



MONSTROS DO BULLYING: Um projeto de ensino religioso explorando tecnologias e simbologia para prevenção da violência escolar

Renan Vilela¹

Grupo de Trabalho 10: Ensino Religioso e Cultural Digital

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo apresentar o desenvolvimento de um projeto escolar elaborado na disciplina de ensino religioso envolvendo interdisciplinarmente a temática *Bullying*, simbologia e tecnologias. O projeto surgiu da necessidade em lidar com esse fenômeno, diante de diversos casos ocorridos no ambiente escolar. Buscou-se abordar o problema de maneira sensível, porém, de forma mais lúdica, utilizando-se de tecnologias digitais que permitissem maior engajamento dos educandos. O aporte teórico ao qual justificou o projeto é fundamentado frente a relevância de abordar temas contemporâneos transversais (TCTS), conforme preconiza a BNCC. A intervenção fomentou metodologias ativas conciliando o uso de tecnologias digitais. O projeto também incluiu pesquisa bibliográfica, questionário online e ações de conscientização, tais como, caixas de denúncias anônimas em formato de monstros, criação de jogos educativos e hologramas de cada personagem criado pelos educandos, visando conduzir rodas de conversa e exposições de forma estimulante e descontraída.

Palavras-chave: Ensino religioso; Tecnologias digitais; Simbologia; Bullying.

¹Especialista em sociologia da religião pela Intervale. Professor de ensino religioso da Educação Básica do Município de Pomerode do estado de Santa Catarina. Contato: vilelareligião@gmail.com

1 Introdução

O presente projeto surge da necessidade da comunidade escolar de uma escola de ensino fundamental da rede pública de Pomerode-SC em lidar com o fenômeno do *Bullying*, impulsionado pelos inúmeros casos que têm afligido o referido ambiente. O *Bullying* é uma realidade global reconhecida como um desafio que afeta profundamente crianças e adolescentes, acarretando danos emocionais e interferindo negativamente em seu desenvolvimento acadêmico, social e emocional.

Assim, a proposta do projeto foi abordar o *Bullying* de forma eficaz e sensível dentro do espaço escolar, com o intuito primordial de estabelecer um ambiente seguro e acolhedor para todos os estudantes.

Outra justificativa para este projeto fundamenta-se na necessidade de explorar temas contemporâneos transversais, conforme preconizado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A BNCC destaca a importância de abordar temas contemporâneos transversais (TCTS), que são imprescindíveis para que os educandos tenham uma compreensão mais consciente e crítica do mundo (BRASIL, 2019).

Desse modo, entende-se a necessidade de garantir propostas pedagógicas com tópicos transversais, pois estes afetam e fazem parte do cotidiano dos alunos, sendo, portanto, relevantes para uma compreensão mais profunda dos fenômenos que os cercam, o *Bullying*, por sua vez, tornou-se uma temática a ser abordada dentro da unidade escolar.

Ao trabalhar o tema *Bullying*, busca-se combater as diversas formas de violência no ambiente escolar, promovendo justiça social e criando um ambiente seguro para todos os estudantes, considerando as mais diversas expressões de diversidade. Portanto, esta abordagem visa promover uma compreensão mais consciente dos fenômenos que afetam os alunos, buscando não apenas prevenir e combater a violência mas também assegurar um espaço inclusivo para todos os membros dessa comunidade.

Os objetivos delineados para este projeto abrangem a conscientização sobre o *Bullying*, o fortalecimento do senso de responsabilidade social, o desenvolvimento de habilidades de pesquisa e a utilização de simbologia e tecnologias para produção de atividades educativas voltadas para a prevenção do *Bullying* e o apoio às vítimas.

Para isso, as metodologias adotadas incluíram a realização de pesquisa bibliográfica, estudos sobre simbologia, especialmente as "carrancas", a aplicação de questionários online, e, por fim, ações práticas de conscientização e prevenção ao bullying aliadas a tecnologias

digitais, tais como jogos pedagógicos e hologramas, que conduziram rodas de conversa e exposições de forma criativa e estimulante.

2 Revisão de literatura

O *Bullying* é definido como um comportamento agressivo e intencional, repetido ao longo de um determinado tempo, que envolve um desequilíbrio de poder, no qual a vítima se encontra em uma posição de vulnerabilidade em relação ao agressor. Pode assumir várias formas, como agressão física, verbal, exclusão social, difamação, intimidação, dentre outros.

É um fenômeno complexo e prejudicial que afeta não apenas a vítima direta, mas também toda a comunidade escolar. Nesse sentido, cresce a importância de compreendê-lo, como identificá-lo e como combatê-lo de forma eficaz.

O fenômeno pode ter efeitos significativos na saúde mental e no desempenho acadêmico das vítimas, incluindo ansiedade, depressão, baixa autoestima e dificuldades de concentração (Fante, 2005). Entende-se, portanto, que crianças que sofrem *Bullying* têm maior probabilidade de faltar à escola, evitando atividades sociais e acadêmicas, o que pode resultar em queda no desempenho escolar, dificuldades de aprendizagem, evasão escolar, bem como desenvolver problemas psicológicos.

Deste modo, entende-se que a presença de *Bullying* no ambiente escolar cria um clima de medo e insegurança, prejudicando o desenvolvimento acadêmico e social dos estudantes. Portanto, é crucial implementar estratégias eficazes de prevenção e intervenção para criar um ambiente escolar seguro e acolhedor para todos.

Nesse sentido, cabe à escola, através de diferentes estratégias, promover a empatia, devolvendo à unidade escolar o status de ambiente seguro onde todas as vozes sejam ouvidas e valorizadas. Além disso, é fundamental oferecer apoio emocional e psicológico tanto às vítimas quanto aos agressores, ajudando-os a lidar com as emoções subjacentes que podem estar contribuindo para o comportamento agressivo.

Segundo CASEL (2018 apud BRASIL, 2018), intervenções com temáticas socioemocionais ajudam os educandos a desenvolver de forma mais efetiva o manejo das emoções, como a empatia e a tomada de decisão responsável.

Contudo, para que isso ocorra, é fundamental a promoção da educação socioemocional nas mais diferentes situações, dentro e fora da escola, sendo o *Bullying* uma temática relevante nos dias atuais a ser abordada. Conforme a instituição, quando os alunos aprendem a administrar as próprias emoções, é possível notar um impacto positivo na maneira

como os alunos absorvem o conteúdo. Isso pode influenciar sua vida como um todo, especialmente em casos de indisciplina, além de melhorar o desempenho escolar de modo geral.

A simbologia é o estudo e a interpretação dos símbolos, que são representações visuais ou verbais carregadas de significados profundos e muitas vezes complexos. Os símbolos são essenciais na comunicação humana, servindo como ferramentas para expressar conceitos abstratos, emoções, histórias e identidades culturais (JUNG, 1970).

Eles são encontrados em todas as culturas ao longo da história, desempenhando papéis cruciais na construção e manutenção de tradições, mitos, e crenças.

A identificação e o reconhecimento de representações simbólicas em diferentes expressões artísticas são fundamentais para compreender como diversas culturas e tradições religiosas constroem e mantêm suas identidades, muitas vezes transcendendo sua forma física para se tornarem representações de valores, crenças, histórias e ideais de uma comunidade.

Na disciplina de ensino religioso, reconhecer e interpretar símbolos em diferentes expressões artísticas permite uma compreensão mais profunda das culturas e tradições religiosas que os criaram. Esses símbolos são uma forma poderosa de comunicação, transcendendo o tempo e o espaço para conectar pessoas com suas histórias, crenças e identidades.

Desse modo a educação voltada para a identificação de representações simbólicas, como proposto pela BNCC, promove a valorização da diversidade cultural e religiosa, além de fomentar o respeito e a empatia entre diferentes comunidades.

As carrancas são esculturas de madeira esculpidas na proa dos barcos, originalmente usadas pelos navegantes do Rio São Francisco, no Brasil. Essas figuras são conhecidas por suas expressões assustadoras e grotescas, e foram criadas com o propósito de afastar espíritos malignos e proteger os navegantes durante suas viagens (IEPHA, 2015, p. 105).

A origem das carrancas remonta às influências culturais dos indígenas, africanos e europeus que compunham a população da região. A tradição de esculpir carrancas começou no século XIX e tornou-se um elemento distintivo da cultura ribeirinha do São Francisco. As carrancas não apenas serviam a um propósito funcional de proteção, mas também se tornaram um símbolo da identidade e do folclore local. (IEPHA, 2015, p. 105).

Segundo Lima (2009), "as carrancas são expressões artísticas e culturais únicas que refletem a rica diversidade e a história das populações ribeirinhas do Rio São Francisco, destacando-se como importantes símbolos do patrimônio imaterial brasileiro."

A tecnologia digital tem se consolidado como um componente essencial no cenário educacional contemporâneo, transformando a maneira como o ensino e a aprendizagem são conduzidos. José Armando Valente, um renomado pesquisador na área de tecnologias educacionais, tem contribuído significativamente para a compreensão e aplicação das Tecnologias Digitais de Aprendizagem (TDA) na educação. Suas pesquisas oferecem uma visão aprofundada sobre como essas tecnologias podem ser utilizadas para enriquecer o processo educativo e promover a aprendizagem significativa.

Valente (2011) destaca que a incorporação das TDA na educação não deve ser vista apenas como uma substituição dos métodos tradicionais, mas como uma oportunidade para repensar o ensino e a aprendizagem. Segundo o autor, "as tecnologias digitais, quando utilizadas de maneira adequada, têm o potencial de transformar a prática pedagógica e ampliar as possibilidades de interação e engajamento dos alunos" (VALENTE, 2011, p. 85).

Ele enfatiza que a integração efetiva dessas tecnologias pode criar ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e adaptativos, atendendo às necessidades e estilos de aprendizagem variados dos estudantes.

As TDA incluem uma ampla gama de ferramentas e recursos digitais, como plataformas de aprendizado online, aplicativos educativos e ambientes virtuais de aprendizagem. Valente (2012) argumenta que "o uso dessas tecnologias pode promover uma aprendizagem mais ativa e colaborativa, permitindo que os alunos se envolvam com o conteúdo de maneiras inovadoras e criativas" (VALENTE, 2012, p. 120).

Além disso, Valente (2013) explora o papel das TDA na promoção da autonomia e da auto-regulação dos alunos. O autor aponta que "as tecnologias digitais oferecem ferramentas que incentivam a autonomia dos alunos, permitindo que eles gerenciem seu próprio processo de aprendizagem e desenvolvam habilidades de auto-regulação" (VALENTE, 2013, p. 135).

Entende-se portanto, que diante de um contexto educacional é de suma importância fomentar a capacidade dos alunos de tomar decisões informadas sobre seu aprendizado e de refletir sobre seu progresso. Portanto, o uso de Tecnologias Digitais Ativas (TDA) não apenas enriquece o processo educacional, mas também proporciona impactos positivos no desenvolvimento das habilidades tecnológicas.

3 Metodologia

O grupo escolhido para elaboração do projeto foi uma turma do 4º ano dos anos iniciais da escola básica municipal Professora Noemi Schoroeder de Pomerode-Sc. A partir da

definição do coletivo, durante as aulas de ensino religioso foi inicialmente empregado como metodologia a pesquisa bibliográfica a respeito do *Bullying*, juntamente com o estudo sobre simbologia através das carrancas bem imersões sobre cultura digital com base nos autores citados outrora

Segundo GIL (1999), a pesquisa bibliográfica é a busca e análise de material já existente sobre um determinado assunto. Envolve leitura crítica e interpretação de documentos, como livros, artigos, dentre outros trabalhos relacionados ao tema, servindo como fonte de informações para situar-se sobre a temática abordada e fundamentar a própria investigação. Em outras palavras, como mencionado outrora foi uma ferramenta essencial para estruturar teoricamente projeto de forma científica.

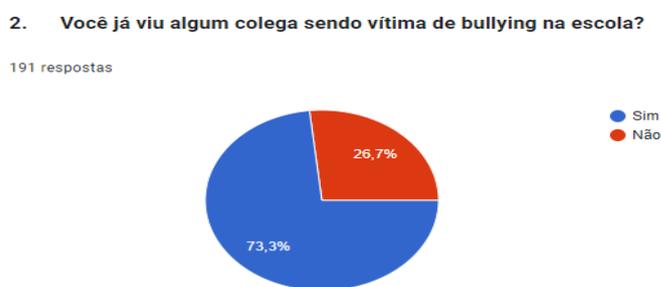
Após período introdutório, foi desenvolvido um questionário quantitativo relacionado ao *Bullying* através da ferramenta *Google forms*, do qual foi destinado para alunos, professores e demais funcionários da comunidade escolar, visando compreender como os mesmos percebiam o *Bullying* dentro desse ambiente, bem como levantar dados quantitativos desses incidentes.

GIL (1999) descreve a pesquisa de campo quantitativa como um método de investigação que envolve a coleta de dados através da aplicação de questionários estruturados a um público, cujos dados sejam posteriormente analisados estatisticamente. Nesse sentido, essa abordagem serviu para obter informações objetivas e mensuráveis sobre o fenômeno estudado (*Bullying*), permitindo análises quantitativas dos resultados.

4 Resultados e Discussão

Quanto ao questionário foram extraídas informações relevantes sobre nossa problemática em questão:

Gráfico 1

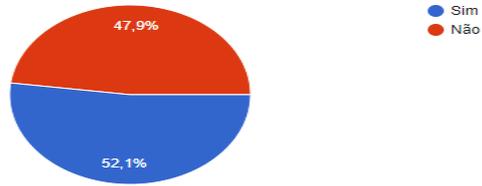


Fonte: Acervo do autor

Gráfico 2

3. Você já foi vítima de bullying na escola?

192 respostas

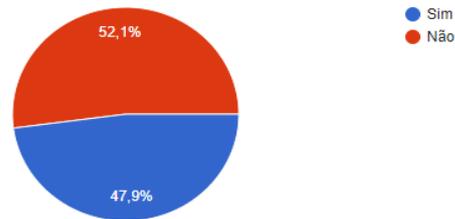


Fonte: Acervo do autor

Gráfico 3

5. Você já contou para algum adulto (professor, coordenador, etc.) sobre um caso de bullying que você viu ou sofreu?

192 respostas

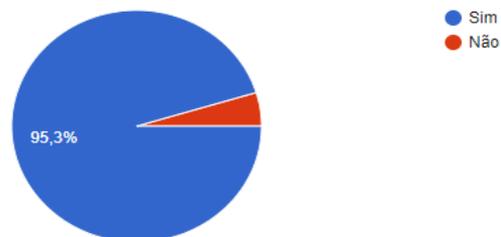


Fonte: Acervo do autor

Gráfico 4

7. Você acha interessante um projeto para trabalhar o bullying na escola?

192 respostas



Fonte: Acervo do autor

O os gráficos 1 e 2 correspondem nossa hipótese, onde houve relatos de muitos casos de *Bullying* na referida unidade escolar, já o gráfico 3 foi importante pois evidenciou que em muitas casos as vítimas não se sentem à vontade para discutir ou repassar informações com relação a agressões para os profissionais da escola, isto nos encorajou a criar caixas anônimas em formato de monstrinhos do *Bullying* para que os educandos pudessem em anonimato externar seus anseios, bem como para que a escola também pudesse tomar as devidas providências.

Por fim o gráfico 4 vislumbra o favorecimento para criar alternativas de combate a violência nesta unidade escolar o que motivou todo engajamento do grupo no desenvolvimento do projeto no que tange da produção de ações pedagógicas de combate e prevenção a violência.

A partir disso, foram desenvolvidas diferentes ações de prevenção e combate ao *Bullying*, inicialmente criaram-se como um recurso para vítimas de *Bullying*, os monstrinhos do *Bullying*, em formato de caixas de denúncia em anonimato.

A ideia foi de distribuir estes monstrinhos em diferentes pontos estratégicos na unidade escolar visando maior adesão e conforto para que os educando pudessem relatar seus problema da forma mais à vontade possível, uma vez que o próprio agressor em muitos dos casos poderá reprimir a vítima uma vez identificado a denúncia de forma pública.

A simbologia envolvida em questão está na associação simbólica de proteção das carrancas como objeto de supressão com os monstrinhos do *Bullying*, isto é, estes próprios monstros enquanto caixas de denúncia serviram de igual modo como se fossem carrancas, pois protegeriam também simbolicamente a escola contra o *Bullying*. Ideia era trabalhar dentro do imaginário coletivo no sentido de que os monstrinhos não fossem somente caixas de denúncias, mas também um ente simbólico onde as crianças vissem neles um modelo de representação de combate a violência na escola.

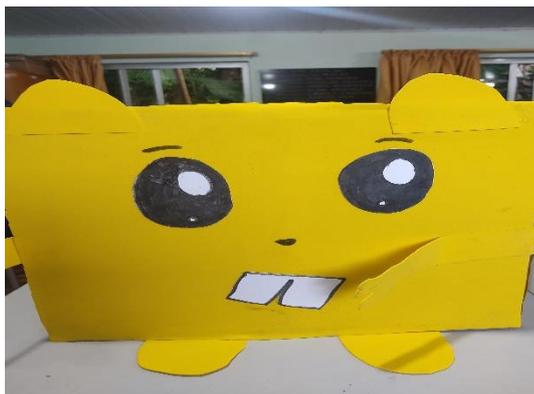
Figura 1: Carrancas



Fonte: <https://www.westwing.com.br/guiar/carranca/>

Os monstros foram desenvolvidos a partir de caixas de papelão onde cada grupo de aluno dividido em 5 utilizaram-se de diversos tipos de matérias como tinta guache, cola, EVA, *glitter*, dentro outros materiais para adornar o personagem. Cada um deles possui uma abertura onde é possível colocar um bilhete contendo as seguintes informações: Quem? Quando? Como? E Onde?

Figura 2: Monstrinho do Bullying



Fonte: Acervo do autor

Figura 3: Alunos criando seus monstros

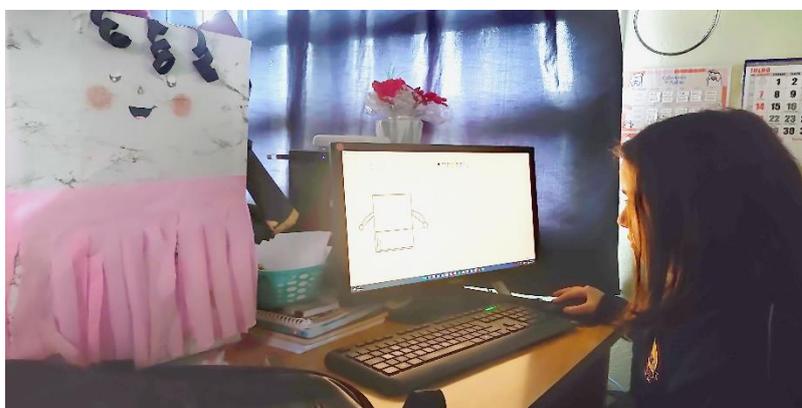


Fonte: Acervo do autor

Na fase tecnológica do projeto, buscou-se dar vida a esses personagens para projetá-los em hologramas utilizando celulares. Inicialmente, cada grupo utilizou o programa de desenho do *Windows*, denominado *Paint*, para criar a ilustração do personagem. Após a conclusão e o salvamento do desenho, foi utilizado o site *Animated Drawings* para animá-lo.

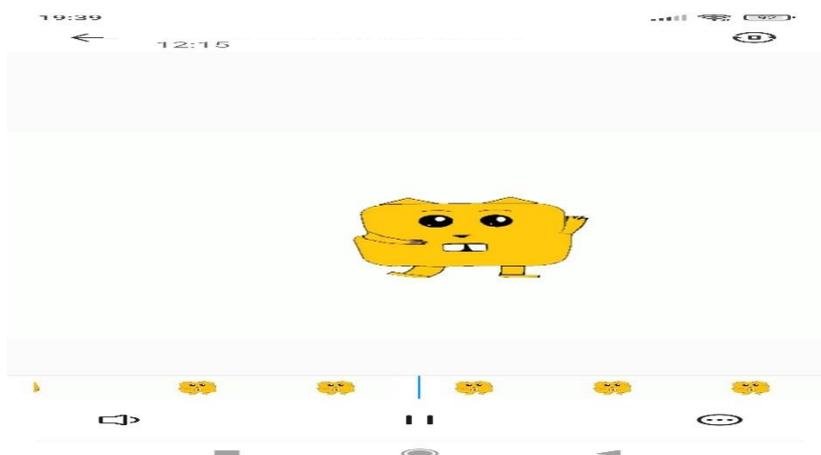
Este aplicativo realiza o reconhecimento da ilustração, permitindo a escolha de movimentos desejados, conforme exemplificado na Figura 5. Posteriormente, a animação foi salva em formato de vídeo para ser projetada em holograma.

Figura 4: Aluna criando desenho



Fonte: Acervo do autor

Figura 5: Desenho sendo animado



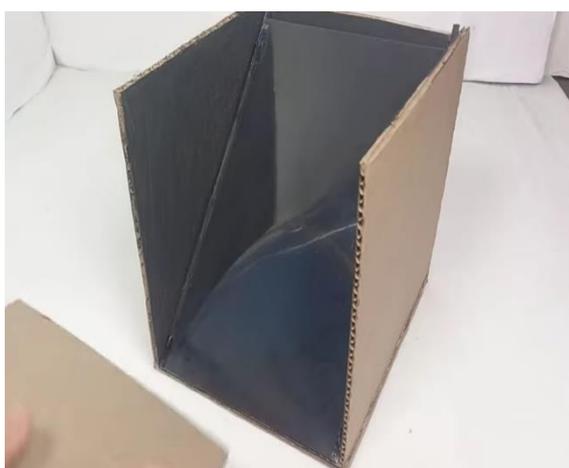
Fonte: Acervo do autor

Para a produção e projeção em holograma, foi necessário criar um suporte de projeção com dimensões proporcionais às de uma capa de CD, ou seja, 12x12 cm. Esse material foi recortado em papelão e dividido em quatro lados, formando uma espécie de cubo com as partes internas pintadas de preto, deixando a parte superior aberta para acomodar o celular.

No interior do suporte, foi colocada a tampa do CD em uma posição inclinada, pois seu material acrílico permite refletir a imagem projetada pelo celular para o centro da estrutura, proporcionando uma exibição tridimensional.

Figura 6: Suporte do holograma

Figura 7: Projeção do monstrinho pelo celular



Fonte: Acervo do autor



Fonte: Acervo do autor

Por fim, foram desenvolvidos jogos educativos com a temática de *Bullying*, destinados a proporcionar um momento lúdico durante a apresentação do projeto e especialmente dos monstros nas salas de aula visitadas.

Utilizando o site *Wordwall*, desenvolve-se jogos baseados em modelos pré-estabelecidos, dos quais foram estruturados conforme a necessidade dos autores, assim criou-se um jogo de interpretação visual.

Nesse jogo, os alunos eram desafiados a analisar várias imagens e selecionar aquelas que correspondessem corretamente aos enunciados. As imagens representavam situações que envolviam *Bullying*, bem como gestos positivos. Assim, os alunos deveriam identificar se as ações mostradas nas fotos eram positivas ou negativas conforme com o tema do *Bullying*.

Figura 8: Jogo do *Bullying*

O bullying pode causar tristeza na vítima?

A Sim. B Não.

C Nunca. D Lógico que não.

E Talvez.

◀ 4 de 8 ▶ 🔊 🔍

Fonte: Acervo do autor

4 Resultados e Discussão

O projeto revelou-se satisfatório, conseguindo envolver toda a comunidade escolar, inclusive os familiares, que avaliaram positivamente a intervenção. Foi possível observar o amadurecimento da turma em relação aos processos relacionados ao *Bullying* ao longo do projeto, bem como o desenvolvimento de sua autonomia na criação de personagens, jogos e hologramas. Além disso, notou-se o engajamento e a empolgação dos alunos com a utilização

da tecnologia, o que corrobora a perspectiva de Valente sobre a necessidade de propiciar novas formas de aprendizagem.

Do mesmo modo, a intervenção oportunizou o desenvolvimento de habilidades voltadas à iniciação científica, simbologia e tecnologias proporcionando aos alunos importantes ferramentas que poderão sem dúvidas serem utilizadas ao longo de seu processo de escolarização. Além disso, a experiência prática e integrativa não apenas enriqueceu o aprendizado acadêmico dos alunos, mas também fomentou o pensamento crítico, a capacidade de investigação, e habilidade sociais fundamentais para o desenvolvimento humano.

5 Considerações Finais

A tecnologia, ao ser integrada de maneira inovadora no ambiente educacional, tem o potencial de transformar radicalmente as experiências de ensinar e aprender. Ao possibilitar novas formas de interação, colaboração e criação, a tecnologia transcende as barreiras físicas e temporais da sala de aula tradicional.

Ela permite que o conhecimento seja explorado de maneira mais dinâmica e envolvente, estimulando a curiosidade e a criatividade dos alunos. Com ferramentas tecnológicas, professores podem personalizar o ensino, atendendo às necessidades individuais de cada estudante, ao mesmo tempo em que promovem a inclusão digital e o desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI.

Assim, a tecnologia não apenas facilita o acesso à informação, mas também enriquece o processo educativo, transformando-o em uma jornada contínua de descoberta e inovação, onde o aprendizado se torna uma experiência viva e significativa, alinhada às demandas de um mundo em constante evolução.

É nítido as transformação variam conforme o investimento e a realidade das diferentes escolas em diversos contextos sociais. Ainda assim, cabe ao professor ser sensível e estar capacitado para saber como introduzir e utilizar essas tecnologias de maneira eficaz, sempre em benefício dos alunos e da comunidade escolar. A sensibilidade e a capacitação docente são cruciais para garantir que a tecnologia seja uma aliada poderosa na promoção de uma educação mais inclusiva, equitativa e relevante para todos.

6 Referências bibliográficas

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular, Competências socioemocionais como fator de proteção à saúde mental e ao *bullying*, Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/195-competencias-socioemocionais-como-fator-de-protecao-a-saude-mental-e-ao-bullying?highlight=WyJwcm9jZXNzbyIsImRliiwicHJvZHVcdTAwZTdcdTAwZTNvliiwicHJvY2Vzc28gZGUiLCJwcm9jZXNzbyBkZSBwcm9kdVx1MDBIN1x1MDBIM28iLCJkZSBwcm9kdVx1MDBIN1x1MDBIM28iXQ==>. Acesso em: 28, Março de 2024.

BRASIL. Temas Contemporâneos Transversais na BNCC: contexto histórico e pressupostos pedagógicos. Brasília: MEC, 2019a. BRASIL. Ministério da Educação.

FANTE, Cleo. *Fenômeno Bullying: Como prevenir a violência nas escolas e educar para a paz*. Campinas, SP: Verus, 2005.

Gil, Antônio Carlos. "Métodos e Técnicas de Pesquisa Social". Editora Atlas, 1999. Glew, K. M., Fan, M.-Y., Katon, W., & Rivara, F. P. (2005). "Bullying, Psychosocial Adjustment, and Academic Performance in Elementary School." Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine.

EPHA, Instituto Estadual do Patrimônio Histórico e Artístico de Minas Gerais: *Inventário cultural do Rio São Francisco*. Minas Gerais, 2015.

LIMA, Luiz. *Carrancas do São Francisco: Arte e Cultura Ribeirinha*. São Paulo: Editora Cultural, 2009.

JUNG, Carl Gustav: *O Homem e Seus Símbolos*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1970.

VALENTE, José Armando: *Tecnologias Digitais de Aprendizagem e Práticas Pedagógicas*. São Paulo: Editora Casa do Psicólogo, 2011.

VALENTE, José Armando: *Ambientes Virtuais de Aprendizagem e Desenvolvimento Educacional*. São Paulo: Editora Casa do Psicólogo, 2012.

VALENTE, José Armando: *A Educação e as Novas Tecnologias: Desafios e Perspectivas*. São Paulo: Editora Casa do Psicólogo, 2013.