

## DO DIAGNÓSTICO AO SUBPROJETO DISCIPLINAR - VIDAS EM JOGO: FRONTEIRA ENTRE O REAL E O VIRTUAL

FAGNER FERNANDES DUARTE<sup>1</sup>, KERLEN BRUNA GONÇALVES MARTINS<sup>2</sup>,  
CAIO BEDAQUE<sup>3</sup>, ELIAS LORANDI<sup>4</sup>, SOLANGE DE OLIVEIRA<sup>5</sup>, ROSANGELA  
LURDES SPIRONELLO<sup>6</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [fagnerfernandesduarte26@gmail.com](mailto:fagnerfernandesduarte26@gmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [kbrunamartins@gmail.com](mailto:kbrunamartins@gmail.com)

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – [ccaaiobedaque@gmail.com](mailto:ccaaiobedaque@gmail.com)

<sup>4</sup>Universidade Federal de Pelotas – [univ.elias@gmail.com](mailto:univ.elias@gmail.com)

<sup>5</sup>Universidade Federal de Pelotas – [deoliveirasolange099@gmail.com](mailto:deoliveirasolange099@gmail.com)

<sup>6</sup>Universidade Federal de Pelotas – [spironello@gmail.com](mailto:spironello@gmail.com)

### 1. INTRODUÇÃO

O trabalho aqui apresentado, é parte de um projeto maior intitulado, “Educação Geográfica: conquista por espaços no contexto da cidade”, do grupo que compõe o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) Geografia, na Escola de Ensino Fundamental Francisco Caruccio. A temática central do projeto, surgiu da aplicação de um diagnóstico para a comunidade escolar (direção, orientação pedagógica, professores e alunos). Ao analisarmos os questionários, pode-se perceber que a problemática da violência foi destacada como uma característica do espaço social da escola e comunidade de inserção, estando dentre eles o Bullying. A partir desta constatação, partimos para a construção dos subprojetos que pudessem atender e contemplar as discussões e reflexões levantadas nas devolutivas dos questionários.

Assim sendo, o subprojeto que pretendemos abordar neste trabalho, enquanto estrutura e reflexões iniciais, ficou definido como: “Vidas em Jogo: fronteira entre o real e o virtual”. Com base na Lei 13.663, de 14 de maio de 2018, que busca promover o combate e estabelecer ações contra o bullying nas escolas, o subprojeto foi estruturado com a intenção de debater com os discentes as consequências do bullying e o cyberbullying na sociedade, nas suas relações sociais, seja no espaço virtual ou no espaço geográfico.

Consideramos que estudar esta temática é relevante, pois percebemos que a violência entre os jovens é uma preocupação recorrente no cenário educacional em todas as escolas, seja ela física ou psicológica. Visando essa realidade, a maior proliferação de violência vem sendo o cyberbullying, pois segundo RISTUM (2010) apud CAMPBELL (2007): “o cyberbullying se torna mais grave por não ter limites geográficos, além de envolver o poder da palavra escrita. Nesse sentido, pode adentrar casas, ampliando o seu raio de ação”. Tendo essa percepção e com a preocupação de conhecer melhor o caminho para se chegar à discussão do tema com os alunos, elaboramos um novo formulário, com o intuito de desenvolver uma metodologia de trabalho que incorpore a problemática ao lugar de socialização dos alunos. Os resultados encontrados direcionaram as atividades para os jogos virtuais e os seriados de TV, tendo como objetivo trabalhar as referidas questões de maneira prática com algo que eles estão familiarizados.

Por fim, destacamos que esta proposta será desenvolvida com alunos dos anos finais do ensino fundamental da Escola Francisco Caruccio, no decorrer do segundo semestre letivo de 2021.

## **2. METODOLOGIA**

O subprojeto está sendo desenvolvido a partir dos resultados obtidos dos questionários, que foram aplicados aos alunos do sexto ao nono ano do ensino fundamental, no segundo semestre letivo de 2020. Para chegarmos à definição da temática do subprojeto, algumas questões foram fundamentais.

A primeira questão a chamar a atenção do grupo, estava relacionada ao que eles faziam durante o tempo livre (considerando que estamos em isolamento social em decorrência da COVID-19)? Grande parte dos alunos respondeu que os jogos online eram as melhores opções de entretenimento. Na questão sobre o que gostariam que mudasse na escola, a resposta foi o Bullying, além disso, na questão sobre o que gostariam de aprender, de novo, na escola? Alguns mostraram interesse em aprender a lutar, como instrumento de defesa.

Após algumas discussões, o grupo resolveu aplicar um novo questionário que focasse apenas no entretenimento dos alunos. O questionário criado, foi dividido em jogos favoritos, seriados de TV e estilo musical preferido. Cinquenta e dois questionários foram preenchidos entre alunos da faixa etária de 11 aos 17 anos, onde obtiveram as seguintes respostas: Primeira opção de jogo: Free Fire; seriado de TV mais assistido: Chaves, Eu, a patroa e as crianças e Todo Mundo Odeia o Chris; Estilo musical mais ouvido entre os alunos: Funk; Na questão que se referia a aprender a lutar e para quê? A grande maioria respondeu novamente, que gostaria de aprender para a autodefesa.

Diante dos resultados obtidos, o grupo focou o trabalho nos jogos online e nos seriados de TV mais assistidos pelos alunos, buscando assim, despertar a curiosidade deles, debatendo acontecimentos reais que são retratados na ficção e que nem sempre são percebidos no mundo real.

Conforme destacado, a referida proposta se encontra em fase de desenvolvimento. Assim, estaremos trazendo na próxima seção um diálogo com alguns autores como: FANTE e PEDRA (2008), SILVA (2010) e CAVALCANTI (2019), os quais contribuíram para fundamentar o trabalho. também buscaremos trazer o detalhamento das etapas que serão trabalhadas em sala de aula, levando em consideração que todo o desenvolvimento será de forma remota.

## **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A violência escolar sempre esteve presente nas salas de aula, bem como retratada em filmes, novelas e seriados, até mesmo como forma de alertar sobre o problema chamado Bullying. SILVA (2010), nos explica que a palavra Bullying, “é de origem inglesa e sem tradução ainda no Brasil, é utilizada para qualificar comportamentos violentos no âmbito escolar, tanto de meninos quanto de meninas”. Dentre esses comportamentos violentos destacados pela autora, tem-se as agressões, os assédios e as ações desrespeitosas, todas realizadas de maneira recorrente e intencional por parte do agressor. Além desse problema, em tempos de pandemia, onde se passou a utilizar mais os meios digitais, o número de ocorrências de cyberbullying cresceram de forma assustadora. Agressões, ofensas passaram a fazer parte da rotina, principalmente em redes sociais e assim, abalando o psicológico de muitos adolescentes e adultos. Corroborando com esta afirmação, FANTE e PEDRA (2008), destacam que: “No cyberbullying, os agressores se motivam pelo “anonimato”, valendo-se de nomes falsos, apelidos ou fazendo-se passar por outras pessoas”.

Levando em consideração os resultados do diagnóstico aplicado aos alunos, o grupo decidiu abordar essa temática de forma a utilizar algumas das plataformas mais consumidas pelos alunos da escola Francisco Caruccio, como já foi referido anteriormente.

O referido trabalho, dialoga com as competências da área da Ciências Humanas inseridas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), onde diz que: “Analisar o mundo social, cultural e digital e o meio técnico-científico-informacional com base nos conhecimentos das Ciências Humanas, considerando suas variações de significado no tempo e no espaço, para intervir em situações do cotidiano e se posicionar diante de problemas do mundo contemporâneo” BRASIL, (2018).

Diante disso, o grupo pretende trabalhar com as mídias tendo como base alguns conceitos estruturantes da Geografia, que julgam importantes, como o espaço geográfico, lugar, território e paisagem. Em busca de uma conjuntura conceitual, o espaço geográfico vai abordar os demais conceitos numa visão de rede, estabelecendo conexões e possibilitando diferentes percepções sobre as diferentes situações geográficas, como é o caso do Bullying e cyberbullying.

Nesse contexto, CAVALCANTI (2019), traz algumas contribuições dizendo que, os processos históricos e sociais ajudam a configurar os fenômenos ocorridos dentro dos espaços. Assim, pode-se delimitar de forma mais abrangente que fenômenos são esses e porquê eles ocorrem. O bullying é um desses fenômenos presentes no espaço geográfico, caracterizado pelas relações sociais. A espacialidade do Bullying é maior do que se pode imaginar, pois está presente em todos os espaços e o cyberbullying é o novo vilão a ser combatido, pois tem se mostrado de forma potencial nos últimos tempos e intensificado em função da pandemia.

Pensando nesses temas, o grupo vem elaborando algumas estratégias para serem trabalhadas com os alunos da escola parceira. Primeiramente, o grupo pretende trabalhar com o jogo Free Fire e a apresentação de alguns conceitos geográficos presentes no jogo, mas não percebidos pelos alunos, como território e lugar, por exemplo. Com o auxílio de um convidado com experiência no jogo, pretende-se discutir como ocorrem as relações dentro do espaço virtual. Após a discussão, os alunos irão elaborar um mapa mental, com elementos geográficos, como os presentes do jogo, destacando as relações do espaço virtual também percebida por eles no espaço físico.

A segunda etapa, se dará com mais uma pessoa convidada a qual irá relatar as dificuldades que as mulheres encontram para conquistar seu espaço em um ambiente virtual, onde o preconceito está presente. Para contextualizar com outras ações violentas, será trabalhado trechos do seriado: "Todo mundo odeia o Chris", onde um jovem negro, pobre, que mora em uma periferia, sofre com o preconceito na escola e na própria comunidade em que vive. Será apresentado aos alunos a verdadeira história de vida de Chris Rock, personagem retratado no seriado, que trouxe consigo sequelas emocionais dos frequentes ataques que sofria no ambiente escolar.

Após a socialização do tema com os alunos, passaremos para uma atividade que será chamada “Júri”. Os alunos serão convidados a se manifestar, respondendo “concordo” ou “discordo”, a questões sobre o tema que será discutido, direcionado aos mesmos.

Por fim, a terceira etapa se dará com a aplicação do jogo INTERLAND, em que trabalha de forma dinâmica e interativa, ações de combate ao bullying e o cyberbullying. O resultado obtido pelo game, associado ao mapa mental elaborado

no primeiro encontro, buscará dialogar com as opiniões dos alunos, de forma que o objetivo da conscientização seja alcançado.

Todas essas ações articuladas, buscam envolver os alunos nas discussões e na conscientização sobre o respeito à diversidade, ao diálogo e à tolerância. Aspectos esses que promovem a harmonia nos ambientes sociais/escolares, que por sua vez, são complexos e diversos.

#### **4. CONCLUSÃO**

Espera-se que a presente proposta, ao ser aplicada em turmas do 6º ao 9º ano de ensino fundamental na E.M.E.F. Francisco Caruccio, consiga mobilizar discussões e reflexões profícuas sobre os temas abordados. O trabalho busca, assim, desenvolver uma maior conscientização por parte dos alunos, de forma que fique evidente, as consequências e atitudes que não respeitam as diferenças presentes na sociedade.

O trabalho ainda está em fase de elaboração, no entanto, compreende-se a grande necessidade da aplicação de atividades como essas, que vislumbram a formação de sujeitos em uma sociedade mais justa e harmoniosa, respeitando o espaço individual e coletivo, entendendo as fronteiras entre o real e o virtual.

#### **5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017. BRASIL

CAVALCANTI, LS. **PENSAR PELA GEOGRAFIA: ensino e relevância social**. Goiânia: C&A Alfa comunicações, 2019.

FANTE, C. A.; PEDRA, J. A. **Bullying escolar: perguntas & respostas**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

RISTUM, M. Bullying Escolar. In: ASSIS, S. G., CONSTANTINO, P., AVANCI, J. Q., orgs. **Impacto da violência na escola: um diálogo com professores [online]**. Rio de Janeiro: Ministério da Educação; Editora: FIOCRUZ, 2010.

SILVA, A. B. B., **Bullying: mentes perigosas nas escolas**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2010.