

DESENVOLVIMENTO DE UMA APLICAÇÃO WEB PARA AUXÍLIO NA ABORDAGEM DO TEMA CYBERBULLYING NO ENSINO BÁSICO

Ariel Carlos Peres Vieira (bac98@hotmail.com)
Valguima Victoria Viana Aguiar Odakura (valguima.odakura@gmail.com)

O uso de recursos tecnológicos na educação tem provocado significativas mudanças no formato de se pensar o ensino e a aprendizagem e, apesar de trazer inúmeros benefícios, também traz algumas barreiras. Um exemplo é a quantidade enorme de informações retornadas ao usuário em uma busca, o que traz dificuldades para encontrar aquilo que atenderia às suas necessidades. Outro ponto é que muitas vezes os materiais são desenvolvidos em grandes blocos, dificultando sua reutilização. Para tentar quebrar estas barreiras surgem os Objetos de Aprendizagem (OAs), podendo ser definidos como sendo qualquer recurso digital, o qual pode ser utilizado e reutilizado para auxiliar o ensino. Diante deste contexto esta pesquisa intenta abordar a Cultura Digital, que faz referência às relações humanas fortemente mediadas por tecnologias e comunicações por meio digital. Dentro da Cultura Digital, tem-se o conceito de Cidadania Digital, que aborda o uso responsável da tecnologia por parte dos indivíduos, contemplando, assim, o tema tratado neste trabalho: o Cyberbullying, cuja definição se refere à prática de intimidação, discriminação, exposição vexatória, etc, contra indivíduos por meios digitais como aplicativos de mensagens ou redes sociais. Sendo assim, o objetivo do trabalho é fornecer um OA, no formato de uma aplicação Web, para auxiliar educadores a abordarem o Cyberbullying no âmbito da educação básica, mais especificamente com crianças/adolescentes de 13 a 14 anos. De forma mais específica a aplicação consiste em apresentar uma narrativa interativa não-linear, ou seja, uma narrativa onde o leitor interage com o texto fazendo escolhas que mudam diversos elementos da história, podendo assim, chegar a diferentes finais possíveis. Este formato narrativo proporciona maior imersão do usuário com a história contada, tornando-a mais atrativa e interessante, além disso é possível explorar diversas perspectivas dependendo das escolhas feitas, dessa forma o usuário consegue construir diferentes caminhos, onde cada um pode trazer reflexões em relação a diferentes aspectos da história e sob diferentes óticas, tornando assim a experiência mais rica. A história desenvolvida neste trabalho conta um episódio de Cyberbullying sofrido por Rebeca, uma adolescente de 13 anos, e busca abordar o Cyberbullying de forma a contemplar as características da narrativa interativa não-linear, fornecendo assim um ambiente de reflexão interativo, imersivo e atrativo. Basicamente o usuário tem o "poder" de decidir o que acontecerá no universo da Rebeca e qual rumo a história seguirá. Como método de avaliação da aplicação optou-se pela utilização de um teste de usabilidade, o qual visa avaliar a interação do usuário (público-alvo) com a aplicação. O desenvolvimento se deu através da utilização de tecnologias de desenvolvimento Web, sendo elas html, css e um framework chamado ReactJS, baseado na linguagem de programação JavaScript.

Agradeço à UFGD pela concessão da Bolsa de Iniciação Científica que possibilitou a realização desse estudo.