

# **Dandara e a Jornada Contra o Cyberbullying: Uma Abordagem Educativa por meio de um E-book Interativo**

**Erick B. Moraes<sup>1</sup>, Alice O. Sousa<sup>1</sup>, Rayssa S. Costa<sup>1</sup>, Rafaela S. Mendonça<sup>1</sup>,  
Carlos C. Cardoso<sup>1</sup>, Valter S. M. Neto<sup>1</sup>, Poliana A. C. Melonio<sup>2</sup>, Íris M. R. Rocha<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Instituto Federal do Maranhão (IFMA) – Campus Açailândia  
Açailândia – MA – Brasil

<sup>2</sup>Universidade Estadual do Maranhão (UEMA) – Campus São Luís  
São Luís – MA – Brasil

{erick.breno,alice.o,rayssacosta}@acad.ifma.edu.br,  
{rafaela.soares,valter.neto,carlos.costa}@ifma.edu.br,  
{policaxiasma2020, porto.iris}@gmail.com

**Abstract.** The article presents the development and implementation of the interactive e-book *Dandara e a Jornada Contra o Cyberbullying*, created to raise awareness among teenagers about the impacts of virtual bullying. Based on the Hero's Journey structure and developed with AI resources, the material offers an engaging and educational narrative. Evaluated by high school students, it received high approval, especially for its design, clarity, relevance, and ability to encourage reflection. The tool proved effective in fostering citizenship education and preventing cyberbullying, being recommended as a complementary resource in school settings. The project combines technology, playfulness, and empathy to promote conscious digital education.

**Resumo.** O artigo apresenta o desenvolvimento e aplicação do e-book interativo *Dandara e a Jornada Contra o Cyberbullying*, criado para conscientizar adolescentes sobre os impactos do bullying virtual. Baseado na estrutura da Jornada do Herói e elaborado com recursos de IA, o material propõe uma narrativa envolvente e educativa. Avaliado por estudantes do ensino médio, obteve alta aceitação, com destaque para seu design, clareza, relevância e capacidade de promover reflexão. A ferramenta demonstrou eficácia na formação cidadã e na prevenção do cyberbullying, sendo indicada como recurso complementar em contextos escolares. A proposta alia tecnologia, ludicidade e empatia em favor da educação digital consciente.

## **1. Introdução**

O avanço das tecnologias digitais transformou a forma como as pessoas interagem e se comunicam, especialmente entre crianças e adolescentes. No entanto, esse processo também facilitou o surgimento de práticas nocivas, como o *cyberbullying*.

Segundo Pereira et al. (2024), o *bullying* virtual tornou-se uma grande preocupação devido ao seu impacto negativo na saúde mental e no bem-estar das vítimas. As plataformas digitais, como redes sociais e aplicativos de mensagens instantâneas, favorecem a disseminação rápida e ampla de mensagens, potencializando tanto os efeitos positivos quanto os negativos da comunicação on-line.

Estudos como o de Rondina et al. (2016) analisam o *cyberbullying* como uma complexa manifestação da era digital, enquanto Rodrigues (2023) aponta que ele

acarreta prejuízos à saúde mental, como ansiedade e depressão, além de ser apontada como uma das causas do isolamento social. Barros et al. (2022) destacam que, com a migração das interações sociais para o ambiente virtual durante a pandemia da COVID-19, aumentaram os desafios enfrentados por famílias e instituições escolares no enfrentamento ao *cyberbullying*.

Dados da Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar (PeNSE) de 2019 apontam que 13,2% dos adolescentes brasileiros já sofreram *cyberbullying*, com maior prevalência entre o sexo feminino (16,2%) e na faixa etária de 13 a 15 anos (Malta et al. 2024). O estudo identificou associações significativas entre ser vítima de *cyberbullying* e indicadores de sofrimento psíquico, como sentir que ninguém se preocupa com eles, sentir-se triste e considerar que a vida não vale a pena.

Para combater esse fenômeno, medidas punitivas como o acionamento do judiciário ou a expulsão de estudantes, embora aplicáveis em casos extremos, mostram-se limitadas e insuficientes diante da complexidade do problema. Conforme apontam Gonçalves e Oliveira (2020), é necessário ir além da punição e investir no desenvolvimento de estratégias preventivas, com base em políticas públicas e práticas pedagógicas que promovam o diálogo, a empatia e o respeito no ambiente escolar. Essas ações preventivas devem considerar a realidade dos adolescentes e buscar soluções educativas que enfrentem as raízes do problema, envolvendo toda a comunidade escolar.

A recente promulgação da Lei Federal nº 14.811/2024, que alterou o Código Penal brasileiro para tipificar o *cyberbullying* como crime, representa um avanço significativo na proteção de crianças e adolescentes frente às violências praticadas em ambientes virtuais [Brasil 2024]. Essa mudança legislativa reforça a urgência de medidas preventivas e educativas, alinhadas à legislação vigente.

Como ressaltam Malta et al. (2024), o *cyberbullying* tem elevada prevalência, e destaca-se a importância de monitorar a prática, estabelecendo ações de prevenção nas escolas, o que corrobora a pertinência de ferramentas pedagógicas que atuem diretamente na sensibilização e prevenção, especialmente entre o público infantojuvenil.

Diante desse cenário, torna-se importante o desenvolvimento e a implementação de abordagens educativas inovadoras e eficazes, que promovam a sensibilização e o engajamento dos jovens na construção de um ambiente digital mais seguro e respeitoso.

Neste sentido, este artigo apresenta a construção e aplicação e-book interativo “Dandara e a Jornada Contra o *Cyberbullying*”. Elaborado na plataforma *Genially* e estruturado narrativamente a partir dos doze passos da Jornada do Herói [Vogler 2015], esse recurso incorpora elementos visuais e sonoros gerados por Inteligência Artificial (IA) e visa promover valores como sabedoria, empatia e coragem.

A proposta busca contribuir ativamente para a formação cidadã dos adolescentes e para a prevenção do *cyberbullying*, por meio de uma experiência narrativa envolvente, acessível e tecnologicamente atual, alinhada às discussões contemporâneas sobre o uso das tecnologias digitais para enfrentar desafios sociais relevantes no âmbito educacional.

## 2. A Jornada do Herói

A Jornada do Herói, popularizada por Joseph Campbell e adaptada por Christopher Vogler para o contexto da narrativa contemporânea, é uma estrutura mítica amplamente utilizada em histórias, filmes e produções educativas.

Composta por doze etapas, essa jornada representa o caminho de transformação do protagonista, que parte de seu mundo comum para enfrentar desafios, adquirir conhecimento e retornar transformado. Essa estrutura é eficaz para engajar o público e transmitir valores e aprendizados de forma envolvente.

Os doze passos da Jornada do Herói, segundo [Vogler 2015], são: 1) **Mundo Comum**: apresentação do herói em seu cotidiano, antes da aventura começar; 2) **Chamado à Aventura**: algo rompe a rotina e convida o herói a uma nova experiência; 3) **Recusa do Chamado**: o herói inicialmente hesita ou rejeita o chamado por medo ou insegurança; 4) **Encontro com o Mentor**: surge um guia que oferece conselhos, ajuda ou ferramentas para a jornada; 5) **Travessia do Primeiro Limiar**: o herói decide agir e entra em um novo mundo desconhecido; 6) **Testes, Aliados e Inimigos**: durante a jornada, o herói encontra desafios, forma alianças e enfrenta adversários; 7) **Aproximação da Caverna Oculta**: o herói se prepara para o momento mais difícil da aventura; 8) **Provação Suprema**: é a crise central da história; o herói enfrenta seu maior desafio; 9) **Recompensa**: após superar a provação, o herói conquista algo valioso (conhecimento, objeto, amadurecimento); 10) **Caminho de Volta**: o herói decide retornar ao mundo original com a recompensa conquistada; 11) **Ressurreição**: uma última prova que representa a transformação final do herói; 12) **Retorno com o Elixir**: o herói retorna ao mundo comum, trazendo algo que beneficia a si e à comunidade.

Essa estrutura narrativa foi utilizada na elaboração do e-book “Dandara e a Jornada Contra o *Cyberbullying*”, com o objetivo de promover, de forma lúdica e significativa, valores como empatia, coragem e superação, fortalecendo o protagonismo juvenil no enfrentamento de problemas sociais como o *cyberbullying*.

### **3. Metodologia**

A metodologia aplicada nesta pesquisa baseou-se na LUDES-GD – Metodologia de Desenvolvimento de Jogos com Propósito, proposta pelo LUDES – Laboratório de Ludologia, Engenharia e Simulação, vinculado ao Programa de Engenharia de Sistemas e Computação da Coppe/UFRJ. Essa metodologia, sistematizada por Mangeli et al. (2021), tem como objetivo orientar a criação de jogos e objetos interativos que busquem finalidades além do entretenimento, como a promoção de valores sociais, a educação e a formação cidadã.

A LUDES-GD é composta por cinco etapas principais: Concepção, Projeto, Produção, Avaliação e Empacotamento. Cada uma delas conduz o processo criativo de forma interativa e estruturada, possibilitando a integração entre aspectos narrativos, pedagógicos, técnicos e sociais. A seguir, descreve-se sucintamente essas etapas e como foram aplicadas no presente trabalho.

#### **3.1. Concepção**

A etapa marcou o início do processo de desenvolvimento do e-book, onde definiu-se o tema, o público-alvo, os objetivos educacionais e a ideia central do recurso educacional.

Nesta fase, foi estabelecido o propósito do e-book, que orientou todas as demais decisões do projeto.

No contexto deste trabalho, o propósito definido foi o de promover a sensibilização acerca do *cyberbullying* entre adolescentes, incentivando a reflexão crítica, a empatia e a responsabilidade digital por meio de uma narrativa interativa. O público-alvo estabelecido foram adolescentes, faixa etária em que a exposição e a vulnerabilidade às violências digitais são mais intensas.

### **3.2. Projeto**

A etapa de Projeto consiste no detalhamento das especificações técnicas e narrativas do produto, sendo materializada na elaboração do *Game Design Document* (GDD). Assim, com base no propósito definido na etapa anterior, deu-se início à construção do GDD do e-book interativo, detalhando a dinâmica da narrativa, os pontos de interação, o fluxo das telas e os recursos visuais e sonoros.

Nesse momento, consolidou-se a personagem principal, Dandara, uma adolescente negra e com sobre peso, moradora da cidade de Açaílândia-MA, cuja trajetória foi cuidadosamente planejada para representar, de forma crítica e sensível, às vivências de jovens negras no ambiente digital, frequentemente marcadas por exclusões, estígmas e agressões [Zuse 2024].

A narrativa foi estruturada com base nos doze passos da Jornada do Herói, conforme adaptado por Vogler (2015), permitindo o desenvolvimento progressivo da personagem e a imersão do usuário em sua trajetória. Essa estrutura foi dividida em três atos principais: i) **Partida**: apresentação do cotidiano da protagonista, o contexto do conflito e o impacto inicial do *cyberbullying*; ii) **Iniciação**: desenvolvimento das competências socioemocionais, com o apoio de aliados e enfrentamento de desafios; e iii) **Retorno**: superação do conflito, reconhecimento da trajetória e conquista simbólica de aprendizados.

Cada etapa da jornada foi pensada para explorar aspectos relevantes do enfrentamento ao *cyberbullying*, promovendo reflexões sobre o comportamento digital, a empatia e o respeito mútuo. A progressão do usuário ao longo do e-book é acompanhada pela conquista de três medalhas simbólicas, Sabedoria, Empatia e Coragem, representando os valores centrais da narrativa. Ao final, é disponibilizado um certificado simbólico de conhecimento, reforçando o caráter formativo da experiência.

### **3.3. Produção**

A etapa de Produção corresponde à materialização do projeto definido nas fases anteriores, transformando as ideias conceituais e narrativas em um produto funcional. Nesta fase, o e-book interativo foi efetivamente desenvolvido, com atenção especial à estética, à interatividade e à acessibilidade.

Optou-se pela plataforma *Genially* como ambiente de desenvolvimento, devido à sua versatilidade, compatibilidade com diferentes dispositivos (computadores, *tablets*, *smartphones*) e à oferta de recursos interativos e acessíveis, essenciais para uma experiência de aprendizagem significativa. A plataforma permitiu a construção de um

produto dinâmico e envolvente, reunindo texto, imagem, som e vídeo em uma narrativa integrada.

Durante a produção, foram elaborados os cenários, elementos visuais, efeitos sonoros e interações que compõem a jornada da protagonista, Dandara. A narrativa foi dividida em fases, acompanhando os três atos da Jornada do Herói, com transições suaves e elementos multimídia que favorecem a imersão do usuário na história.

A IA desempenhou um papel estratégico na criação dos recursos utilizados. Assim, a ferramenta ChatGPT<sup>1</sup> foi empregada para a geração e refinamento da narrativa, criação de diálogos e descrições de cenas, além da criação de imagens da personagem principal; e a plataforma Vidnoz<sup>2</sup> foi utilizada para a produção de vídeos curtos com personagens animadas, inseridos em pontos específicos da narrativa, contribuindo para o aprofundamento emocional e a contextualização das situações vivenciadas por Dandara.

### **3.4. Avaliação**

A etapa de Avaliação foi organizada em dois momentos complementares: avaliação interna e avaliação externa, com o objetivo de validar tanto os aspectos técnicos quanto os pedagógicos do e-book interativo.

A avaliação interna foi conduzida pela própria equipe de desenvolvimento, com foco na verificação da coerência narrativa, usabilidade da interface, funcionamento das interações, acessibilidade dos recursos e consistência na aplicação dos elementos da Jornada do Herói. Também foram analisados aspectos relacionados à estética visual, à fluidez da navegação e à adequação dos recursos gerados por IA em relação aos objetivos educacionais definidos.

A avaliação externa foi realizada com estudantes do 2º ano do Ensino Médio do IFMA – Campus Açailândia, público-alvo do material. A atividade se iniciou com uma roda de conversa sobre o tema do e-book, o *cyberbullying*, a fim de identificar os conhecimentos prévios dos participantes sobre o assunto e promover um espaço de escuta ativa. Em seguida, os estudantes exploraram o e-book interativo, navegando pela história de Dandara e interagindo com os conteúdos visuais, sonoros e textuais.

A avaliação externa foi realizada por meio de um formulário on-line aplicado via Google Formulários, o que permitiu a coleta rápida e organizada das opiniões dos alunos após a atividade com o e-book interativo. Essa ferramenta facilitou o registro das respostas, a quantificação dos dados e a análise estatística dos resultados, garantindo agilidade e precisão no processo avaliativo.

### **3.5. Empacotamento**

Esta etapa envolve a disponibilização do e-book e a divulgação dos resultados da pesquisa. O material será disponibilizado gratuitamente na plataforma *Genially*, acessível em computadores, acompanhado de instruções de uso e sugestões pedagógicas para facilitar sua aplicação em contextos escolares. Além disso, este artigo, caso aprovado, contribuirá para a divulgação científica da proposta e de seus impactos educacionais.

---

<sup>1</sup> <https://chatgpt.com/>

<sup>2</sup> <https://pt.vidnoz.com/>

## 4. Resultados e Discussão

### 4.1. E-book Interativo “Dandara e a Jornada Contra o Cyberbullying”

Inspirado na estrutura narrativa da Jornada do Herói, o e-book interativo Dandara e a Jornada Contra o *Cyberbullying* foi organizado nas 12 etapas apresentadas por Vogler (2015), que representam a trajetória de transformação da protagonista.

Assim, cada fase reflete momentos cruciais do enredo, convidando o leitor à interação com os elementos narrativos e à reflexão sobre temas como empatia, coragem e enfrentamento ao *cyberbullying*. A progressão é apresentada de forma sequencial e visual, promovendo engajamento cognitivo e afetivo por meio de imagens ilustrativas das cenas, desafios, mensagens reflexivas e recompensas.



Figura 1. Telas iniciais

A Figura 1a exibe a tela inicial do e-book Interativo “Dandara e a Jornada Contra o *Cyberbullying*”. Ao clicar no botão “Jogar”, o jogador é apresentado à personagem Dandara e à sua história (Figura 1b). Em seguida, ao clicar na seta de avançar, é exibido o mapa da jornada (Figura 1b).



Figura 2. Etapas da história da Dandara (fases 1, 2 e 3)

**Fase 1 - Mundo Comum:** Dandara, uma adolescente negra de 15 anos de Açaílândia-MA, é tímida e enfrenta preconceitos sociais. Embora goste de redes sociais, sua insegurança com a aparência a impede de se expressar livremente no ambiente virtual (Figura 2a).

A jornada tem início com o leitor sendo convidado a clicar no botão “Seguir”, simbolizando o ato de acompanhar Dandara nas redes sociais. Essa ação introduz a narrativa e estabelece o vínculo inicial entre o leitor e a personagem. Em seguida, o mapa das fases é exibido, permitindo uma navegação lúdica e sequencial por meio de escolhas interativas (Figura 1c).

**Fase 2 - Chamado à Aventura:** Dandara, incentivada por sua amiga Joana, posta uma foto no Instagram. No entanto, no dia seguinte, torna-se alvo de piadas e memes ofensivos, enfrentando ataques à sua aparência e corpo.

Nesta fase, o leitor interage com o ícone de um coração localizado sob uma postagem de Dandara no Instagram. Essa ação simboliza apoio e validação social, reforçando o uso positivo e afetuoso das redes sociais (Figura 2b). Entretanto, ao clicar, o coração fica preto, fazendo alusão ao sentimento de tristeza vivenciado pelas vítimas de *bullying* virtual.

**Fase 3 - Recusa do Chamado:** Devastada, Dandara se fecha ainda mais em seu mundo. Ela desativa suas redes sociais e evita qualquer contato com colegas da escola. A vergonha e a tristeza a consomem, e ela se convence de que nunca deveria ter tentado se expor.

Nesta etapa, o jogador interage desligando a luminária, deixando a personagem chorando no escuro (Figura 2c). A ação simboliza o isolamento emocional vivenciado por Dandara, representando o silêncio, a solidão e a escuridão que marcam momentos de sofrimento profundo causados pelo *cyberbullying*.



**Figura 3. Etapas da história da Dandara (fases 4, 5 e 6)**

**Fase 4 - Encontro com o Mentor:** Dona Alcione, sua professora de artes percebe a tristeza de Dandara e a chama para conversar. Explica que o *cyberbullying* usa a tecnologia para ferir pessoas, causando danos emocionais, mas pode ser combatido ao falar com alguém de confiança. Compartilha histórias de mulheres negras que superaram desafios e conta suas próprias experiências, incentivando Dandara a enfrentar as dificuldades.

Ao interagir com o botão “Ouvir Dona Alcione”, o leitor é direcionado a uma mensagem educativa apresentada em formato de vídeo (Figura 3a). No conteúdo, Dona Alcione é apresentada como uma Figura acolhedora, que compartilha orientações sobre o *cyberbullying*, explicando o que é, quais são seus impactos.

**Fase 5 - Travessia do Primeiro Limiar:** Inspirada por Dona Alcione, Dandara transforma sua dor em arte, criando retratos que refletem sua vivência e a luta de outras mulheres contra o preconceito.

Nesta etapa, o leitor deve clicar em “Terminar a obra”, simbolizando o encerramento de uma etapa criativa na construção da identidade da protagonista (Figura 3b). A fase representa o fortalecimento da autoestima de Dandara por meio da expressão artística.

**Fase 6 - Testes, Aliados e Inimigos:** No parque, Dandara reencontra o apoio de Joana e conhece Miguel, que também enfrenta o *bullying*. Apesar do apoio, ela continua lidando com provocações na escola e com sua autocrítica constante.

Ao clicar nos botões “Ouvir Joana” e “Ouvir Miguel”, o leitor tem acesso a dois relatos curtos que representam vozes de apoio e empatia (Figura 3c). Esses depoimentos

foram inseridos com o objetivo de mostrar que, mesmo em momentos difíceis, é possível encontrar acolhimento e compreensão nas experiências compartilhadas por outras pessoas.

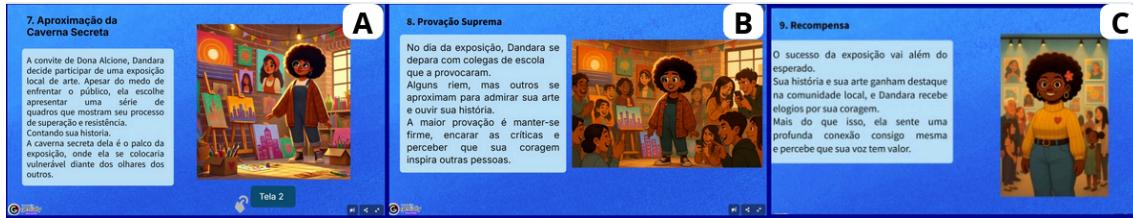


Figura 4. Etapas da história da Dandara (fases 7, 8 e 9)

**Fase 7 - Aproximação da Caverna Oculta:** A convite de Dona Alcione, Dandara enfrenta o medo e participa de uma exposição de arte, apresentando quadros que retratam sua superação e resistência.

Aqui, o leitor finaliza uma produção artística ao clicar em “Finalizar a arte”. (Figura 4a) Essa ação concretiza o desenvolvimento de Dandara como sujeito autônomo e criativo, reforçando a narrativa de superação e expressão pessoal.

**Fase 8 - Provação Suprema:** Na exposição, Dandara enfrenta colegas que a provocaram, mas também recebe admiração e apoio. Sua maior prova é manter-se firme diante das críticas e reconhecer que sua coragem inspira outros (Figura 4b).

**Fase 9 - Recompensa:** O sucesso da exposição fortalece Dandara, que é elogiada por sua coragem e percebe o valor de sua voz e de sua conexão consigo mesma (Figura 4c).

As interações nas fases 8 e 9 são realizadas por meio de um clique em uma seta no canto superior direito da tela, conduzindo o leitor para as próximas etapas.



Figura 5. Etapas da história da Dandara (fases 10, 11 e 12)

**Fase 10 - Caminho de Volta:** Dandara retorna à escola e às redes sociais com confiança e consciência, usando sua arte e mensagens de autoestima para inspirar outras pessoas.

O leitor tem a oportunidade de demonstrar apoio simbólico à personagem clicando em um coração, reforçando a dimensão afetiva da narrativa e a valorização da empatia como um ato contínuo (Figura 5a).

**Fase 11 - Ressurreição:** Dandara entende que não é definida pelo *bullying*, mas por sua força em transformar dor em expressão. Com coragem, ela denuncia seus agressores, reafirmando sua voz e resistência (Figura 5b).

**Fase 12 - Retorno com o Elixir:** Dandara retorna transformada: torna-se artista e ativista, promovendo oficinas de arte para jovens. Inspirando sua comunidade, ela se torna símbolo de resistência e empoderamento em Açailândia (Figura 5c).

Durante o percurso, o leitor é convidado a participar de momentos interativos com perguntas e respostas relacionadas aos conteúdos apresentados. As respostas corretas concedem as Medalhas de Sabedoria, Empatia e Coragem. Além disso, ao final, o leitor recebe um certificado simbólico que representa sua compreensão e envolvimento com os temas abordados no e-book, reconhecendo de forma especial seu aprendizado e participação ativa nas reflexões propostas.

#### 4.2. Avaliação Externa

A avaliação externa foi aplicada a 30 estudantes do 2º ano do Ensino Médio do IFMA – Campus Açailândia. A atividade começou com uma roda de conversa sobre o *cyberbullying*, promovendo escuta ativa e identificação de conhecimentos prévios. Em seguida, os alunos exploraram o e-book interativo, interagindo com sua narrativa e recursos multimídia.

A análise dos dados coletados junto aos alunos indicou que o e-book interativo sobre *cyberbullying* foi bem recebido. O *design* foi considerado atraente por 100% (30) dos participantes, e 96,7% (29) avaliaram positivamente a harmonia entre cores, textos e fontes. A clareza do conteúdo também se destacou: 86,7% (26) consideraram o material fácil de entender, e 96,7% (29) compreenderam bem a estrutura dos 12 passos do herói.

Quanto à organização do conteúdo, 93,4% (28) relataram que ela contribuiu para a confiança na aprendizagem. O e-book também foi eficaz em promover reflexão: 93,4% (28) afirmaram ter repensado o impacto do *bullying* virtual. Em termos de preferência metodológica, apenas 50% (15) disseram preferir esse formato a outros, mas 93,3% afirmaram que ele poderia ser aplicado frequentemente em sala de aula.

Os resultados apontaram ainda, que a maioria dos estudantes, 83,3% (25), reconheceu que o e-book oferece orientações claras para identificar e evitar o *cyberbullying*, e 100% (30) relataram satisfação com o que aprenderam. Isso demonstra que o recurso é eficaz, atrativo e pedagogicamente relevante, especialmente como apoio a outras práticas educativas.

### 5. Considerações finais

O e-book interativo *Dandara e a Jornada Contra o Cyberbullying* demonstrou ser uma ferramenta pedagógica inovadora e eficaz no enfrentamento ao *bullying* virtual entre adolescentes. Com base na estrutura narrativa da Jornada do Herói e recursos de inteligência artificial, a proposta promoveu empatia, reflexão e protagonismo juvenil por meio de uma experiência lúdica, sensível e educativa. Os resultados obtidos junto aos estudantes evidenciam sua alta aceitação, impacto emocional e potencial formativo.

Apesar dos desafios enfrentados na produção visual da personagem (limitação, à época, das ferramentas de IA em gerar imagens consistentes da mesma personagem em diferentes cenas) e nas limitações técnicas da plataforma *Genially*, como o travamento em acessos simultâneos ao mesmo documento, o projeto conseguiu integrar estética, representatividade e acessibilidade de forma coerente. Consolidando-se como uma estratégia relevante para o ambiente escolar, o e-book oferece subsídios concretos para

educadores lidarem com o *cyberbullying* por meio da sensibilização, da inclusão e da valorização das vozes juvenis.

## Referências

Barros, L. M. et al. (2022). Cyberbullying entre adolescentes durante a pandemia de COVID-19: uma revisão integrativa. *Research, Society and Development*, 11(6), e49711629413.  
[https://www.researchgate.net/publication/360460066\\_Cyberbullying\\_entre\\_adolescentes\\_durante\\_a\\_pandemia\\_de\\_COVID-19\\_uma\\_revisao\\_integrativa](https://www.researchgate.net/publication/360460066_Cyberbullying_entre_adolescentes_durante_a_pandemia_de_COVID-19_uma_revisao_integrativa).

Brasil. (2024). *Lei nº 14.811, de 12 de janeiro de 2024. Diário Oficial da União: Seção 1, Brasília, DF, 15 jan. 2024.*  
<https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/lei-n-14.811-de-12-de-janeiro-de-2024-537300944>.

Gonçalves, J. R. e Oliveira, L. R. G. (2020). A ineficácia da punibilidade do cyberbullying no Brasil. *Revista Educar Mais*, 4(2), 308–319.  
<https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/educarmais/article/view/1819>.

Mangeli, E. et al. (2021). Metodologia para desenvolvimento de jogos com propósito de um laboratório de ludologia. *Anais da Trilha de Artes & Design – Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames)*, 20, 143–151. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação.  
[https://doi.org/10.5753/sbgames\\_estendido.2021.19634](https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2021.19634).

Malta, D. C. et al. (2024). Cyberbullying entre escolares brasileiros: dados da Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar, 2019. *Ciência & Saúde Coletiva*, 29(9), e19572023.  
<https://www.scielosp.org/article/csc/2024.v29n9/e19572023/>.

Pereira, M. R. L., Alves, L. P., e Padilha, T. P. P. (2024). Investigando uso de análise de sentimentos para identificar comportamentos de bullying em grupo de WhatsApp escolar. In *Anais do 35º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE)*, Rio de Janeiro. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 3059–3065.  
<https://doi.org/10.5753/sbie.2024.244966>.

Rodrigues, K. F. (2023). Cyberbullying e os impactos na saúde mental do adolescente. *BIUS – Boletim Informativo Unimotrisaúde em Sociogerontologia*, 6(1), 22–30.  
<https://www.periodicos.ufam.edu.br/index.php/BIUS/article/view/12842>.

Rondina, J. M., Felix, M. A. C. e Stefanelli, T. B. (2016). Cyberbullying: o complexo bullying da era digital. *Repositório Institucional da UFC*.  
[https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/20049/1/2016\\_art\\_jmrondina.pdf](https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/20049/1/2016_art_jmrondina.pdf).

Vogler, C. *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. Tradução de Petê Rissatti. 3. ed. São Paulo, SP: Aleph, 2015.

Zuse, P. (2024). *[GRITOS DO SILÊNCIO] A face oculta da Internet*. UFSM Radios.  
<https://www.ufsm.br/orgaos-suplementares/radio/2024/07/18/gritos-do-silencio-a-face-oculta-da-internet>.