento de um problema social” (MARCONI & LAKATOS, 2003, p. 195).

Os integrantes foram escolhidos para serem entrevistados devido às suas ligações diretas nas atividades para o desenvolvimento e funcionamento do aplicativo, todos os participantes aceitaram contribuir e participar da pesquisa, contudo, durante o processo de análise e discussões utilizamos pseudônimos para garantir a privacidade de cada integrante.

Os critérios de escolha foram de acordo com as funções de cada entrevistado, a coordenadora do projeto foi escolhida, por ser a pessoa que representava o projeto durante as submissões, por estar presente no desenvolvimento das atividades relacionadas ao aplicativo “Viva feliz: *Bullying* Não!”; o desenvolvedor, visto que todo software precisa ser criado por um especialista que busca trazer um produto, respeitando a ética no meio das tecnologias; a voluntária selecionada, participa do GPHSC-IFMT e no momento das atividades também era aluna do PPGEn-IFMT, os apontamentos que esta trouxe foram importantes para

construir e traçar o caminho percorrido pelo grupo, pois ela fez parte de todas as etapas. As bolsistas selecionadas, são jovens do ensino médio, destaca-se também que todas eram do sexo feminino, a escolha se deu devido ao papel ativo que elas tinham como voluntárias nas atividades do grupo e conseqüentemente no projeto que visou a criação do aplicativo.

Conforme Quadro 07, as bolsistas entrevistadas receberam o pseudônimo de mulheres que tiveram um importante papel nas Ciências e Tecnologia, contribuíram com produtos e teorias que utilizamos até os dias atuais, estas mulheres viveram entre os séculos XIX, XX e XI.

A seguir, a descrição sobre cada referência utilizada como codinome para as bolsistas os nomes escolhidos são de mulheres devido a participação feminina que predomina entre os integrantes, pois, as bolsistas são do sexo feminino. Nise da Silveira, se dedicou a psiquiatria e buscou compreender os comportamentos emocionais, sendo contra os tratamentos agressivos que se davam às pessoas no início do século XX (FERREIRA, 2019). Ada Lovelace, uma grande programadora do século XIX, antes que chegassem os computadores modernos, Lovelace já contribuiu com os estudos relacionados a algoritmos (BARRETT, 2016). Gladys West, mulher, negra e uma grande matemática do século XX, seus trabalhos contribuíram para que a tecnologia do GPS, fosse desenvolvida, entrou para o Hall da fama da Força aérea Americana (INSTITUTO DE ENGENHARIA, 2018). Karen Sparc Jones, uma mulher espetacular, todos os dias utilizamos os serviços que ela contribuiu para criação, os serviços de busca e pesquisa, na internet, estão ligados ao que Jones fez no mundo das tecnologias desenvolvendo o site de Recuperação da Informação (SCIULO, 2019).

Quadro 7 - Participantes do projeto “Viva feliz: *Bullying* não!”, entrevistados

Função no aplicativo	Perfil	Pseudônimo
Coordenadora do projeto “Viva Feliz: <i>Bullying</i> não!”	Professora da área da linguagem ministra em língua inglesa no IFMT, Campus Bela Vista, trabalha na instituição desde 2008.	Coordenadora
Voluntária do projeto “Viva Feliz: <i>Bullying</i> não!”	Professora na rede estadual de Mato Grosso e Municipal de Cuiabá, leciona aproximadamente 20 anos.	Gladys West

Desenvolvedor do projeto “Viva Feliz: Bullying não”	Trabalha como desenvolvedor de softwares e programas a alguns anos.	Desenvolvedor
Bolsista do projeto “Viva Feliz: <i>Bullying</i> não!”	Bolsista 01 – estudante do curso técnico em química integrado ao ensino médio no IFMT, Campus Bela Vista, 17 anos de idade.	Karen Jones
Bolsista do projeto “Viva Feliz: <i>Bullying</i> não!”	Bolsista 02 – estudante do curso técnico em química integrado ao ensino médio no IFMT, Campus Bela Vista, 16 anos de idade.	Nise da Silveira
Bolsista do projeto “Viva Feliz: <i>Bullying</i> não!”	Bolsista 03 – estudante do curso técnico em química integrado ao ensino médio no IFMT, Campus Bela Vista, 17 anos de idade.	Ada Lovelada

Fonte: Autoria própria – 2021.

As perguntas foram divididas em três blocos, conforme Quadro 8. No bloco 01, direcionadas para a coordenadora do projeto, buscando compreender o olhar desta no envolvimento com o aplicativo e suas percepções quanto ao protagonismo jovem, as perspectivas a longo prazo do projeto e os reflexos da pandemia nas atividades. No bloco 02, as perguntas são para o desenvolvedor, este possui um olhar técnico quanto ao funcionamento do aplicativo, o seu sentimento enquanto profissional da área, podendo desenvolver algo como um aplicativo para uso social e sem fins lucrativos; como lidar com os desafios técnicos durante a preparação e criação do *App* e como ele viu o protagonismo jovem no decorrer das atividades. O bloco 03 traz um conjunto de perguntas que foi realizado com uma voluntária do projeto, buscando compreender o ponto de vista e as atividades exercidas junto ao grupo, conhecendo as motivações que a levaram a participar de um projeto social que visava adentrar no ambiente escolar e ser uma ferramenta utilizada por todos os profissionais e alunos da educação. O bloco 04 é o conjunto destinado para as bolsistas do projeto, tendo como intuito, entender a motivação das estudantes em participar de um projeto social, que busca por meio da tecnologia alcançar as crianças e adolescentes de instituições de ensino; o olhar que estas apresentam diante do projeto e verificar o protagonismo jovem vivenciado pelas bolsistas, buscando, também, compreender o relacionamento destas com os demais

integrantes do grupo e, por último, verificar os relatos sobre a influência que o cenário pandêmico trouxe às atividades do grupo.

Quadro 8 - Relação de perguntas norteadoras das entrevistas

Divisão	Integrantes	Perguntas realizadas durante as entrevistas
Bloco 01	Perguntas para a coordenadora do projeto;	<p>Solicitação da autorização para gravar. Se apresente por favor: Há quanto tempo faz parte do grupo de pesquisas em humanidade e sociedade contemporânea? No edital 50/2019 a senhora foi coordenadora do projeto que é até hoje ainda está em desenvolvimento, né, porém ele se encontra numa outra etapa, agora. Ele está com o edital 50/2020, mas nesse período que a senhora coordena, pode nos descrever como foi o início deste projeto e quais as suas funções enquanto coordenadora? As expectativas que tinha ao entrar junto com o grupo frente ao projeto do APP ao longo do caminho, a senhora acredita que elas estão sendo atingidas? Pode comentar um pouquinho sobre isso? A senhora acredita que o contexto da pandemia influenciou ou não no alcance das metas, tanto a curto quanto a longo prazo, do aplicativo? Se a senhora puder comentar também um pouquinho sobre esse período, né, de pandemia, este contexto, como foi essa influência diante do aplicativo? E se caso a senhora puder contribuir com mais alguma informação que possa nos auxiliar, vou deixar esse espaço em aberto, em que a senhora pode fazer essas contribuições ou não, tá bom? Muito obrigada pela participação, pela compreensão de entender a importância, né, que nós temos para desenvolver o projeto de pesquisa que estamos desenvolvendo aí no curso de Mestrado e eu fico muito agradecida com a colaboração de todos vocês, cooperando para que a gente possa fazer essas análises e ver, aí, a influência desse aplicativo dentro da nossa sociedade.</p>
Bloco 02	Perguntas para o desenvolvedor do aplicativo;	<p>Solicitação da autorização para gravar. Se apresente por favor: Há quanto tempo você está envolvida com o GPHSC, e com o projeto do aplicativo? O que te fez ter interesse em participar do projeto? Pode descrever, por favor? Para você, enquanto um desenvolvedor, como é participar de um projeto como este do APP? Como você vê o protagonismo jovem no desenvolvimento do aplicativo? Quais ações você considera como protagonismo juvenil? Como foi/está sendo o desenvolvimento do Aplicativo</p>

		em sua visão, enquanto desenvolvedor?
Bloco 03	Perguntas para voluntários do projeto;	<p>Solicitação da autorização para gravar. Se presente por favor: Como conheceu o Grupo de pesquisa em humanidades e sociedade contemporânea? A sua participação no grupo te levou a conhecer o projeto do desenvolvimento do aplicativo, quais atividades você exerce/exercia enquanto voluntária? Nos descreve com detalhes, por favor. Em seu ponto de vista, como tem sido o desenvolvimento das atividades dentro do projeto? E o engajamento dos participantes? Qual seu conceito de protagonismo juvenil e a importância deste nos desenvolvimentos do projeto do aplicativo, visto que temos bolsistas e voluntários que se enquadram neste perfil?</p>
Bloco 04	Perguntas para as bolsistas do projeto;	<p>Solicitação da autorização para gravar. Se presente por favor: Ha quanto tempo você está envolvida com o GPSC, e com o projeto do aplicativo? O que te fez ter interesse em participar do projeto? Como você vê o protagonismo jovem no desenvolvimento do aplicativo? Quais ações você considera como protagonismo juvenil? Qual é a sua função como bolsista? Como foi/está sendo o desenvolvimento do Aplicativo em sua visão? Sabemos que o projeto se iniciou com as aulas ainda presenciais e logo, nossa sociedade se encontrou no contexto da pandemia; como foi/está sendo o desenvolvimento das atividades diante deste contexto, em sua visão?</p>

Fonte: Autoria própria – 2021.

Quanto à análise dos dados “O objetivo amplo da análise é procurar sentidos e compreensão (BAUER & GASKELL, 2015, p. 85), utilizaremos a análise de conteúdo apoiados aos conceitos de Bardin, em que afirma que “[...] a análise de conteúdo procura conhecer aquilo que está por trás das palavras sobre as quais se debruça” (BARDIN, 2016, p. 50). O método de análise de conteúdo explora a fala, busca a compreensão do que está navegando entre o que é falado, encontrando o sentido daquilo que está explícito e implícito nos textos estudados.

Durante a análise de uma entrevista, é difícil lidar apenas com um aspecto ou buscar uma homogeneidade, uma entrevista pode apresentar diversas ramificações,

e as análises que foram realizadas nesta pesquisa navegam entre as temáticas *bullying* e *cyberbullying*; protagonismo jovem; tecnologias digitais de comunicação e cidadania digital, tecendo-se conceitos de autores como MALDONADO (2011), FANTE (2005), HONNETH (2003; 2007), COSTA e VIEIRA (2006), AREAS Y PICORNELL (2016), LIEBEL(2007) e LIEBEL e MARKOWSKA-MANISTA (2020), KENSKI (2007) e NOGUEIRA (2014).

Para o confronto dos dados e confiabilidade na pesquisa, foi utilizado o *software* WebQDA, que contribui em pesquisas qualitativas, permitindo ao pesquisador explorar a ferramenta para confrontar os dados obtidos, relacioná-los com as categorias temáticas e conceituais com o aporte teórico da pesquisa.

O percurso metodológico da pesquisa se discorreu conforme os passos detalhados a seguir:

1° passo - Realizou-se as leituras das publicações realizadas pelo GPHSC-IFMT, relacionadas ao projeto do aplicativo, pesquisas que traziam dados e descrições de atividades; desenvolvimento do projeto “Viva Feliz - *Bullying* Não!”; trabalhos que apresentavam o aplicativo e suas funcionalidades, foram lidos e fichados artigos relacionados a criação do *App*;

2° passo – Após a inserção e participação voluntária no projeto do aplicativo, se estabeleceu um acompanhamento das atividades desenvolvidas pelos integrantes, incluindo a presença em reuniões com os colaboradores, com as estagiárias coordenadas pela professora orientadora do projeto, qual apresentava a proposta desde o início e descrevia minuciosamente os trabalhos desenvolvidos por todos os participantes;

3° passo – Neste momento procedeu-se as entrevistas com os integrantes da primeira fase do projeto, em datas agendadas individualmente; as entrevistas se deram por meio de plataformas digitais, como *Google Meet*, *MicrosofTeans* e via *WhatsApp*, em que foi elencado um conjunto de perguntas norteadoras;

4° passo – Ao finalizar as entrevistas, se iniciou o processo de transcrição das mesmas;

5° passo – Estando com as transcrições concluídas, se sucedeu a categorização dos dados divididos em categorias temáticas e categorias conceituais. As categorias temáticas foram: *bullying*, *cyberbullying*, protagonismo jovem, TDICs e engajamento do grupo. As categorias conceituais basearam-se em autores que

abordavam as temáticas, sendo Honneth (2003), com o engajamento do grupo, pois este aborda a magnitude do desenvolvimento social através do meio em que o indivíduo nasce, cresce e vive; Fante (2005),(AREAS Y PICORNELL, 2016), (LIEBEL, 2007), (LIEBEL e MARKOWSKA-MANISTA, 2020) e Maldonado (2011), conceituando *bullying* e *cyberbullying*, bem como a relevância deste fenômeno que assola a vida de crianças e adolescentes; Costa (2006), que vem corroborando com o protagonismo jovem, enfatizando que a maneira de incentivar esta prática no ambiente escolar pode evidenciar em diversos aspectos positivos na formação dos discentes;

6° passo – Este processo de categorização efetuou-se na forma de decomposição do texto grifando-o com cores que se destacavam, facilitando a distinção e, por conseguinte, a categorização das temáticas; utilizou-se o verde para sublinhar falas relacionadas ao protagonismo jovem, rosa quando relacionado ao aplicativo, ou seja, ao uso das TDICs, e azul quando descrito os trabalhos dos integrantes e o engajamento deste nas atividades, amarelo para *bullying/cyberbullying*, ao relatar a relevância do tema ou depoimentos de vida realizados pelos sujeitos pesquisados;

7° passo – Estando com as entrevistas decompostas por categorias conceituais e temáticas, se realizou uma breve análise dos dados, que serviu de base o esboço de um pré-desenho das interpretações que viriam a surgir das entrevistas, que construíram e conectaram ideias centrais das falas dos participantes;

8° passo – Para apoiar o processo de análise dos dados, escolhe-se o *Software* de pesquisa qualitativa, que auxilia o pesquisador no processo de análise. O programa utilizado foi o *WebQda*, que forneceu assistência na pesquisa, permitindo a elaboração de um parecer das palavras frequentemente utilizadas, a relação do uso destas palavras pelos diferentes sujeitos pesquisados, o confronto dos dados já analisados previamente em forma de rascunho;

9° passo - O uso do editor de texto *Word* e do *SoftwareWebQda*, possibilitaram a análise dos dados, encontrando informações que trouxeram clareza sobre o meio e os sujeitos pesquisados; após o uso das ferramentas, foi esboçado e descrito os resultados proporcionados pela análise.

Quadro 9 - Desenho da pesquisa

TÍTULO DO PROJETO	
Protagonismo jovem – Criação e gestão de conteúdo do aplicativo “Viva Feliz: Bullying Não!”	
PROBLEMA DA PESQUISA	Como se desenvolveu o protagonismo jovem na criação e gestão do aplicativo “Viva Feliz: <i>Bullying Não!</i> ”?
OBJETIVO GERAL	Compreender o protagonismo jovem nas atividades de criação de um aplicativo de combate e conscientização contra o <i>bullying</i>
ORDEM DOS OBJETIVOS ESPECIFICOS, PERCURSO METODOLÓGICO (PM)	Conhecer o percurso histórico que originou a criação do aplicativo;
INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS (ICD)	Analisar o papel dos jovens nas atividades de iniciação científica;
	<ul style="list-style-type: none"> Entrevistas semi estruturada e individual; Participação do grupo pesquisado; Fontes produzidas pelo grupo, como projetos e submissões.
	<ul style="list-style-type: none"> Análise de conteúdo; Software WebQDA;
TIPO DE PESQUISA: Pesquisa-ação	TÉCNICA: Análise de conteúdo
CARACTERÍSTICAS: Abordagem qualitativa	
OBJETO DE ESTUDO / SUJEITOS A criação e gestão de conteúdo do aplicativo “Viva Feliz: <i>Bullying Não!</i> ” / Jovens bolsistas do ensino médio que protagonizaram as atividades do grupo	
CONSIDERAÇÕES: A participação de jovens do ensino médio, enriqueceu a criação e desenvolvimento do aplicativo, a familiaridade que estes apresentaram com as tecnologias permitiu um olhar contemporâneo e ousado na apresentação do aplicativo <i>Viva Feliz – Bullying Não</i> . O aplicativo se mostrou funcional, devido a sua quantidade de acessos, o público alvo, foi instigado e direcionado para usufruir das finalidades do App.	

Fonte: Autoria própria. Adaptado de Costa, 2018.

À medida em que houve o contato com o fenômeno, ou seja, com o grupo pesquisado, foi possível desenvolver uma apropriação deste, através das

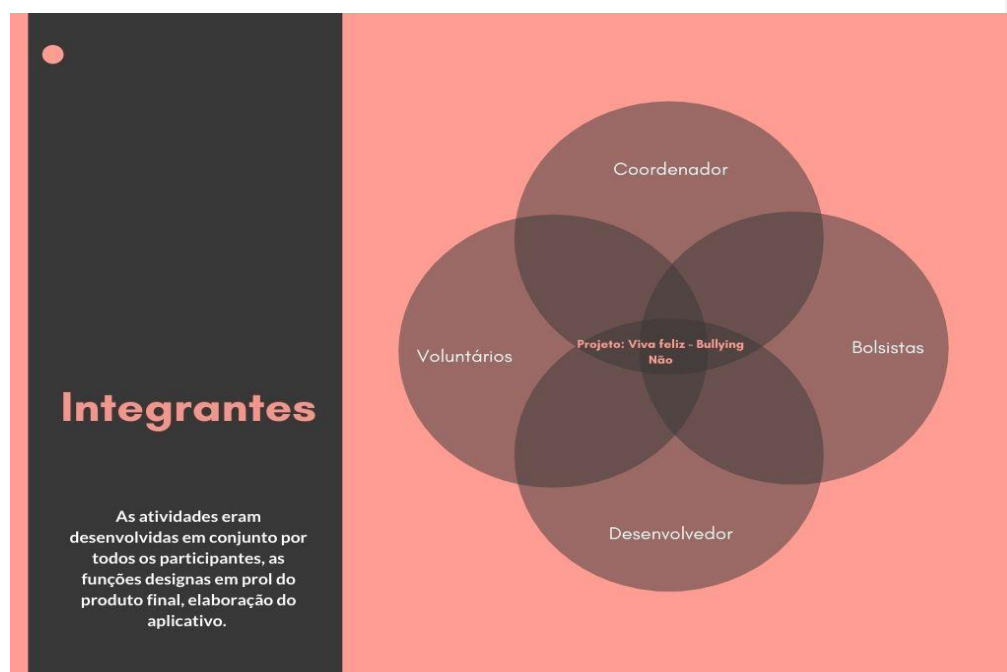
participações nas atividades e da observação do desenvolver dos trabalhos, construiu-se uma maturidade quanto ao sujeito de pesquisa.

5. PROTAGONISMO JOVEMNAS ATIVIDADES DE UM APLICATIVO

Por se tratar de uma pesquisa qualitativa, a análise dos dados baseia-se em entrevistas realizadas aos integrantes do projeto, que viabilizou a criação do aplicativo “Viva Feliz - *Bullying* Não!”. Através da leitura das entrevistas realizadas, foi possível detectar pontos importantes, que serão abordados no decorrer do capítulo. Intitulado “Protagonismo jovem, nas atividades de um aplicativo”, devido fato de o jovem ser o sujeito de estudo da pesquisa. Em seguida, subdividimos o assunto em tópicos, sendo estes: “Ações desenvolvidas na construção do aplicativo”; “Pandemia e os impactos sob o ‘Viva Feliz – *Bullying* Não!’”; “Cuidar e amar – sentimentos que movem uma sociedade”; “Pesquisa de validação do aplicativo “Viva Feliz – *Bullying* Não!”

Com a análise, criou-se um diálogo entre as temáticas: *Bullying* (ato de violência presente nas escolas, fenômeno vivenciado diariamente por crianças e adolescentes); *Cyberbullying* (uma versão virtual do *bullying* que acontece através do meio virtual); Protagonismo jovem (quando instigado na infância ou juventude, o protagonismo visa o desenvolvimento de cidadãos críticos e participantes de seu meio, trazendo a perspectiva de que a escola é a incentivadora desta ação; TDICs (o uso de tecnologias e meios digitais de informação e comunicação). A cada tema levantado surgiram os conceitos baseados em autores e a Lei Anti *Bullying* 13.185, sobre a qual os autores trouxeram o aporte teórico para as discussões, proporcionando pontos e aspectos que direcionaram as análises e tratamentos das informações, com base neste apoio, em que foi possível enriquecer o processo de análise.

Figura 19 - - Funções desenvolvidas pelos integrantes do “Viva Feliz - *Bullying* Não”



Fonte: Autoria própria – 2021.

No âmbito da investigação, utilizando como ferramenta principal o *software WebQDA*, diagnosticou-se um conjunto de palavras frequentes, entre as entrevistas realizadas. O filtro foi estabelecido pelo autor, e, no primeiro momento, selecionou um conjunto de 15 palavras com 5 caracteres, cada uma; em seguida, retirou-se palavras como artigos, conectivos e pronomes; com esse filtro, se obteve o quadro de palavras abaixo:

Quadro 10 - Frequência de palavras, classificada através do software WEBQDA

Palavra	Repetições	Caracteres
Aplicativo	50	10
Projeto	39	7
Bullying	18	8
Trabalho	18	8

Raquel	16	6
Jovem	15	5
Relação	15	7
Pesquisa	14	8
Pandemia	13	8
Professora	12	10
Bolsistas	11	9
Contexto	11	8
Protagonismo	10	12
Ideias	10	6
Mudança	10	7

Fonte: Autoria própria – 2021.

Figura 20 - Print, do software WebQDA

The screenshot shows the WebQDA software interface. The main window displays a table of frequent words with columns for 'PALAVRA', 'REPETIÇÃO', and 'CARACTERES'. The table data is as follows:

PALAVRA	REPETIÇÃO	CARACTERES
aplicativo	50	10
projeto	39	7
bullying	18	8
trabalho	18	8
raquel	16	6
jovem	15	5
relação	15	7
pesquisa	14	8
pandemia	13	8
professora	12	10
bolsistas	11	9
contexto	11	8
protagonismo	10	12
ideias	10	6
mudança	10	7

The interface also shows a sidebar with navigation options like 'Fontes', 'Anotações', 'Codificação', and 'Questionamento'. A 'Detalhes' panel on the right shows the selected word 'todos' with a description '- Sem descrição -' and various statistics: 'Número de palavras: 15', 'Mínimo de caracteres: 5', and 'Restrições: Nenhuma'. It also lists several interview transcripts and their creation/modification dates.

Fonte: Autoria própria – 2021.

Percebe-se que a palavra “aplicativo” se destacou, com 50 repetições, o que era previsto, por se tratar de uma pesquisa que visa identificar a funcionalidade de um App, tornando normal identificar a menção repetida da palavra. As citações contínuas, conforme apresentada no Quadro 09, corrobora com o diálogo proporcionado pelos dados.

As entrevistas aconteceram seguindo um roteiro de perguntas, definidas como perguntas norteadoras; para cada função desenvolvida dentro do projeto foi criado um conjunto de perguntas; para as bolsistas, por exemplo, foram elaboradas perguntas relacionadas com o conhecimento que tinham sobre o protagonismo. Estas são algumas das perguntas do bloco criado para as bolsistas do projeto, estudantes do Ensino Médio: “O que te fez ter interesse em participar do projeto? Como você vê o protagonismo jovem no desenvolvimento do aplicativo? E quais ações você considera como protagonismo juvenil?”

A pergunta “Como você vê o protagonismo jovem no desenvolvimento do aplicativo?” foi direcionada para diferentes integrantes do projeto, bolsistas do Ensino Médio, desenvolvedor, coordenador e voluntário adulto estudante de mestrado, todos estão em prol de uma mesma causa. Esta pergunta viabilizou compreender o envolvimento dos integrantes, no projeto que visa contribuir com o público infante juvenil, no combate à violência, sendo este projeto, também, capaz de encorajar e despertar o protagonismo com os envolvidos.

Ao serem questionados sobre a visão que possuem quanto ao protagonismo que cada integrante descreve, de acordo com sua concepção. Durante as falas das bolsistas, percebe-se que não havia uma visão madura inicial da dimensão do projeto e da importância do envolvimento, nas atividades do mesmo.

Karen Jones

“[...] com relação ao aplicativo o projeto, como a gente estava bem engajada no grupo de pesquisa e também não tinha muita gente que participava, a gente acabou ficando e como era um tema que, assim, eu acho bem interessante a gente trabalhar, já que não é tão falado nas escolas, era uma maneira da gente aproximar mais a comunidade do campus a esse tema.”³

Nise da Silveira

“Bom, o interesse veio aos poucos, eu ainda não tinha muita noção do que estava acontecendo no começo, então, foi dando uma ideia ali, criando um questionário para aluno responder aqui, e eu vi isso crescendo, se formando. Eu acho que é lindo demais ajudar a criar algo assim, que pode ajudar quem precisa, mas, ver as coisas saindo do papel foi a parte mais legal, eu acho que aí bateu um *ok*, isso não é só um trabalho de escola que o professor da nota e acabou, isso vai ficar para sempre e eu preciso fazer isso direito, e foi aí que a responsabilidade de protagonismo jovem caiu em mim, sabe, eu era responsável pelo que iria existir.”⁴

Ada Lovelace

“O que me fez ter interesse nesse projeto foi que quando mais nova eu já sofri *bullying*, né, então é algo que eu me coloquei no lugar para ajudar as

³ Relato verbal.

⁴ Idem.

peessoas que também passaram por isso. O protagonismo jovem, eu acho que é uma coisa muito importante, porque esse aplicativo é direcionado pro pessoal jovem mesmo. Então é um aplicativo direcionado do jovem para um jovem, é questão de a linguagem ser a mesma coisa, nada ser algo muito fora, né, é algo que quando a pessoa entra, ela entende não ser algo muito acadêmico.”⁵

Com o decorrer das respostas, como da *Karen Jones*, observa-se que existe a noção do problema da violência presente no ambiente escolar, e que ele deve ser abarcado e discutido com os estudantes. Demonstra também que ela se sente mais à vontade em um grupo pequeno, pois, no desenvolvimento das atividades, cada um exercia sua função, portanto, elas se sentiram úteis de alguma forma, este sentimento se iniciou lá no GPHSC-IFMT, a acolhida que receberam foi o passo inicial para a decisão de participar de projetos relacionados aos Direitos Humanos, Combate e Conscientização do *bullying*.

Com *Nise da Silveira* aconteceu a construção de conexões que levou à compreensão da importância do projeto e da sua inclusão, uma vez que, no início das atividades demonstrou não ter consciência da responsabilidade que estaria assumindo, mas, durante o caminho percebeu que se tratava de algo que iria além dos muros da escola, e quando houve esse gatilho, ela se conscientizou do trabalho em que estava envolvida. Para Costa (2006), a autonomia deve ser apresentada aos jovens e estes precisam descobrir o prazer em suas ações, pois o que o manterá nesta gana de participar e projetar algo será o aprendizado obtido por meio do prazer, e, com isso, seu desenvolvimento cognitivo e social também serão modelados, e aos poucos vão se tornando os construtores de seus conhecimentos.

Ada Lovelace apresenta uma maturidade maior, em relação às outras colegas, pois ela percebe que o seu papel como bolsista é o de proporcionar uma linguagem jovial para o aplicativo e desenvolver funcionalidades que atendam a expectativa desse público.

Um aspecto que surge, nos dados, é a relação de ensino, pesquisa e extensão apresentada pelas bolsistas *Ada Lovelace* e *Nise da Silveira*, destacando a participação de uma atividade de pesquisa que propunha uma popularização do conhecimento via extensão. Desta forma, a participação do projeto agregou academicamente, na vida das estudantes. No trecho “[...] legal eu acho que aí bateu

⁵ Relato verbal.

um ok isso não é só um trabalho de escola que o professor dá nota e acabou isso vai ficar para sempre e eu preciso fazer isso direito [...]”, *Nise da Silveira* enfatiza o estalo que teve ao perceber a grandiosidade que sua participação poderia trazer ao projeto. *Ada Lovelace*, quando fala “não ser algo muito acadêmico”, percebe e compreende a importância deste olhar jovial para o aplicativo e o conteúdo.

Instigar o protagonismo jovem é um dos caminhos para permitir que os adolescentes envolvidos em projetos desenvolvam, também, a autonomia para lidar com situações de conflitos sociais. Para *Nise da Silveira*, se sentir protagonista durante as atividades foi de suma importância: “Então, acho que a gente está ali podendo escolher o que entra e o que sai do projeto, fazendo acontecer, ser responsável, é isso que fez a gente se sentir protagonista dessa história”⁶. O exercício das funções criou possibilidades do conhecimento de seu meio social e de intervir com ações que promovessem o combate e conscientização ao *bullying*.

Para que haja o protagonismo, há a necessidade de reflexão por parte dos envolvidos, e é esta reflexão que permite a evolução no comportamento dos jovens e adolescentes. *Gladys West*, como integrante, estudante de pós graduação, voluntária do aplicativo, apresentou sua concepção relacionada ao protagonismo:

“O que estimulou as bolsistas, que causa estimulou os voluntários a estarem ali, eu acho que parte até da própria experiência do seu próprio eu quando você defende algo é porque você acredita em algo, para que as bolsistas tenham esse incentivo é certeza que elas acreditam que há uma possibilidade de mudança no contexto que elas mesmo vivenciam se não houver essa reflexão não há o protagonismo”⁷

Para *Gladys West*, a reflexão de uma causa e o desejo de interferir nela, gera o protagonismo.

No entanto, a empatia em se colocar no lugar do outro esteve presente na fala de *Ada Lovelace*, pois ela conseguiu ter algumas ideias para o aplicativo, partindo de suas vivências e de sua experiência como vítima de *bullying* na infância,

“O que poderia na época em que sofria bullying ter me ajudado? Eu acho que um aplicativo nesse nível poderia ter me ajudado, um botão de chat com psicólogos de maneira gratuita, ver que alguém poderia estar lá e também ver que outras pessoas sofrem com isso”⁸.

⁶ Relato verbal.

⁷ Idem.

⁸ Idem.

O protagonismo jovem é uma conduta que precisa ser instigada e trazida para os jovens, pois, quando há o primeiro contato com esta autonomia, a vontade de permanecer sendo um personagem principal e atuante na comunidade tornasse vivo dentro dos educandos, e, com isso, é possível alimentar um movimento que estimula o desejo de continuar contribuindo, proporcionando, também, a curiosidade em estudar e se relacionar com o meio escolar, em sua totalidade.

O relacionamento dos jovens com o grupo envolvido é importante neste processo, sentir-se seguro e valorizado pode estimular positivamente nos trabalhos. A equipe é multidisciplinar, isso torna o engajamento do grupo essencial, e quando executado em sintonia tende a enriquecer os resultados. As ideias fluíram entre estudantes do Ensino Médio, estudantes de Mestrado, professores de diversas áreas do conhecimento, com especializações e pós-graduação, ou seja, houve um olhar para o mesmo fenômeno, de diferentes ângulos.

Nota-se que as bolsistas sempre eram estimuladas a participar das atividades desenvolvidas, a todo momento o incentivo era proposto, gerando uma certa autonomia, pois tinham liberdade na criação e pesquisa de conteúdo, assim como em sugestões, a exemplo do *design* do *App*, da elaboração de atas e relatórios dos trabalhos. A coordenadora destaca a intensa rotina de atividades desenvolvidas: “[...] o trabalho foi grande, principalmente as bolsistas, trabalharam muito no projeto se dedicaram muito”.⁹

A autonomia gera no aluno o protagonismo juvenil, fazendo-o perceber que faz parte de uma sociedade e que suas escolhas podem influenciar em seu meio. Como se trata de um trabalho social, despertar nos integrantes a empatia pelo outro – pois, para que se possa reconhecer o problema e diagnosticá-lo, se faz necessário compreender a dor do outro –, com isso, este processo de reflexão gera o sentimento de se importar com o próximo e, conseqüentemente, diminui a exclusão social.

5.1 Ações desenvolvidas na construção do aplicativo

A habilidade da interação social foi proporcionando, por parte das atividades

⁹ Relato verbal.

desenvolvidas pelas integrantes, às bolsistas, visitavam as salas de aula, fazendo divulgações e convites aos alunos. Para *Karen Jones*, o sentimento era: “um pouco nervoso, porque passando de sala em sala não é muito agradável”¹⁰. Por mais que houvesse conhecimento entre os colegas, essas atividades trouxeram o desafio de se comunicar com um propósito maior, transmitindo uma mensagem positiva e incentivando a não violência no ambiente escolar.

As primeiras divulgações do aplicativo aconteceram em sala em sala, o protagonismo acontecia em pequenas ações que as adolescentes organizavam e participavam. Alguns integrantes da primeira fase do projeto permaneceram como voluntários na segunda fase, participando de atividades de divulgação. *Karen Jones* permaneceu por mais um ano, após o encerramento da Bolsa de Iniciação Científica, e era responsável pelas redes sociais: quando havia novas postagens no aplicativo, as redes sociais eram atualizadas, incentivando, assim, o acesso dos usuários as novas matérias disponibilizadas no aplicativo.

Na fase inicial, *Karen Jones* era responsável por encontrar os vídeos aptos para inserir na aba de vídeos, fazia as seleções do conteúdo e em seguida enviava para a coordenadora, que também analisava os conteúdos a serem postados. As integrantes *Ada Lovelace* e *Nise da Silveira* também participavam da seleção de conteúdo nas outras abas do *App*. Os títulos “Você Sabia?”, “Charges” e “Artigos” são categorias do aplicativo, alimentadas continuamente pelas bolsistas, sendo que o processo inicial de seleção de conteúdo para as categorias passava por todas as bolsistas, que finalizavam, encaminhando para outro integrante contribuir na análise e criar o banco de dados.

O interesse em desenvolver algo que pudesse ajudar muitas pessoas foi um dos fatores contribuintes para o nível de envolvimento das bolsistas, uma vez que todos os colaboradores destacam as ideias apresentadas por elas, e o envolvimento com as tecnologias tornou o processo mais eficaz, sendo elas, jovens entre 16 e 17 anos, inseridas nas tecnologias de comunicação. Lidar com um aparelho digital e toda a dinâmica de um aplicativo tornou-se familiar para a juventude, durante a evolução da tecnologia, a linguagem virtual que possuem familiariza o processo de criação e elaboração.

Gladys West, em sua concepção sobre o relacionamento entre os integrantes

¹⁰ Relato verbal.

e os trabalhos, afirma: “[...] é um engajamento que eu vejo com nível satisfatório, pelo fato que todos que estão ali são designados para determinada função porque são muitas né para que esse projeto tenha um resultado abrangente”¹¹. Esta interação torna-se fundamental para que se cumpram as metas trazidas no projeto.

É possível descrever que o trabalho em grupo foi importante e relevante em todo o processo de tarefas, as dificuldades de uns eram as habilidades de outros e vice-versa. Quando se tratava da estética do aplicativo as bolsistas também tinham opiniões e sugestões. O que coincidiu em todas as respostas foram detalhes sobre o funcionamento do aplicativo: antes e após o lançamento, destacou-se este ponto entre as falas, sobre lançar o aplicativo com a interface finalizada ou não. *Nise da Silveira* argumenta: “bom não é bem um ponto negativo, mas eu queria que tivesse sido lançado pronto sabe, existem coisas que a gente está adicionando agora e que eu acho que poderiam ter sido adicionadas antes do lançamento”, demonstrando insatisfação com a estética do *App*. A jovem esperava algo que fosse mais interativo com o usuário, contudo, no decorrer da fala, enfatiza que aos poucos foi ficando como gostariam. O aplicativo estava pronto para uso, porém, alguns integrantes do projeto disseram que logo após a divulgação no campus, o *App* ficou fora do ar para alguns ajustes que não estavam bem acertados, e que surgiram após a baixa nos celulares da comunidade escolar.

Na fala de *Karen Jones*, percebe-se que a preocupação está centrada em lançar um produto esteticamente atraente para o público:

“[...] com relação ao aplicativo em si, a estética do aplicativo e como a gente queria que ele fosse, pelo menos na aparência ainda falta a desejar, isso está mais relacionado com o programador mesmo, a gente até falou com ele e está arrumando, mas é algo que já deveria ter feito bem no começo.”¹²

O lançamento de um aplicativo é uma proposta admirável, e mantê-lo se torna um processo contínuo: alimentação, renovação, *layout* interativo, *interface* atraente, seleção de conteúdo para inserir em cada categoria, como o projeto “Viva feliz – *Bullying Não!*”. A construção de todas as funções e atividades, acima, se tornou possível devido um trabalho em equipe, em que vários dos integrantes demonstraram, também, a preocupação com o que este universo tecnológico traz consigo e os efeitos dos movimentos (trabalhos voltados para disseminação do

¹¹ Relato verbal.

¹² Idem.

aplicativo). O público alvo almejado pelo projeto demonstra uma familiaridade em lidar com as ferramentas digitais, e atividades desenvolvidas por este meio podem beneficiar crianças e adolescentes.

Com relação ao desenvolvimento do aplicativo, é uma atividade exclusiva do programador, em que este ouviu e acolheu ideias, e tentou executá-las, aprimorando-as com seus conhecimentos técnicos, para o desenvolvedor elaborar um aplicativo com cunho social. Apesar de já estar na área há um tempo, e ter criado outras produções, este aplicativo – voltado a contribuir com crianças e adolescentes – foi algo novo, diferente do que já havia feito. Com seus conhecimentos técnicos, conseguiu contribuir com o grupo, projeto este que contribui também para o seu crescimento profissional: “[...] tem sido uma oportunidade de crescimento profissional que é o que todo profissional da minha área tem buscado” (Desenvolvedor).¹³

Encerra-se este contexto com uma fala que chama a atenção, a satisfação de Nise da Silveira e a delicadeza em descrever o que o aplicativo representa: “Gosto muito do jeito que ele foi feito, todo mundo é importante nessa história, eu gosto muito disso, porque foi um aplicativo feito por todo mundo para todo mundo, cada um deu um pouquinho, o aplicativo tem a cara de um pouquinho de cada”¹⁴; percebe-se o prazer em realçar o conjunto que produziu um produto final.

A coordenadora do projeto, inicialmente, demonstrou que tinha um questionamento: “Como vai ser criar um aplicativo sobre *Bullying*, ainda mais por não ser da área de informática? Depender de pessoas para criação do aplicativo, isso me deixava assim bem angustiada”. Este questionamento foi respondido no percurso das atividades. Em seguida, a mesma enfatiza um alívio, que aconteceu aos poucos, pois, as participações das bolsistas auxiliariam no percurso das tarefas, e as habilidades destas com as tecnologias se mostrou fator determinante, ao afirmar: “os jovens são muito ligados a tecnologia e as bolsistas abraçaram muito o projeto, tanto as bolsistas que recebiam dinheiro do projeto de pesquisa como as bolsistas voluntárias”¹⁵; as habilidades que as integrantes possuíam com a tecnologia deixou a coordenadora confortável em lançar novos desafios. O auxílio dos demais participantes do projeto também proporcionou este ambiente seguro, e

¹³ Relato verbal.

¹⁴ Idem.

¹⁵ Relato verbal.

despertou o sentimento de esperança de que poderia dar certo.

5.2 Pandemia e os impactos sob o “Viva Feliz – *Bullying* Não!”

No curso do projeto, deparando-se com a pandemia por Covid-19, identificou-se que o grupo possui diferentes olhares para este cenário. Parte das metas elaboradas pelo projeto foram executadas enquanto havia aulas presenciais, e as atividades estavam sendo realizadas da maneira proposta: as idas de sala em sala, as divulgações do aplicativo, dentre outros. Com a chegada da pandemia, segundo a coordenadora do projeto, algumas metas não foram atingidas:

“Por exemplo o projeto tinha que nós deveríamos dar devolutiva nas escolas fazer palestras, mesas redondas, sala de conversa né com os alunos nas escolas que seria o *feedback* do projeto só que isso é não é possível que a pandemia está aí parou-se sala de aula pararam-se as reuniões né então isso aí ficou pendente”.¹⁶

As atividades que retornariam como práticas nas salas de aula não foram executadas, porém, as redes sociais passaram a ser utilizadas como meio de divulgação:

“As alunas procuravam pelo *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram*, *Twitter* para poder divulgar as ações e chamar a comunidade por um lado foi interessante porque não ficou aquela divulgação apenas interna como vinha acontecendo antes dentro do Bela Vista”.¹⁷

Identificou-se um desdobramento inesperado quanto à pandemia, pois foi possível se expandir, para além das salas de aula. Alguns integrantes viram a pandemia como um obstáculo, porém, outra perspectiva enxerga e destaca uma oportunidade para divulgação fora do meio habitual.

Segundo *Karen Jones*, o desenvolvimento das atividades desacelerou-se, a interação dos integrantes passou a acontecer com menor frequência, de modo que se sentiram desafiados a produzirem outro viés de conteúdo e seguirem com as divulgações: “[...] a gente produzia mais fora da pandemia, lá no campus, do que dentro de casa, até por conta da internet”¹⁸. A pandemia foi um obstáculo, pois, “[...]”

¹⁶ Relato verbal.

¹⁷ Idem.

¹⁸ Relato verbal.

se a gente tivesse tendo aula normal a gente poderia conversar um com o outro lá pela escola mesmo [...]”¹⁹.

No entanto, com outra integrante, *Nise da Silveira*, obtivemos um olhar sereno, demonstrando que o *App* não foi afetado: “[...] o aplicativo continua lá, a gente continua adicionando coisas, novas informações, toda semana, então, ele está lá funcionando [...]”. Percebe-se que existe um equilíbrio na personalidade das bolsistas: algumas se apresentaram mais agitadas e falantes, sinalizando emoções a todo momento, enquanto outras trouxeram uma serenidade no diálogo, harmonizando as ideias e esclarecendo o percurso traçado até o momento.

Ada Lovelace, se mostrou contente com a superação dos desafios que veio com a pandemia, para ela houve uma dificuldade inicial, “a gente encontrou dificuldade né, como era um aplicativo para ser divulgado no meio da escola e nós não tivemos aula, então este foi o primeiro desafio”²⁰, mas ainda na mesma fala ela destaca que houve adaptações para que as atividades não cessassem durante a pandemia, o grupo ampliou o público de divulgação, “A internet é um meio que dá para divulgar, tanto tendo aula ou não... então eu acho que isso foi bom, a gente pode desenvolver várias outras coisas que não estavam no primeiro pensamento no aplicativo”²¹. Utilizou-se redes sociais para auxiliar nas divulgações, as abas começaram a ser alimentadas com informações diversas, para informar os usuários que viessem procurar o *App*.

O acesso a redes sociais e o contato com aparelhos ligados à tecnologia tiveram um crescente significante, porém, os integrantes encontram dificuldades para se adaptarem às atividades remotas, além das atividades técnicas, os problemas como o medo de contágio, o isolamento social a perda de entes queridos e pessoas próximas, afetou a vida das pessoas. Contudo a equipe permaneceu firme no propósito de alimentar o aplicativo.

Um aplicativo trata-se de um programa digital em que o programador e organizadores não possuem contato direto com os usuários, portanto, não haver contato com o público não poderia ser um empecilho para o crescimento do número de usuários.

A visão de desaceleração das atividades durante a pandemia, foi apresentada

¹⁹ Idem.

²⁰ Idem.

²¹ Idem.

por *Nise da Silveira*, trazendo a perspectiva da falta de contato com o grupo, causando, assim, um afastamento das ideias:

"Bom, antes da pandemia em comparação eu acho que a gente deu uma baita desacelerada agora, tipo não tem como se reunir então as ideias ficam mais fechadinhas a gente não tem tanta criatividade, mas só que o aplicativo continua lá".²²

Para o desenvolvedor do aplicativo, a pandemia por Covid-19 provocou, involuntariamente, a possibilidade de reformular todas as áreas do mundo inteiro. O mesmo considerou impossível não serem atingidos, e destacou que a fase em que o *App* se encontra é de *feedback* do público, "[...] na verdade é preciso voltar às atividades e ver como será a adesão do app pelas pessoas né até aqui já fizemos o que podíamos agora precisa de uns avanços e respostas do público para saber onde mais podemos evoluir, mudar e avançar"²³. De acordo com ele, a ideia no momento seria aguardar, para que depois desta interação com o público fizessem os ajustes necessários.

Para *Gladys West*, voluntária do aplicativo:

"Com a pandemia não teve aula, enfim ele não ficou tão acessível ele não teve essa disponibilidade para a gente ter esse retorno, então eu vejo que agora chegou um ponto que a gente vai ter que esperar essa acessibilidade do aplicativo para chegar o retorno do que melhorar"²⁴

O aplicativo ficou um período em manutenção, sem inserção de conteúdo e outras atualizações, pode-se considerar este momento como sendo necessário para que houvesse o reencontro do direcionamento das atividades. Atualmente, em sua segunda fase o aplicativo, se encontra em expansão e os projetos de divulgação estão em pleno funcionamento.

Sabe-se que a pandemia causou a extinção do *bullying* nas escolas, pois, não havendo aula presencial, não existe a prática do mesmo, contudo, o universo *online* foi o acesso à educação dos alunos, e é neste momento que uma versão online do *bullying* passa a ser mais recorrente no cotidiano dos educandos, estabelecido como *cyberbullying*.

²² Relato verbal.

²³ Idem.

²⁴ Idem.

As evoluções pessoais identificadas por *Karen Jones*, no final do processo, são de grande valor para futuras reflexões com os próximos jovens que aceitam desafios como estes. Identifica-se que existiu, no final da 1ª fase, uma auto avaliação: “também achei que foi um grande salto, porque quando a gente começou a gente não sabia nada”²⁵; quando ela se expressa dizendo não saber nada, é referente ao mundo tecnológico e aos desafios de trabalhar uma temática que extrapola o ambiente escolar, sob a perspectiva de uma jovem utilizando uma ferramenta digital cada vez mais acessível às crianças e adolescentes.

O projeto traz a leitura de uma proposta que visa estimular o protagonismo através de ações que possibilitam transcender os seus limites sociais, através da empatia, que gera a tomada de decisões seguras e construtivas para a formação de sua personalidade e daqueles que estão à sua volta.

5.3 Cuidar e amar – sentimentos que movem uma sociedade

Os integrantes do grupo pesquisado demonstraram um sentimento comum por todos: o dever social de contribuir com a sociedade em que vive nas entrevistas, ao serem induzidos a responderem “por que participar de um projeto relacionado ao *bullying/cyberbullying/violência escolar*”. O que existe em comum nos participantes é a preocupação com seu meio social com perspectivas diferentes, todos visam construir uma ferramenta que proporcione paz e harmonia para crianças e adolescentes, pois havendo orientações e acompanhamento dos casos de *bullying*, há o desenvolver de um ambiente harmônico, propício para uma boa aprendizagem.

Encontrou-se pontos em comum, nos diferentes participantes, que os incentivaram-nos a sentirem-se parte da missão de participar deste projeto,

“Sempre quis desenvolver algo que pudesse ser relacionado com a educação e quando veio o convite de desenvolvedor eu vi uma oportunidade de experiência.”²⁶ (Desenvolvedor)

“Eu acredito que o projeto vai alcançar um índice muito satisfatório em relação ao combate ao bullying, eu creio nessa mudança então acho que é isso que sustenta você está ali junto no projeto você crê nessa possibilidade de mudança”.²⁷ (Gladys West)

“[...] eu acho que é lindo demais ajudar a criar algo assim que pode ajudar

²⁵ Relato verbal.

²⁶ Relato verbal.

²⁷ Relato verbal.

quem precisa, mas ver as coisas começando a sair do papel foi a parte mais legal.”²⁸ (Nise da Silveira)

“[...] como era um tema que assim eu acho bem interessante a gente trabalhar já que não é tão falado nas escolas era uma maneira da gente aproximar mais a comunidade do campus a esse tema.”²⁹ (Karen Jones)

“... o que me fez ter interesse nesse projeto foi que quando mais nova eu já sofri bullying né então é algo que eu me coloquei no lugar né para ajudar as pessoas que também passaram por isso.”³⁰ (Ada Lovelace)

Com as jovens bolsistas houve um processo de evolução, a inserção nas atividades e o envolvimento com o fenômeno, promoveu a percepção de contribuir para com o meio social. Como abordado no decorrer das descrições, o protagonismo não é algo pronto, é gerado diante de circunstâncias e situações, a empatia gerou-se com o percurso do projeto, ocasionando a permissão para o avanço e compreensão da causa defendida.

Se tratando do desenvolvedor e *Gladys West*, demonstraram defender uma causa, desde o aceite na participação do projeto, com a contribuição de alguns fatores, a exemplo de já terem iniciado cientes do que defendiam, assim como a idade e a experiência de vida, ambos convictos de que este projeto seria algo maior e precisava ser inserido na sociedade para os estudantes.

5.4 Pesquisa de validação do aplicativo “Viva Feliz – *Bullying* Não!”

Apresentamos, neste momento, uma breve pesquisa de validação que fora aplicada aos usuários do aplicativo “Viva Feliz – *Bullying* Não!”. Ressaltamos que a proposta da criação do projeto, que se caracteriza como produto, é uma iniciativa espontânea, que agrega valor a dissertação, no sentido de avaliar um nicho específico, abrangendo uma perspectiva que pode contribuir como bibliografia para futuras pesquisas. Além disso, a escolha pela produção do aplicativo visava responder aos questionamentos deste trabalho, acerca do protagonismo jovem. Como parte do sustentáculo da metodologia qualitativa, a criação do aplicativo pôde apresentar dados empíricos, que servirão de base para experiências semelhantes no campo do protagonismo jovem.

Portanto, mesmo não sendo obrigatório por parte do Programa de Pós-

²⁸ Relato verbal.

²⁹ Idem.

³⁰ Relato verbal.

Graduação, possuir um produto final eficiente e enriquecedor demonstra que nossa pesquisa cumpriu seu papel, no que tange a atingir seu objetivo de maneira extremamente relevante e satisfatória.

Uma vez que o aplicativo é uma ferramenta de pesquisa, apresentar os resultados atingidos torna-se necessário, como elemento de averiguação do problema de pesquisa. Esses resultados apresentam a percepção dos alunos, professores e demais indivíduos que tiveram contato com o *software*.

A pesquisa foi aplicada após a realização da banca de qualificação de mestrado, como sugestão dos Professores Doutores presentes na avaliação, pois, através desta breve pesquisa, é possível apresentar o ângulo e a perspectiva dos usuários para com o aplicativo.

O questionário foi aplicado através do *Google Forms* (anexo 05) para usuários que já teriam baixado e utilizado as funções disponíveis no aplicativo. O formulário ficou aberto para respostas durante 10 dias, os dados seguem como validação de produto e serão apresentadas as respostas que demonstram o nível de satisfação dos usuários.

A pesquisa de satisfação foi divulgada entre os integrantes do GPHSC-IFMT, que conduzem as atividades do aplicativo, contando com 28 participantes; estes, que após a utilização do aplicativo, responderam a um questionário rápido com relação às funcionalidades, conteúdos, interatividade e nível de satisfação, resultados que podem contribuir com possíveis melhorias para o aplicativo “Viva Feliz – *Bullying Não!*”.

O Quadro 11 apresenta a identificação dos respondentes, em que houve predominância de alunos do Ensino Superior (15 participantes), nas respostas.

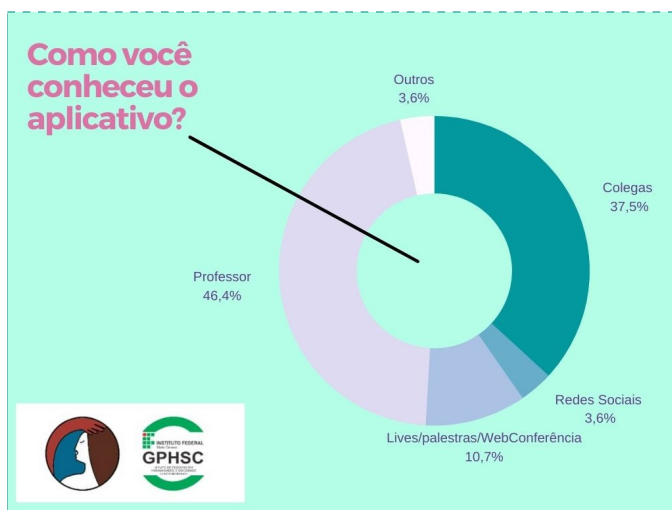
Quadro 11 - Pergunta para identificação

Se identifique por favor:	
Estudante do Ensino Fundamental	--
Estudante do Ensino Médio	15
Estudante de nível superior	10
Professor da educação básica ou superior	1
Não estudante	2

Fonte: Autoria própria – 2021.

O Gráfico 1, indica como os usuários conheceram o aplicativo, destacando-se a indicação por meio de professores (46,4%), seguindo de colegas (37,5%), também destacada nos dados. Considera-se, portanto, que estes professores que indicaram o aplicativo levaram a proposta para seus alunos durante o desenvolvimento de suas aulas, ou em diálogos estabelecidos em outros momentos, com os educandos.

Gráfico 1 - Como você conheceu o aplicativo?

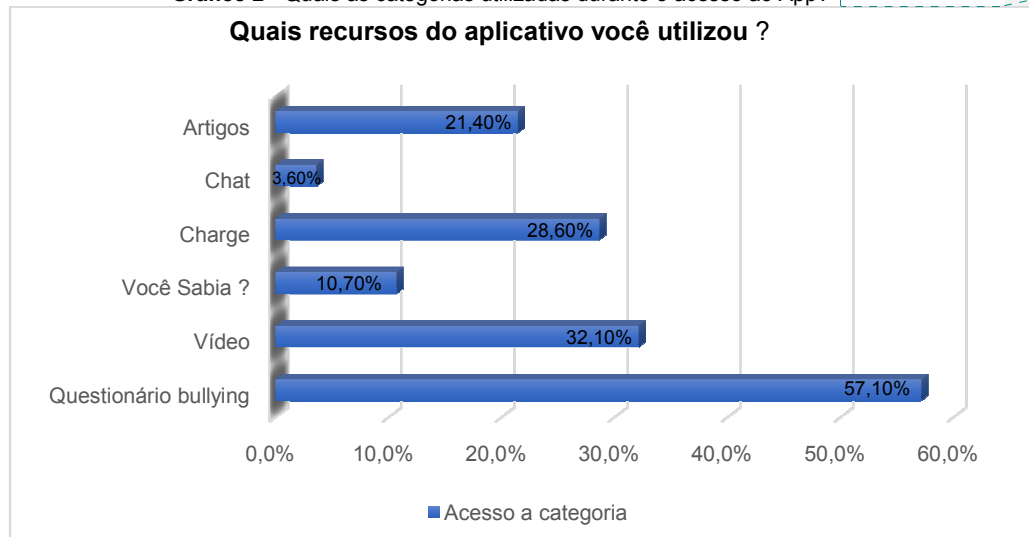


Fonte: Autoria própria – 2021.

[ts6] Comentário: rever o gráfico o item roxo refere-se a...

No Gráfico 2, aponta uma participação de (57,1%) dos usuários no questionário *bullying*, inserido no aplicativo com o intuito de recolher dados para o desenvolvimento de futuras pesquisas, que pode ser positiva para a coleta de dados. A categoria de vídeo se destaca dentre as outras, com (32,1%), ou seja, percebe-se que esse público tem a preferência em vídeos.

Gráfico 2 - Quais as categorias utilizadas durante o acesso ao App?

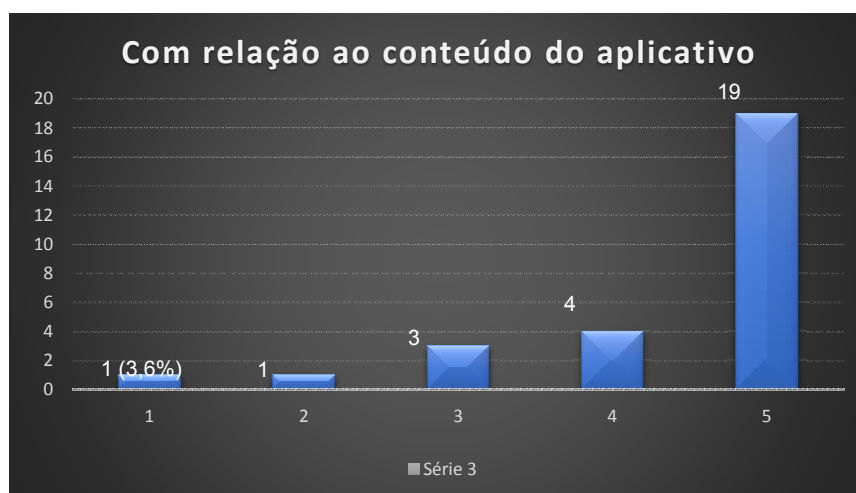


[ts7] Comentário: tem que ter a quantidade para cada

Fonte: Autoria própria – 2021.

Na pesquisa, visou-se compreender a satisfação do usuário, com relação à relevância do conteúdo disponível no aplicativo. Sendo na escala de 01 a 05: 01, considerado não satisfeito e 05, completamente satisfeitos. O Gráfico 3, aponta que mais da metade dos respondentes (67,9%) sentiram-se completamente satisfeitos com as informações disponíveis no acesso ao App.

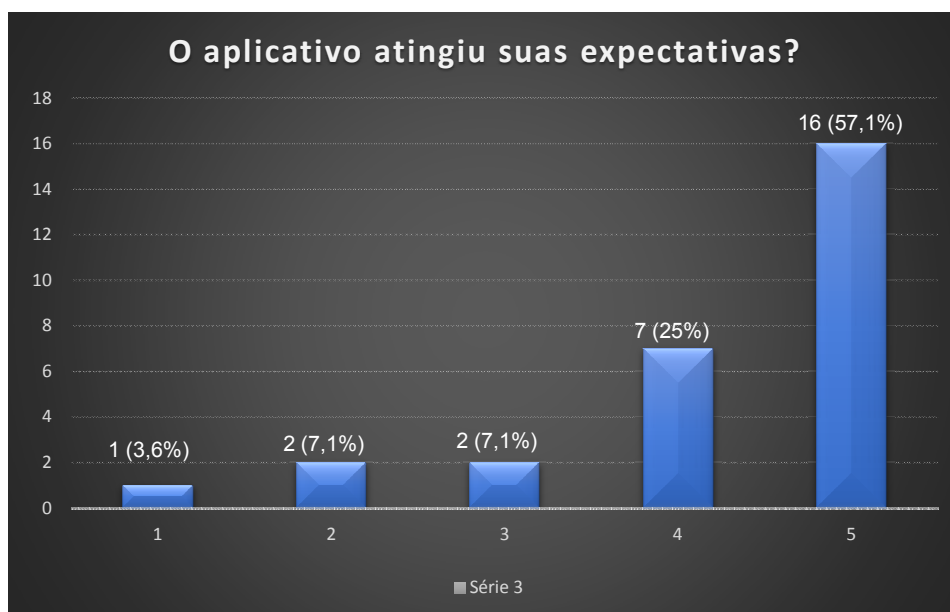
Gráfico 3 - Satisfação com relação ao conteúdo disponível



Fonte: Autoria própria – 2021.

O Gráfico 4 aponta as expectativas ao acessar o App. Sendo, 01 considerado não satisfeito e 05 completamente satisfeitos. Os dados mostram-se positivos na primeira impressão que os usuários tiveram ao acessar o App, em que 25% sente-se satisfeito e 57,1% completamente satisfeito: as expectativas são correspondidas na utilização do “Viva feliz: *Bullying Não!*”

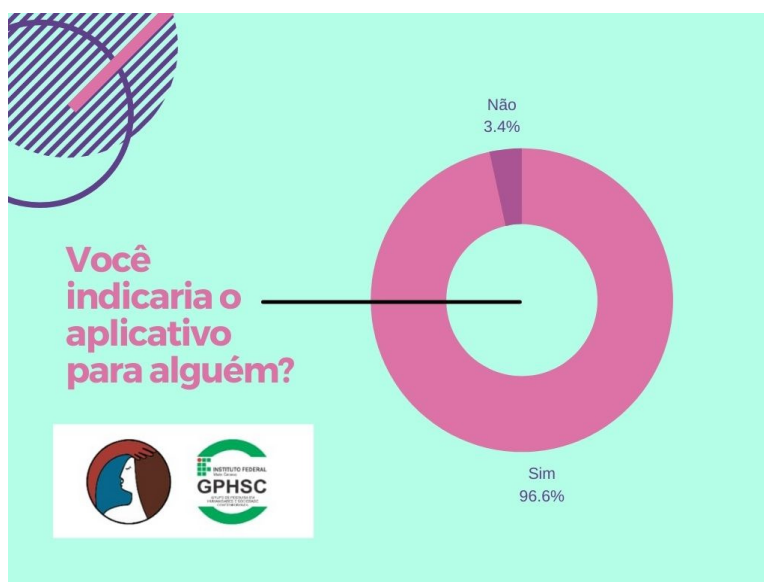
Gráfico 4 - Satisfação, quanto ao primeiro acesso



Fonte: Autoria própria – 2021.

Dentre os participantes da pesquisa, apenas 01 não recomenda o aplicativo, os demais afirmam que indicariam o aplicativo para outros, o que é importante para elevar o número de acessos ao aplicativo, conseqüentemente, de divulgação de informações que busquem a amenização dos casos de violência escolar e virtual, ou quem sabe, até mesmo a erradicação deste fenômeno vivenciado por crianças e adolescentes.

Gráfico 5 - Indicação do aplicativo



Fonte: Autoria própria – 2021.

Em uma pergunta aberta, os usuários poderiam sugerir possíveis melhorias ou tecer alguma fala relacionada ao aplicativo. Foram selecionadas algumas das sugestões abordadas pelos respondentes. Estas sugestões poderão trazer melhorias nas divulgações, na interface e interatividade do aplicativo, tornando-o esteticamente mais atraente. Foram realizados importantes apontamentos ao que se refere aos demais tipos de violência e ao olhar específico para o abuso infantil.

“Além desses assuntos, poderia ter outros também, como violência doméstica e abuso infantil”³¹

“Só tenho que parabenizar os mentores, muito interessante, excelente app”³²

“Deixar ele mais bonito e intuitivo”³³

“Divulgação nas redes sociais”³⁴

³¹ Relato verbal

³² Relato verbal.

³³ Idem.

³⁴ Idem.

"Foi de fácil acesso, bem interativo"³⁵

"Sempre atualizar os informes"³⁶

"Mais conteúdo a disposição"³⁷

"Mais interação"³⁸

Os dados obtidos na pesquisa têm o intuito de verificar a opinião do usuário no acesso ao aplicativo, sendo possível realizar melhorias no *software*, tornando cada vez mais acessível e interativo a quem acessa, visto que o projeto continua em andamento, através do PDPG Amazônia-Legal – Edital nº 13/2020 – PPGEn, aprovado com o projeto intitulado "Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), aplicadas ao ensino em Mato Grosso, que forneceu recurso para despesas de manutenção do App para o ano de 2022.

³⁵ Idem.

³⁶ Relato verbal.

³⁷ Idem.

³⁸ Idem.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Oportunizar o protagonismo juvenil no espaço de ensino é investir no futuro de uma sociedade integralmente desenvolvida, uma vez que esses jovens são os cidadãos de hoje e de amanhã. A pesquisa que apresentamos revelou quão potentes podem ser os jovens em idade escolar, identificando e resolvendo problemas do seu cotidiano. Portanto, o ambiente escolar e seus membros – professores, coordenadores, diretores – devem tornar a prática do incentivo à autonomia uma constante, transformando o tradicionalismo retrógrado num movimento de abertura para novas ideias. Assim como fomos obrigados a modificar nosso modo de trabalhar e lidar com a sociedade, a partir da pandemia, tomamos consciência de que somos capazes de proporcionar outras mudanças, dando voz aos jovens, que, como membros ativos dos problemas que assolam seu cotidiano, podem contribuir de maneira extraordinária, como podemos constatar, neste trabalho.

A criação de um aplicativo, ferramenta digital utilizada por um número considerável de crianças e adolescentes, devido a familiaridades que estes estão aderindo às mídias digitais, se mostrou uma ferramenta eficaz para prevenção e combate ao *bullying* e *cyberbullying*. E esta atitude refletirá na qualidade de vida desses alunos.

A mídia digital e os sujeitos da pesquisa demonstraram ser possível, com ideias inovadoras, guiadas pelos desafios tecnológicos, orientar os educandos através de uma linguagem jovial e de fácil entendimento. A participação de jovens do Ensino Médio enriqueceu bastante a criação e desenvolvimento do aplicativo, uma vez que seus universos são, hoje em dia, repletos de tecnologias, que, muitas vezes, ultrapassam o conhecimento dos educadores. Esta desenvoltura com a tecnologia permitiu um olhar contemporâneo e ousado na apresentação do aplicativo “Viva Feliz – *Bullying* Não!”. O aplicativo se mostrou bastante funcional, o que podemos constatar devido à quantidade de acessos, em que o público alvo foi previamente instigado e direcionado para usufruir das finalidades do aplicativo. O relacionamento das TDIC's com crianças e adolescentes tem se tornado cada dia mais familiar, fazendo parte do dia a dia deste grupo, de modo que a escolha pela produção de um aplicativo mostrou-se extremamente conveniente.

O aplicativo é funcional e acessível ao público infante juvenil, o mesmo

apresenta interface interativa e atraente, é carregado de informações sobre *bullying* e *cyberbullying*, tem uma ferramenta de suma importância o *chat*, onde os usuários podem conversar e obter orientações de estagiários do curso de psicologia. O aplicativo é também uma ferramenta de recolhimento de dados, pois o mesmo apresenta um questionário diagnóstico relacionado à violência no ambiente escolar.

Consideramos, portanto, que o questionamento proposto por esta pesquisa foi respondido de maneira positiva, constatando que não há um ápice concreto e exato a ser atingido, no sentido do alcance do protagonismo jovem, pois, entendemos que este ponto pode ser evidenciado a partir de seus resultados, no que se refere a tornar os ambientes sociais, como a escola, um lugar de crescimento humanista, que formarão um cidadão consciente e crítico. Este é o papel da escola, que pode ser edificado pelo olhar atento dos jovens protagonistas.

7. REFERÊNCIAS

ALVES, T. L. de L.; AMORIM, A. F. A.; BEZERRA, M. C. C. “Nem um a menos”! Adaptação ao Home Office no Times of COVID-19. *Revista de Administração Contemporânea* 2021, Volume 25. Disponível em <https://www.scielo.br/j/rac/a/DnRPN85WHsFLFns3TCwHts/?lang=pt>. Acesso em 30 de junho de 2021.

AMÂNCIO, T. *Invasões de aulas online se espalham e constroem alunos e professores*. FOLHA DE SÃO PAULO - Educação. 29 de maio de 2021. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/educacao/2021/05/invasoes-de-aulas-online-se-espalham-e-constrangem-alunos-e-professores.shtml> Acesso em 30 de junho de 2021.

AREAS, L. J. R., PICORNELL, A. L. Percepciones del profesorado respecto al bullying y su relación com l desafección y el fracasso escolar em la provincia de Salamanca. *Prisma Social – Revista de Investigación Social*, V.17 Dezembro de 2016.

BACICH, L.; NETO, A. T.; TREVISIANE, F. de M. *Ensino Híbrido - Personalização e tecnologia na educação*. Editora Penso. Porto Alegre. 2015.

BAGGS, M. Discurso de ódio na internet aumentou durante a pandemia, aponta pesquisa. BBC NEWS. 16 de novembro de 2021. Disponível em: [bbc.com/portuguese/geral-59300051](https://www.bbc.com/portuguese/geral-59300051). Acesso em 30 de novembro de 2021.

BARBIERI, B. C.; SANTOS, N. E.; AVELINO, W. F. Violência escolar: uma percepção social. *Revista Educação Pública*, v. 21, n 7, 2 de março de 2021. Disponível em: [//educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/7/violencia-escolar-uma-percepcao-social](http://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/7/violencia-escolar-uma-percepcao-social). Acesso em 30 de novembro de 2021.

BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. Edições 70. São Paulo, 2016.

BASTOS, B. Hers invadem salas de aula online e exibem conteúdos pornográficos; Saiba como prevenir e remediar. *Journal48*. 16 de agosto de 2021. Disponível em: <https://journal48.com/educacao-e-familia/hackers-exibem-pornografia-em-aulas-online-como-prevenir-e-remediar/>. Acesso em 02 de dezembro 2021.

BAUER, M. W.; GASKELL, G. *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som – Um manual prático*. Editora Vozes. 13 ed. Petrópolis – RJ, 2015.

BARRETT, M. A ciência poética de Ada Lovelace. 2016. Disponível em: <http://meghan-barrett.com/blog/2016/09/07/the-poetical-science-of-ada-lovelace/>. Acesso em 09 de dez de 2021.

BRASIL. Lei N°13.663, de 14 de Maio de 2018.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB. 9394/96. Brasília, DF, 1996.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF, 2017.

BRASIL. Lei 8.069, 13 de julho de 1990. Estatuto da Criança e do Adolescente. Brasília, DF, 1990.

BRASIL. LEI ANTIBULLYING 13.185/2015. Brasília, DF, 2015.

BRASIL. Código penal. Decreto - Lei de N° 2.848, 07 de Dezembro de 1940.

COMSCHOOL - Pense digital. *As 5 principais redes sociais do Brasil*. 4 de julho de 2020. disponível em: <https://news.comschool.com.br/as-5-principais-redes-sociais/>. Acesso em 20 de junho de 2021.

Conheça a história da Ada Lovelace, a primeira programadora do mundo. PORTAL EBC. TECNOLOGIAS, 02 de março de 15. Disponível em: <https://memoria.ebc.com.br/tecnologia/2015/03/conheca-historia-da-ada-lovelace-primeira-programadora-do-mundo>. Acesso em 29 de setembro de 2021.

COSTA, A. C. *Protagonismo juvenil: Adolescência, educação e participação democrática*. Fundação Odebrecht, 2006.

COSTA, A. C., & VIEIRA, M. A. *Protagonismo Juvenil adolescência, educação e participação democrática*. São Paulo: FTD S.A, 2006.

COSTA, L. D. Perspectivas de bolsistas de iniciação científica júnior sobre contribuições das feiras de ciências para a compreensão científica. Estudo de caso. Dissertação (Ensino) Instituto Federal de Mato Grosso. Cuiabá. 2018. 154p.

DESLANDES, S. F.; COUTINHO, T. O uso intensivo da internet por crianças e adolescentes no contexto da COVID-19 e os riscos para violências autoinflingidas. *Ciência & Saúde Coletiva*, v. 15. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1413-81232020256.1.11472020>. Acesso em 28 de novembro de 2021.

DICIONÁRIO DE FILOSOFIA ABBAGANO. Edição Revista Ampliada. 2007. Disponível em: <https://marcosfabionuva.files.wordpress.com/2012/04/nicola-abbagnano-dicionario-de-filosofia.pdf>. Acesso em 09 de dezembro de 2021.

IBGE. PNAD Continua. Internet chega a 88,1% dos estudantes, mas 4,1 milhões da rede pública não tinham acesso em 2019. *Estatísticas Sociais*. 14 de abril de 2021. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/30522-internet-chega-a-88-1-dos-estudantes-mas-4-1-milhoes-da-rede-publica-nao-tinham-acesso-em-2019>. Acesso em 06 de nov de 2021.

IBGE. Diretoria de Pesquisas, Coordenação de Trabalho e Rendimento, Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Continua 2018-2019. Uso de internet, televisão e celular no Brasil. Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/jovens/materias-especiais/20787-uso-de-internet-televisao-e-celular-no-brasil.html>. Acesso em 06 de nov de 2021.

FANTE, C. *Fenômeno bullying, como prevenir a violência nas escolas e educar para a paz*. Campinas: Verus, 2005.

FERREIRA, J. Quem foi Nise da Silveira psiquiatra que humanizou os tratamentos no Brasil. Revista Galileu. Publicado em 21 de setembro de 2019. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/noticia/2019/09/quem-foi-nise-da-silveira-psiquiatra-que-humanizou-os-tratamentos-no-brasil.html>. Acesso em 29 de setembro de 2021.

GOOGLE PLAY STORE. Disponível em: <http://www.distimo.com/appstores/app-store/19-Google-Play-Store>. Acesso em 12 de dezembro de 2021.

GIL, A. C. *Como Elaborar Projetos de Pesquisa* (4^o ed.). São Paulo: Atlas, 2002.

HARARI, N. Yuval. 21 lições para o século 21. Companhia de letras. São Paulo, 2018.

HONNETH, A. Luta por reconhecimento. 1^o ed. São Paulo: Editora 34, 2003.

HONNETH, A. *O eu no nós: reconhecimento como força motriz de grupos*. Sociologias (mai./ago. de 2013), pp. 56-80.

INSTITUTO DE ENGENHARIA. Mulheres que mudaram a engenharia e a ciência: Gladys West. Publicado em 22 de outubro de 2018. Disponível em: <https://www.institutodeengenharia.org.br/site/2018/10/22/mulheres-que-mudaram-a-engenharia-e-a-ciencia-gladys-west/>. Acesso em 29 de setembro de 2021.

IPSOS. Vídeos globais sobre cyberbullying. Tecnologia e telecomunicações. Disponível em: <https://www.ipsos.com/en/global-views-cyberbullying>. Acesso em 17 de junho de 2021.

KENSKI, V. M. Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação. Campinas: Editora Papirus. 2007. 141p

LEVY, P. *O Que É O Virtual*. Tradução de Paulo Neves do Original. São Paulo: Ed. 34, 1996.

LEWIN, K. *Problemas de dinâmica de grupo*. São Paulo: Cultrix, 1978.

LIEBEL, M. Niños investigadores. Revista Encuentro 6-18. N^o78. Maio, 2007. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/317115764_Ninos_investigadores. Acesso em 05 de novembro de 2021.

LIEBEL, M; MARKOWSKA-MANISTA, M. U. Presentación. Cuestiones éticas y epistemológicas em la investigación com niños. Revista Sociedad. Infancias. <https://doi.org/10.5209/soci.74230>. 2020. Acesso em 04 de novembro de 2021.

MALDONADO, M. *Bullying e Cyberbullying - O que fazemos com o que fazem conosco?* 1º edição ed. São Paulo: Moderna, 2011.

MARCONI, M. D., & LAKATOS, E. M. *Fundamentos de metodologia científica*. São Paulo: Atlas, 2003.

MATO GROSSO. Decreto Estadual N° 407, 16 de março de 2020. Disponível em: <http://app1.sefaz.mt.gov.br/Sistema/Legislacao/legislacaotribut.nsf/7c7b6a9347c50f55032569140065ebbf/fa323b82aa0600ae0425852e003fb9d5?OpenDocument>. Acesso em 13 de julho de 2021.

MARINI, E. *Sabotagem, bullying e indisciplina também aparecem em aulas online*. Educação. 04 de maio de 2020. Acesso em 01 de junho de 2021. Disponível em: <https://revistaeducacao.com.br/2020/05/04/bullying-aulas-online/>. Acesso em 14 de agosto de 2021.

NAÇÕES UNIDAS. Convenção dos direitos da criança. Comentário geral n 25(2021) sobre os direitos das crianças em relação ao ambiente digital, 2 de março de 2021. Disponível em: <https://docstore.ohchr.org/SelfServices/FilesHandler.ashx?enc=6QkG1d%2FPPrICAqhKb7yhsqlkirKQZLK2M58RF%2F5F0vEG%2BcAAx34gC78FwvnmZXGFO6kx0VgQk6dNAzTPSRNx0myCaUSrDC%2F0d3UDPTV4y05%2B9GME0qMZvh9UPKTXcO12>. Acesso em: 26 de outubro de 2021.

NOGUEIRA, N. R. *Práticas pedagógicas e uso da tecnologia na escola*. 1º ed. Editora Érica. São Paulo, 2014.

OMS. *OMS declara coronavírus emergência de saúde pública internacional*. Saúde. <https://news.un.org/pt/story/2020/01/1702492>. Acesso em 27 de junho de 2021.

ONU. Direitos humanos. Um em cada três alunos em todo o mundo foi vítima de bullying. 5 de novembro de 2020. Disponível em: <https://news.un.org/pt/story/2020/11/1731802>. Acesso em 7 de novembro de 2021.

PINTO, A. S. Folha de São Paulo. *Saúde*. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/equilibrioesaude/2020/08/pandemia-afetou-sistema-de-saude-em-90-dos-paises.shtml>. acesso em 29 de junho de 2021.

PROPMARK - DIGITAL. *Facebook se mantém como a rede social mais usada no mundo*. 23 de março de 2021. Disponível em: <https://propmark.com.br/digital/facebook-se-mantem-como-a-rede-social-mais-usada-no-mundo/>. Acesso em 25 de junho de 2021.

PROTAGONISMO. In: *Origem da Palavra*. 6 de junho de 2021. Disponível em: <https://origemdapalavra.com.br/palavras/protagonista/>. Acesso em 15 de julho de 2021.

RAMIREZ, G. C. *Cyberbullying no contexto escolar da pandemia COVID-19*. Rev.

cubana med, Cidade de Havana, V. 59, N.4, dic. 2020. Disponível em: <http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-75232020000400001&lng=es&nrm=iso>. Acesso em 07 maio 2021. Epub 15-Nov-2020.

RIBEIRO JUNIOR, M. C. .; FIGUEIREDO, L. S.; OLIVEIRA, D. C. A. de; PARENTE, M. P. M. .; HOLANDA, J. dos S. . ENSINO REMOTO EM TEMPOS DE COVID-19: APLICAÇÕES E DIFICULDADES DE ACESSO NOS ESTADOS DO PIAUÍ E MARANHÃO. *Boletim de Conjuntura (BOCA)*, Boa Vista, v. 3, n. 9, p. 107–126, 2020. DOI: 10.5281/zenodo.4018034 . Disponível em: <https://revista.ioles.com.br/boca/index.php/revista/article/view/66>. Acesso em: 3 fev. 2022.

SCIULO, M. M. Conheça Karem Sparck Jones, criadora do conceito dos sites de busca. *Revista Galileu*. Publicado em 03 de fevereiro de 2019. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Tecnologia/noticia/2019/02/conheca-karen-sparck-jones-criadora-do-conceito-dos-sites-de-busca.html>. Acesso em 29 de setembro de 2021.

SEVERINO, A. J. *Metodologia do trabalho científico* (23° ed.). São Paulo: Cortez, 2007.

SCHNEIDER, C. et al. *VIVA FELIZ: BULLYING NÃO - UMA PERSPECTIVA DE OPOSIÇÃO AO BULLYING*. Anais do CIET:EnPED:2020 - (Congresso Internacional de Educação e Tecnologias, Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância, São Carlos, ago. 2020. ISSN 2316-8722. Disponível em: <<https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2020/article/view/1882>>. Acesso em: 05 jun. 2021.

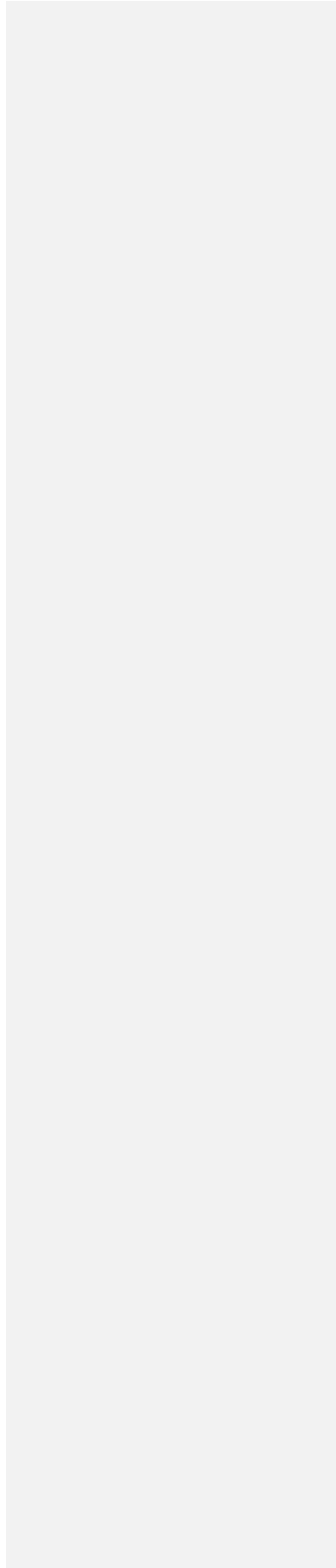
TARDELLI, D. D. et al. *O cotidiano da escola*. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

TIC KIDS ONLINE BRASIL. São Paulo, 2019. Disponível em: Acesso em: 23 de junho de 2020

UNESCO. *Webinário – Segurança Online de Crianças e Adolescentes: perigos e oportunidades*. 28 de setembro de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sY6eu4exqpo>. Acesso em 30 de junho de 2021.

UNICEF: Mais de um terço dos jovens em 30 países relatam ser vítimas de bullying online. UNICEF, 04 de setembro de 2019. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/comunicados-de-imprensa/mais-de-um-terco-dos-jovens-em-30-paises-relatam-ser-vitimas-bullying-online>. Acesso em 29 de novembro de 2021.

YIN, R. K. *Pesquisa qualitativa do início ao fim*. Penso. Porto Alegre, 2016.



Anexo 01 –**CARTA DE APRESENTAÇÃO DO GPHSC**

O Grupo de Pesquisa em Humanidades e Sociedade Contemporânea do IFMT campus Cuiabá Bela Vista (GPHSC), cadastrado no Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPQ) vem apresentar-se e trazer ao conhecimento a pesquisa realizada atualmente.

O GPHSC, fundado desde 2008, surgiu com motivação de um Grupo de professores de filosofia da cidade de Cuiabá, Mato Grosso, do CEFET-MT, hoje IFMT. Com o tempo, foi integrando pesquisadores, técnicos e alunos bolsistas de outras áreas de atuação. Foi no ano de 2016, houve a expansão do GPHSC para outras cidades do Estado de Mato Grosso: no Campus São Vicente do IFMT, no campus de Pontes e Lacerda/MT e no campus Avançado Sinop/MT. O GPHSC conta com pesquisadores das várias áreas das ciências humanas e sociais e das ciências naturais e aplicadas; e busca interpretar a sociedade contemporânea a partir de diferentes concepções teóricas e autores, descrevendo e analisando de diferentes ângulos os mesmos fenômenos. Em outros termos, o GPHSC, coerente com sua estrutura multidisciplinar, produz diferentes recortes de um mesmo sujeito pesquisado, buscando encontrar, na diversidade de experiências e visões teóricas de seus pesquisadores, os conceitos e métodos adequados a uma compreensão interdisciplinar desse objeto. Mas, para além da multidisciplinaridade que nos informa em direção a experiências interdisciplinares de produção de conhecimento, a perspectiva que orienta o grupo é transdisciplinar, ou seja, parte do pressuposto epistemológico de que a realidade social é constituída por diferentes níveis em coexistência, sendo a mente humana o meio de conexão entre esses diferentes níveis de realidade.

Várias temáticas e ações já foram contempladas pelo grupo de pesquisa, desde atividades de pesquisa a atividades de extensão; com pesquisas sobre o ensino de filosofia, perpassando o meio ambiente, as novas tecnologias de informação e comunicação, até mesmo sobre a própria proposta de grupo pesquisador com foco na ampliação das pesquisas qualitativas na área de educação e ensino.

A pesquisa atual tem como título: “Violação dos Direitos Humanos e Bullying no contexto escolar: diagnóstico e proposta de intervenção com base no empoderamento dos alunos”, já aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CAAE: 60165016.0.0000.5165) e encontra-se em andamento desde agosto de 2016 e encerrará em Agosto de 2018. A fase inicial da pesquisa permitiu um diagnóstico sobre violação dos Direitos Humanos e Bullying em sete escolas, quatro campi do IFMT, duas escolas estaduais e uma particular. O grupo compreende a importância de divulgar os resultados desta pesquisa a toda comunidade escolar e, também, a necessidade de ações em conjunto com a Reitoria para o combate e amenização do problema que atinge nossas escolas.

Certos do apoio e sensibilização ao tema, o GPHSC, agradece a atenção.

Líderes e demais integrantes.

Anexo 02 – Protocolo de atendimento do Aplicativo – Viva Feliz Bullying Não



PROTOCOLO DE ATENDIMENTO À VITIMA DE BULLYING

INFORMAÇÕES GERAIS DE ATENDIMENTO

Com base na Lei Federal nº 13.185 que institui o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (Bullying), apresentamos o protocolo de atendimento a vítimas de Bullying e Cyberbullying, que tem como objetivo prevenir e combater a prática de intimidação dispondo dos seguintes itens:

1- Identificação do tipo de Bullying:

Existe uma classificação sistemática de violência no Bullying de acordo com a autora (...), que apresenta as seguintes nomenclaturas:

Violência por Orientação Sexual; Violência por Aparência Física; Violência Verbal; Exclusão Social no Ambiente Escolar; Violência Física; Violência Sexual; Violência Racial; Danos Materiais e Cyberbullying. Você deve identificar no atendimento qual o tipo de violência para fazer os devidos encaminhamentos e ou denúncias. Além do tipo de intimidação é necessário identificar o local onde ele ocorre, pois cada local demanda um protocolo diferente.



- **Caso a intimidação aconteça na escola, você deve orientar da seguinte forma:** As escolas são responsáveis por medidas de promoção de combate à intimidação, se você passando por uma situação de violência, seja ela pela imposição de apelidos, assédios, agressões físicas, ameaças, roubos e ofensas verbais, está sendo vítima de atitudes de indiferença, isolamento e fofocas, **procure ajuda, não se sinta intimidado. Fale com seus pais, professores, técnicos e diretores da sua escola. Certamente eles vão ajudar a você. O conselho deliberativo da escola pode encaminhar as ocorrências aos órgãos competentes e pode ser procurado.**

- **A escola já foi informada, porém a violência continua, o que fazer?** Orientar o estudante a procurar um adulto responsável de sua confiança e fazer a denúncia junto aos órgãos competentes (Conselho tutelar...). **Em última instância a secretaria da educação correspondente.**

- **Quando a denúncia parte de um expectador: Meu amigo está sofrendo bullying o que eu faço?** Ajude a vítima a sair desta situação, não seja um expectador passivo, procure seu orientador escolar, pode ser um professor ou coordenador.

- **Quando a denúncia parte de um educador: Meu aluno tem sofrido bullying, o que eu faço?:** Ao professor(a) e/ou profissional da educação que tiver conhecimento de casos de bullying, ou qualquer outro tipo de violência, deve ser orientado a: entrar em contato imediatamente com equipe pedagógica e/ou com os profissionais capacitados da equipe multiprofissional da escola. A sua percepção dessas situações é de extrema importância para que se possa tratar de forma adequada esses infortúnios que comprometem o processo de ensino aprendizagem e a qualidade de vida dos estudantes. A comunidade escolar pode se envolver na solução do problema,

acompanhando agressor, vítima, demais colegas; aplicando medidas disciplinares, quando for o caso previsto em regimento escolar, ou direcionando a órgãos externos da rede de apoio à criança e ao adolescente, tais como Conselho Tutelar e Centro de Referência de Assistência Social (CRAS) - que pode dar encaminhamento a um atendimento psicológico, quando for necessário.

- **Quando pais e ou responsáveis procuram ajuda, você deve:** Orientar aos pais que perceberam que seus filhos estão sendo vítimas de bullying, a não hesitar em procurar a escola e junto com a equipe pedagógica e profissionais capacitados encontrar meios de lidar com o problema.

2- Orientações para a vítima no primeiro contato

Alguma mensagem para acolhimento padronizada? (tipo : Olá seja bem vindo ao aplicativo, VIVA FELIZ, BULLYING NÃO! Canal destinado a promoção, prevenção ao bullying, em que posso te ajudar?

- Identificação do tipo de bullying
- Identificação do usuário como (vítima, expectador, educador, pais)
- Local onde ocorre o bullying e tipo de agressor (Pais, professores, alunos...)
- Orientar sobre a demanda, através da identificação do tipo de violência, indicando quem, quando ou onde procurar.
- Escuta ativa, enviar feedback, do tipo, por exemplo: hum, como foi?, o que aconteceu?, fale mais sobre isso, dentre outros.
- Como o atendimento não é síncrono, procurar respeitar quem iniciou o atendimento para dar acompanhamento.
- Garantir ao usuário o sigilo do contato e de todas as informações.

3- Encaminhamentos necessários:

Quando se tratar de violência tal, você deve:

Em casos de violência sexual, violência física e assédio por parte de adultos (seja na escola ou em outro local), dar os encaminhamentos dos canais de denúncia e o voluntário pode fazer a denúncia anônima nos órgãos competentes (em casos que não foram tomadas as medidas cabíveis). Nos casos de abuso e exploração sexual de crianças e adolescentes, o voluntário deve denunciar de forma anônima.

4 - Perguntas Frequentes:

5 - Centrais de Denúncia

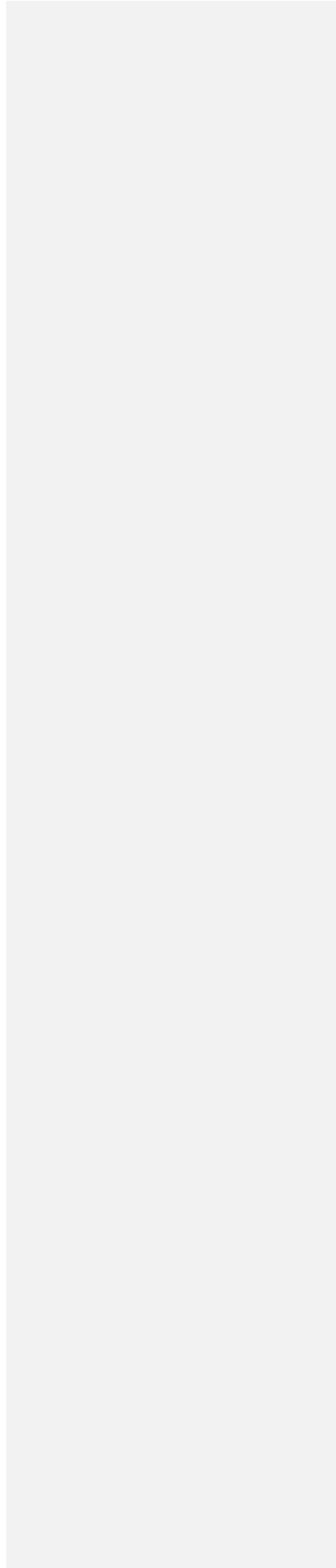
Aqui os contatos que deverão ser compartilhados com as vítimas após identificação da queixa;

Conselho Tutelar, Cras, entre outros.

Inserir números:

Violência Sexual - 100

Violência contra a mulher - 180





Anexo 03 – Ofício enviado a SECITEC

OFÍCIO N° 01 /IFMT – Campus Bela Vista/ 2021
GPHSC (Grupo de Pesquisa em Humanidades e Sociedade Contemporânea)
Dra Raquel Fernandes Martins

Cuiabá, 25 de março de 2021.

ASSUNTO: Apoio para divulgação do aplicativo “Viva feliz: *Bullying* não”

Instituição: SECITECI – Secretaria de estado de Ciência, Tecnologia e Inovação
Responsável: Leticia A. Figueiredo Oliveira

Prezada Coordenadora,

O Grupo de Pesquisa em Humanidades e Sociedade Contemporânea do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso GPHSC-IFMT, está desenvolvendo o projeto de Aplicativo: Viva Feliz, bullying não, que combate ao bullying visando conscientizar e ajudar pessoas, com enfoque em crianças e adolescentes, tendo em vista que essa prática agressiva infringe os Direitos Humanos e que a lei n° 13.185. Como parte dos colaboradores do Aplicativo – “Viva Feliz: Bullying não”, contamos como colaboradora a professora Leyze Grecco participando diretamente do desenvolvimento das atividades relacionadas ao aplicativo. Link de acesso para baixar o aplicativo no Play Store <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vivafeliz.bullyingnao>.

O aplicativo utiliza textos, artigos, reportagens, links de vídeos e um “quiz” onde o usuário responde a perguntas que o ajudam a identificar o tipo de bullying que está sofrendo, como se defender dessas agressões e canais de comunicação com os órgãos competentes para denúncia. Em outra etapa do aplicativo oferece um chat de orientações com profissionais e/ou estagiários na área de psicologia.

Para obtermos êxito na etapa da divulgação e/ou propagação do Aplicativo ao seu público de destino, solicitamos por meio deste ofício o apoio à divulgação do mesmo por meio do site oficial da instituição. Em um contexto de

ensino remoto ou ensino híbrido, o aplicativo torna-se uma excelente ferramenta que pode ser utilizada pelo professor em suas atividades assíncronas.

O aplicativo visa ser de fácil acesso as pessoas e gratuito, e espera-se que chegue ao público alvo com grande aprovação e interesse, pois o nosso principal objetivo é ajudar as pessoas fazendo com que elas se sintam à vontade, seguras e dispostas a resolver seus problemas enfrentados.

Aguardamos o retorno, Obrigada!

Dra Raquel Martins Fernandes

Líder do Grupo de Pesquisa em Humanidades e Sociedade Contemporânea - IFMT cadastrado no CNPq

Anexo 04 – Ofício enviado a Secretaria Municipal de Várzea Grande

OFÍCIO Nº 02 /IFMT – Campus Bela Vista/ 2021
GPHSC (Grupo de Pesquisa em Humanidades e Sociedade Contemporânea)
Dra Raquel Fernandes Martins

Cuiabá, 06 de abril de 2021.

ASSUNTO: Apoio para divulgação do aplicativo “Viva feliz: *Bullying* não”

Instituição: Conselho Municipal de Educação de Várzea Grande
Responsável: Eva Paulo

Prezada Coordenadora,

O Grupo de Pesquisa em Humanidades e Sociedade Contemporânea do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso GPHSC-IFMT está desenvolvendo o projeto de Aplicativo: Viva Feliz, bullying não, que combate ao bullying visando conscientizar e ajudar pessoas, com enfoque em crianças e adolescentes, tendo em vista que essa prática agressiva infringe os Direitos Humanos e que a lei nº 13.185. Link de acesso para baixar o aplicativo no Play Store <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vivafeliz.bullyingnao>.

O aplicativo utiliza textos, artigos, reportagens, links e um “quiz” onde o usuário responde a perguntas que o ajudam a identificar o tipo de bullying que está sofrendo, como se defender dessas agressões e canais de comunicação com os órgãos competentes para denúncia. Em outra etapa do aplicativo oferece um chat de orientações com profissionais e/ou estagiários na área de psicologia.

Para obtermos êxito na etapa da divulgação e/ou propagação do Aplicativo ao seu público de destino, solicitamos por meio deste ofício o apoio dos professores na divulgação do mesmo durante as suas aulas remotas, destacamos também que o aplicativo possui 05 (cinco) vagas para voluntários que queiram atuar

diretamente no mesmo. Em um contexto de ensino remoto ou ensino híbrido, o aplicativo torna-se uma excelente ferramenta que pode ser utilizada pelo professor em suas atividades assíncronas.



O aplicativo visa ser de fácil acesso as pessoas e gratuito, e espera-se que chegue ao público alvo com grande aprovação e interesse, pois o nosso principal objetivo é ajudar as pessoas fazendo com que elas se sintam à vontade, seguras e dispostas a resolver seus problemas enfrentados.

Aguardamos o retorno, Obrigada!

Dra Raquel Martins Fernandes

Líder do Grupo de Pesquisa em Humanidades e Sociedade Contemporânea - IFMT cadastrado no CNPq



Anexo 05 – Formulário aplicado aos usuários do aplicativo, através do Google Forms.



Viva Feliz Bullying Não

Aplicativo - Viva Feliz: Bullying Não

Feedback do usuário

 brunadosantos1307@gmail.com (não compartilhado) 

[Alternar conta](#)

***Obrigatório**

Se identifique por favor:

- Estudante do Ensino Fundamental
- Estudante do Ensino Médio
- Estudante de nível superior
- Professor da educação básica ou superior
- Não estudante

01 - Como você conheceu o aplicativo? *

- Lives/palestras/WebConferência
- Professor
- Redes Sociais
- Colegas
- Outros
- Outro: _____

2 - Quais recursos do aplicativo você utilizou? *

- Charge
- Vídeo
- Artigos
- Você Sabia?
- Chat
- Questionário Bullying

3 - Em uma escala de 1 a 5, sendo 1 não satisfeito e 5 completamente satisfeito, responda: com relação ao conteúdo disponível no aplicativo *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4 - Em uma escala de 1 a 5, sendo 1 não satisfeito e 5 completamente satisfeito, responda: o aplicativo atingiu suas expectativas? *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5 - Você indicaria o aplicativo para alguém? *

- Sim
- Não

6 - O que você sugere para aprimorar o aplicativo? Deixe aqui dicas e sugestões: *

Sua resposta _____

Enviar

Limpar formulário