



REVISTA DIGITAL E O PROTAGONISMO DO ESTUDANTE: UMA CONSTRUÇÃO CRÍTICA, COLETIVA E CRIATIVA

DIGITAL MAGAZINE AND THE STUDENT'S PROTAGONISM: A CRITICAL, COLLECTIVE AND CREATIVE CONSTRUCTION

REVISTA DIGITAL Y EL PROTAGONISMO DEL ESTUDIANTE: UNA CONSTRUCCIÓN CRÍTICA, COLECTIVA Y CREATIVA

Gabriella Carvalho Consentino (UFSCar - gconsentino3@gmail.com)

Luanna Silva Alves (ISERJ - annalu.alvess@gmail.com)

Nathalia Pires Nogueira (UERJ - nathalia.pn@hotmail.com)

- Eixo temático 1.1. O Estudante e/ou sua Aprendizagem no contexto das TDIC. Foco na Educação Básica.

Resumo:

O presente artigo partilha o relato de experiência de um projeto pedagógico extracurricular, intitulado Revista Digital CONECSI, que foi desenvolvido com alunos do 6º, 7º e 8º anos do Ensino Fundamental II de um Colégio particular localizado na cidade do Rio de Janeiro, sendo coordenado pelas autoras que compõem a equipe de Tecnologia Educacional (TE) da instituição. O projeto constitui-se na criação de uma revista eletrônica, produzida inteiramente pelos estudantes envolvidos por meio da ferramenta de design Canva, narrando algumas atividades pedagógicas realizadas no cotidiano do segmento e trazendo colunas com temas que os estudantes julgam pertinentes, como indicação de livros, filmes, jogos, entrevistas com educadores e alunos. O planejamento da CONECSI pautou-se em documentos norteadores como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e o Plano Pedagógico da própria instituição, com a intenção de contribuir com a formação integral do indivíduo, potencializar o protagonismo dos estudantes, trabalhar habilidades importantes da cultura digital, estabelecer vínculos sociais entre a comunidade educativa e registrar momentos importantes da vida escolar.

Palavras-chave: Tecnologia Educacional; Revista digital; Cultura digital; Protagonismo do estudante.

Resume:

This article shares the experience of an extracurricular pedagogical project, whose name is the digital magazine – CONECSI and was developed by elementary School students from a school in Rio de Janeiro. This Project was guided by the Educational Technology team of this institution. This creation was entirely produced by the students using the Canva online platform, exposing some pedagogical activities carried out in our days. In addition, they could produce several columns with topics considered important to them, such as book tips, movies, games and interviews with educators and students. CONECSI's planning was based on guiding documents such as the Base Nacional Comum Curricular (BNCC), the Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) and the institution's Pedagogical Plan, with the purpose of contributing to the learners complete education, enhancing student leadership, work on important skills of digital culture, intensifying student protagonism, establishing social bonds with the school Community and record important moments of this experience.

Keywords: Educational Technology; Digital magazine; Digital culture; Student protagonism.

Resumen:

Este artículo comparte la experiencia de un proyecto pedagógico extracurricular, cuyo nombre es la revista digital – CONECSI y fue desarrollado por estudiantes de primaria de una escuela de Río de Janeiro. Este proyecto fue guiado por el equipo de Tecnología Educativa de esta institución. Esta creación fue producida íntegramente por los alumnos utilizando la plataforma online canva, exponiendo algunas actividades pedagógicas realizadas en nuestros días. Además, podrían producir varias columnas con temas considerados importantes para ellos, como consejos de libros, películas, juegos y entrevistas con educadores y estudiantes.





La planificación del CONECSI se basó en documentos rectores como la Base Común Curricular Nacional (BNCC), los Parámetros Curriculares Nacionales (PCN) y el Plan Pedagógico de la institución, con el propósito de contribuir a que los educandos completen la educación, potenciando el liderazgo estudiantil, trabajando en habilidades importantes de la cultura digital, intensificando el protagonismo estudiantil, estableciendo vínculos sociales con la comunidad escolar y registrando momentos importantes de esta experiencia.

Palabras clave: Tecnología Educativa; Revista digital; Cultura digital; Protagonismo estudiantil.

1. Introdução

O processo educativo transcende o currículo formal, conforme defende Paulo Freire (1996), principalmente, quando almejamos a formação integral do ser humano. Envolver nossos educandos em projetos diversificados possibilita o contato com novas formas de aprendizado que podem potencializar o crescimento pessoal e intelectual. Além de ampliar conhecimentos indispensáveis na vivência acadêmica, oferecer experiências complementares pode consolidar conceitos importantes na vida.

O contexto digital em que os estudantes estão vivenciando hoje não pode ser ignorado, pois de acordo com Veloso (2021), o mundo tecnológico reflete-se no processo de formação dos discentes. Logo, essa realidade precisa estar inserida de alguma forma no planejamento das atividades pedagógicas, a fim de prepará-los para o uso consciente e crítico das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs). Contudo, o recurso tecnológico por si só não deve ser considerado uma metodologia ou a solução dos problemas. Tal artifício é um meio que pode proporcionar uma aprendizagem significativa, se trabalhado de forma contextualizada e reflexiva, prática nomeada de “saber de experiência feito” (FREIRE, 1996, p. 42).

Diante do exposto, em fevereiro de 2022, nasce o projeto extracurricular da Revista Digital CONECSI, tendo como público alvo os estudantes dos anos 6º, 7º e 8º do Ensino Fundamental de um colégio particular localizado no Rio de Janeiro. A proposta buscou desenvolver nos participantes a autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, conforme o item 10 das competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018). Tais qualificações dialogam com os objetivos propostos pela instituição na qual foi implementada, tendo como foco, mediante a um currículo integrado, a formação dos estudantes considerando as dimensões intelectual, socioemocional e espiritual-religiosa.

Atualmente, no período em que este artigo está sendo produzido, foi lançada a 1ª edição da revista digital CONECSI para a comunidade educativa, marcando assim o primeiro trimestre do projeto. Ao longo desse tempo pôde-se registrar o trabalho coletivo, a socialização, criatividade, comprometimento e desafios da equipe, na qual cerca de trinta estudantes e as três autoras fizeram parte. Será partilhado, a seguir, a experiência do projeto nesses primeiros três meses.

1.1. O estudante é o centro da aprendizagem

O planejamento da Revista Digital foi elaborado tendo como foco total o estudante. Tomando essa premissa como base, além de ser uma atividade extracurricular, não foi determinado quais estudantes fariam parte. Foi selecionado um grupo alvo, o Fundamental II, contudo a decisão de participar do projeto fora única e exclusivamente de cada indivíduo, pois o educando deve ser considerado o elemento mais importante do processo educativo, sendo detentor de pensamentos e sentimentos, tomando decisões e construindo seus próprios caminhos para o conhecimento (ROGERS, 1977).





Após a divulgação da proposta do projeto para os alunos, foram abertas as inscrições para que os interessados pudessem se inscrever. A princípio, foi pensado em trabalhar com um número reduzido de estudantes, considerando que a procura não seria tão grande devido o horário dos encontros, que aconteceriam no recreio, uma vez por semana. Entretanto, o número de inscritos foi alto, principalmente entre o 6º ano do Ensino Fundamental. A partir disso, pôde-se perceber que a possibilidade de criação, autoria e escuta era uma demanda do grupo. Confira abaixo o total de alunos inscritos:

Tabela 1 – Número de alunos inscritos no projeto CONECSI no 1º trimestre

6º ano	7º ano	8º ano
34	15	10

As inscrições foram realizadas por meio do Ambiente Virtual de Aprendizagem utilizado pela instituição. Para apurar o interesse e envolvimento de cada estudante, ao realizar a inscrição era preciso responder algumas perguntas como: *"Você está ciente que os encontros acontecerão nos recreios de quarta-feira?"* *"Você está comprometido com a elaboração do projeto de maneira responsável?"* e *"Por que você gostaria de fazer parte do projeto CONECSI - Revista Digital?"*. Por meio das respostas, podemos perceber que a dimensão social foi um fator pertinente na decisão de participar do projeto por parte dos envolvidos, conforme apresenta o quadro a seguir:

Quadro 1 - Respostas de alguns dos estudantes a pergunta
"Por que você gostaria de fazer parte do projeto CONECSI - Revista Digital?"

Alunos	Respostas
Aluno 1	"Porque eu gosto de desafios, e também porque adoro participar de projetos da escola. Também para conhecer pessoas novas."
Aluno 2	"Estou entusiasmado para ajudar nesse projeto porque: 1- Gosto de escrever textos. 2- Não tenho amigos para brincar nos recreios então não faltarei nas reuniões. 3- Amo ajudar (: Atenciosamente."
Aluno 3	"Eu gostaria de fazer parte do projeto pois além de adorar trabalhar em grupo, amo desafios e acredito que a troca de informação é muito importante para a conexão dos alunos e aprendizado. Além disso tudo eu gosto de fazer a parte de layout e design. Eu ficaria muito feliz se eu pudesse contribuir para esse projeto!"
Aluno 4	"Eu gostaria de fazer parte do projeto, pois creio que me dará muita experiência. Nunca fui uma pessoa extrovertida ou sequer social, mas depois da quarentena venho me esforçando ao máximo para isso, e acredito que com esses projetos, eu possa tanto conhecer gente nova quanto aprender coisas novas, sem contar que acredito que irei colocar tudo que eu aprendi durante esse projeto."
Aluno 5	"Pela satisfação pessoal de dar vida a um projeto, ainda mais se é um projeto da escola, com isso posso desenvolver novas amizades e adquirir conhecimentos gerais nesse meio tempo."

Fonte: autoria própria.

Devido a grande procura, principalmente do 6º ano, acreditou-se na inviabilidade de trabalhar com todos os inscritos. O tempo restrito do recreio não permitiria desenvolver um





trabalho tão autônomo e significativo como planejado. No entanto, fazer uma escolha de quais estudantes deveriam ou não ser selecionados não foi exequível. Frente às diligências que apareceram em algumas respostas dos inscritos (Quadro 1), seria cruel não acolher a todos. Freire (1996) afirma que o educador deve compreender a leitura de mundo do grupo com qual trabalha, sendo crucial que o contexto seja considerado no momento do fazer pedagógico. Arelado a isto, foi necessária a adaptação do planejamento, algo que como o autor afirma, é inerente a todo e qualquer educador. Sendo assim, os inscritos do 6º ano foram divididos em três grupos: um para cada trimestre. Dessa forma todos os interessados poderiam participar em algum momento e somar esforços na construção da revista digital.

Houve ainda outra separação, desta vez entre os anos. O grupo do 8º ano não compartilha o mesmo horário de recreio com o 6º e o 7º ano. Portanto, aquele grupo acabou participando com menos interação física com os demais. Apesar dos momentos distintos, a criação e construção de todo o material foi singular, através de recursos digitais utilizados que possibilitaram o trabalho coletivo, tentando estabelecer o máximo de interação possível para o cenário no qual a revista foi realizada. Ao fim do primeiro trimestre de 2022, foi possível observar múltiplos benefícios na rotina dos estudantes promovidos pelo projeto.

No Brasil, a responsabilidade social da escola é sustentada por lei, presente no Artigo 1º da LDB, Lei de Diretrizes e Bases, nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes da educação nacional:

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.

1º Esta Lei disciplina a educação escolar, que se desenvolve, predominantemente, por meio do ensino, em instituições próprias.

2º A educação escolar deverá vincular-se ao mundo do trabalho e à prática social (Brasil, 1996, art. 1º).

Com base nas respostas e algumas situações vivenciadas, percebe-se como a socialização no âmbito escolar é de extrema importância para a constituição dos indivíduos. Como exposto no Quadro 1, alguns estudantes relataram dificuldades em se relacionar entre os pares, questões que podem ser características destes jovens em específico, que também podem ter sido desenvolvidas com o isolamento social ocasionado pela pandemia da COVID-19. Foi observado na prática como a dificuldade dos trios chegarem a um consenso, respeitar e escutar o outro, falar de si e superar a timidez em dialogar com desconhecidos. A mediação foi primordial em diferentes situações de conflito, lembrando-os sempre do ambiente educativo em que a equipe estava inserida e da importância de exercitar o olhar acolhedor, empático e respeitoso uns com os outros. Dessa forma, o projeto proporcionou aos estudantes a oportunidade de refletir sobre as relações, além de desenvolver a integração social e o sentimento de pertencer a um grupo.

2. O processo

Nos tópicos seguintes será descrito todo o processo híbrido de construção da revista digital. Conforme mencionado anteriormente, os encontros presenciais aconteceram durante o recreio das quartas-feiras com aproximadamente trinta minutos. Devido ao tempo restrito, foi





acordado com os estudantes que eles dariam continuidade nas tarefas da revista de forma remota e assíncrona durante o tempo livre em casa, enquanto as reuniões presenciais seriam dedicadas para tratar as dúvidas ou realizar alguma dinâmica de socialização entre a equipe.

2.1. Os encontros

O primeiro contato aconteceu com todos que se interessaram e se inscreveram, independentemente do trimestre em que tinham sido alocados. Neste dia era o momento da acolhida, conhecer as expectativas dos envolvidos, tirar dúvidas e explicar qual era o objetivo do projeto. Em uma grande roda, foi explicado a proposta e esclarecido que todos tinham a escolha de permanecer ou não na revista frente ao que fora apresentado. Neste primeiro encontro nem todos os estudantes que se inscreveram estavam presentes, de fato. Observando os anseios de muitos inscritos em outros trimestres em começar a participar, foi acolhido todos que foram a este primeiro encontro, independente do trimestre que havia sido alocado. Essa decisão acabou aumentando em mais dez, o número de estudantes com os quais as autoras haviam planejado trabalhar. Seria um grande desafio, todavia não maior que o entusiasmo e a vontade de iniciar o projeto.

A partir desse momento, os encontros aconteceram com os estudantes que iriam compor o primeiro grupo do 6º ano e todos os inscritos do 7º e 8º. Como os recreios do 6º e 7º anos acontecem ao mesmo tempo, o quantitativo foi alto. Cerca de vinte e cinco alunos juntos, que em apenas trinta minutos deveriam realizar algumas propostas para o encontro. Além disso, exigiam atenção, auxílio pedagógico na elaboração da revista e outras demandas que aconteceram de forma natural diante de um grupo grande e heterogêneo. O saber adaptar a nossa prática pedagógica e o planejamento ao que os discentes traziam, instigou a busca pelos maiores recursos da área de tecnologia educacional e principalmente a ressignificar os momentos nos quais a equipe estava junta.

No entanto, nenhum grupo é igual, logo a experiência com o 8º ano foi completamente diferente, devido ao grupo ser menor, com cerca de cinco alunos por encontro. A procura nesta série não foi tão grande em razão da carga horária, questões escolares e extracurriculares que esses estudantes já possuem, sobrando pouco tempo para mais uma atividade. Com eles, os encontros foram mais tranquilos, com diálogos mais longos e acompanhamentos individuais. Por serem mais velhos, as demandas que traziam eram outras e os interesses para a revista também. Foi constatado que o planejamento feito para o 6º e 7º anos, muitas vezes não iria funcionar para o 8º ano, por conta disso, era preciso organizar dois planejamentos.

Com o lançamento da primeira edição, concluiu-se que apesar dos desafios, este grupo heterogêneo, interessado e acolhedor foi primordial para a construção de uma revista digital que verdadeiramente atendesse todo o segmento. E, principalmente, que a decisão de acolher a todos não poderia ter sido diferente.

2.2. O caminho é o afeto

Durante o tempo junto com a Equipe CONECSEI, o intuito era que fossem momentos tranquilos, divertidos e de aprendizado. Na tentativa de promover a aproximação dos estudantes com um ambiente acolhedor, foram elaboradas duas estratégias: crachás divertidos e playlist com músicas sugeridas por eles. No que concerne a importância de um ambiente





acolhedor e afetuoso, Cunha (2008, p. 51) destaca que:

Em qualquer circunstância, o primeiro caminho para a conquista da atenção do aprendiz é o afeto. Ele é um meio facilitador para a educação. Irrompe em lugares que, muitas vezes, estão fechados às possibilidades acadêmicas. Considerando o nível de dispersão, conflitos familiares e pessoais e até comportamentos agressivos na escola hoje em dia, seria difícil encontrar algum outro mecanismo de auxílio ao professor mais eficaz.

O autor corrobora com a ideia de que a atenção e conquista através do afeto é característica fundamental para a aproximação entre educador e educando. A partir disso, há sempre um olhar atencioso para os envolvidos no projeto, buscando fortalecer cada vez mais os laços construídos até o presente momento.

O crachá foi produzido através do *Canva* pelas autoras. O design foi idealizado com o intuito de comunicar diversão, afeto e acolhimento. Pautada nisso, a identidade visual buscou uma estética agradável e que combinasse com a paleta de cores da instituição. As informações do crachá eram em letras grandes os identificando como imprensa, contendo uma foto de perfil, nome e turma. Referente às fotos, cada estudante escolheu sua preferida. Para os nomes, cada um indicou como gostaria que fosse escrito, podendo ser um apelido ou um nome e sobrenome de preferência, detalhe que trouxe mais identidade e vivência para dentro da experiência.

Após a confecção na plataforma, os crachás foram impressos em papel cartão e plastificados. Ao distribuí-los para a equipe, as reações foram as melhores possíveis. Um pequeno detalhe, cuidadoso e com um olhar afetuoso foi capaz de transformar o momento e fazer com que sentissem que o seu papel na construção da revista era fundamental e valorizado, gerando um sentimento de pertencimento. Abaixo imagem para exemplificar a versão final do crachá recebida pelos estudantes.

Figura 1 – Crachá elaborado pela equipe de Tecnologia Educacional



Fonte: autoria própria.

Para a construção da Playlist foram usados o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), sites disponíveis na rede para tradução e YouTube. No AVA, havia um fórum onde os estudantes podiam deixar suas sugestões musicais. Com o auxílio das ferramentas de tradução, era realizada uma pesquisa das músicas e de seu conteúdo, para que nada que fosse inadequado ao ambiente escolar estivesse nesta seleção. Em seguida, foi construída no YouTube uma lista com as músicas. Durante os encontros essa seleção tocava em som ambiente, o que fazia com que a





equipe se sentisse motivada, além de tornar os encontros mais agradáveis. Para as autoras, a experiência foi incrível, pois foi possível uma renovação do repertório musical, possibilitando assim o fortalecimento da conexão com o grupo.

2.3 O papel da autonomia

Conforme citado anteriormente, o tempo presencial com os estudantes era curto e corrido. Portanto, alguns encontros eram direcionados para os combinados da semana e para a organização estrutural da revista e dos grupos. Esse era o momento de tirar dúvidas, aprender a utilizar algum recurso diferente na plataforma e saber informações sobre o andamento de cada matéria. Além de ser um momento destinado a socialização, troca de ideias e experiências.

A elaboração de toda a revista aconteceu de maneira remota. Cada integrante produziu seu material individualmente em casa. Graças aos recursos oferecidos pelas plataformas digitais, foi possível desenvolver esta etapa de maneira assíncrona e coletiva. Com isso, os estudantes ficaram livres para que a criação fosse feita no melhor tempo hábil para cada um. No entanto, diante dos prazos que eram estabelecidos e as demandas que precisavam ser cumpridas, cada um pôde exercitar a sua autonomia e responsabilidade para que o objetivo do projeto fosse alcançado.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) destacam a importância da autonomia no cenário no qual estamos inseridos. Diante das propostas do projeto CONECSEI, cada estudante pôde exercitar em algum momento a sua autonomia. Conforme explicita o documento oficial:

A autonomia refere-se à capacidade de posicionar-se, elaborar projetos pessoais e participar enunciativa e cooperativamente de projetos coletivos, ter discernimento, organizar-se em função de metas eleitas, governar-se, participar da gestão de ações coletivas, estabelecer critérios e eleger princípios éticos, etc. Isto é, a autonomia fala de uma relação emancipada, íntegra com as diferentes dimensões da vida, o que envolve aspectos intelectuais, morais, afetivos e sociopolíticos. (BRASIL, 1997, p. 62)

A partir da possibilidade de autoria, os educandos têm a liberdade para construir o seu conhecimento, exercitar o autoconhecimento valorizando suas vivências, e tomando consciência de sua integralidade. Princípios, novamente, presentes nos PCNs:

[...] uma opção metodológica que considera a atuação do aluno na construção de seus próprios conhecimentos, valoriza suas experiências, seus conhecimentos prévios e a interação professor-aluno e aluno-aluno, buscando essencialmente a passagem progressiva de situações em que o aluno é dirigido por outrem a situações dirigidas pelo próprio aluno. (BRASIL, 1997, p. 62)

A educação deve estar pautada em um modelo de “pedagogia fundada na ética no respeito à dignidade, à própria autonomia do educando” (FREIRE, 1996, p. 07). Dessa forma, o exercício desta prática é uma maneira de respeitar os estudantes, considerando sua individualidade e limitações. Sendo uma responsabilidade dos educadores, a condução das propostas e práticas pedagógicas que devem favorecer o exercício contínuo do ser autônomo.

2.4 Integração entre os discentes

Pautadas nas demandas iniciais trazidas pelos alunos, no momento da inscrição e pelo





quantitativo de estudantes que demonstraram interesse em compor a equipe, foi decidido que para além da proposta de elaboração da revista digital para a comunidade educativa, seria necessário abarcar as demandas de socialização.

Por conta do baixo quantitativo de alunos no 7º e 8º anos, se pensou em outras opções que estabelecessem integração entre os pares. Neste contexto, foi planejado dinâmicas para que a equipe se conhecesse melhor. Momentos nos quais eles deveriam interagir com outros integrantes para que a integração fosse mais abrangente. Vygotsky (1981) defende em suas obras a importância das relações interpessoais no processo de aprendizagem, em que o grupo é forte instrumento na prática docente para promover a aprendizagem participativa.

Nesse primeiro trimestre, foram criadas duas dinâmicas de socialização. A primeira foi “apresentando meu colega” em que cada estudante deveria sentar com alguém desconhecido ou que conhecesse pouco. Por meio de um breve momento, deveria conhecer um pouco melhor essa pessoa e dado o sinal, cada dupla deveria apresentar seu respectivo par.

A segunda dinâmica foi direcionada para a apresentação de cada um. Para isso, cada estudante, munido de um dispositivo móvel, deveria escolher um “meme” que o representasse. Após alguns minutos, todos deveriam mostrar a imagem escolhida e justificar a sua escolha apresentando sua personalidade, gostos e anseios.

Ao fim do primeiro trimestre, pode ser percebido grandes avanços em relação à integração do grupo. As crianças mais tímidas já se mostravam mais confiantes em dialogar com o grupo, amizades entre séries e turmas diferentes surgiram, os estudantes que interagiam pouco agora já interagem e fazem brincadeiras uns com os outros. Observou-se que a grande maioria se mostra confiante e disposta a se relacionar com grupo, se colocar diante das questões e fazer sugestões em voz alta.

2.3 Tecnologia Educacional na prática

Partindo do pressuposto de que como educadores nossos planejamentos pedagógicos devem acompanhar a realidade do nosso estudante, a tecnologia se fez presente em toda construção da Revista CONECSI. Sobre a realidade tecnológica em que nossas crianças e jovens estão vivenciando, podemos afirmar que:

[...] é fato que a sociedade contemporânea se apresenta atrelada ao desenvolvimento dos recursos tecnológicos. As relações sociais, atualmente, estão imbuídas das mais variadas TDIC. O próprio mundo do trabalho exige, cada vez mais, conhecimentos relacionados às tecnologias, especialmente em determinadas áreas. (VELOSO, 2021, p. 11).

De acordo com o autor, estamos conectados o tempo todo, seja à rede Wifi, às redes sociais, à conexão Bluetooth, ou munidos de nossos smartphones. Devido a esse cenário, a sociedade tem nos exigido a necessidade de desenvolver habilidades tecnológicas. Isso não significa saber manusear os diferentes recursos e equipamentos, e sim o uso crítico e criativo desses instrumentos. É diante dessa exigência que dá-se a relevância da Tecnologia Educacional que tem por finalidade repensar práticas pedagógicas utilizando recursos tecnológicos, com o intuito de inovar, facilitar e potencializar o processo de ensino e aprendizagem.

Portanto, para a realização dos encontros semanais o projeto contou com alguns equipamentos para que os estudantes pudessem dar continuidade ao processo de produção da Revista. Nessa primeira edição, para a organização de conteúdos a serem publicados foi



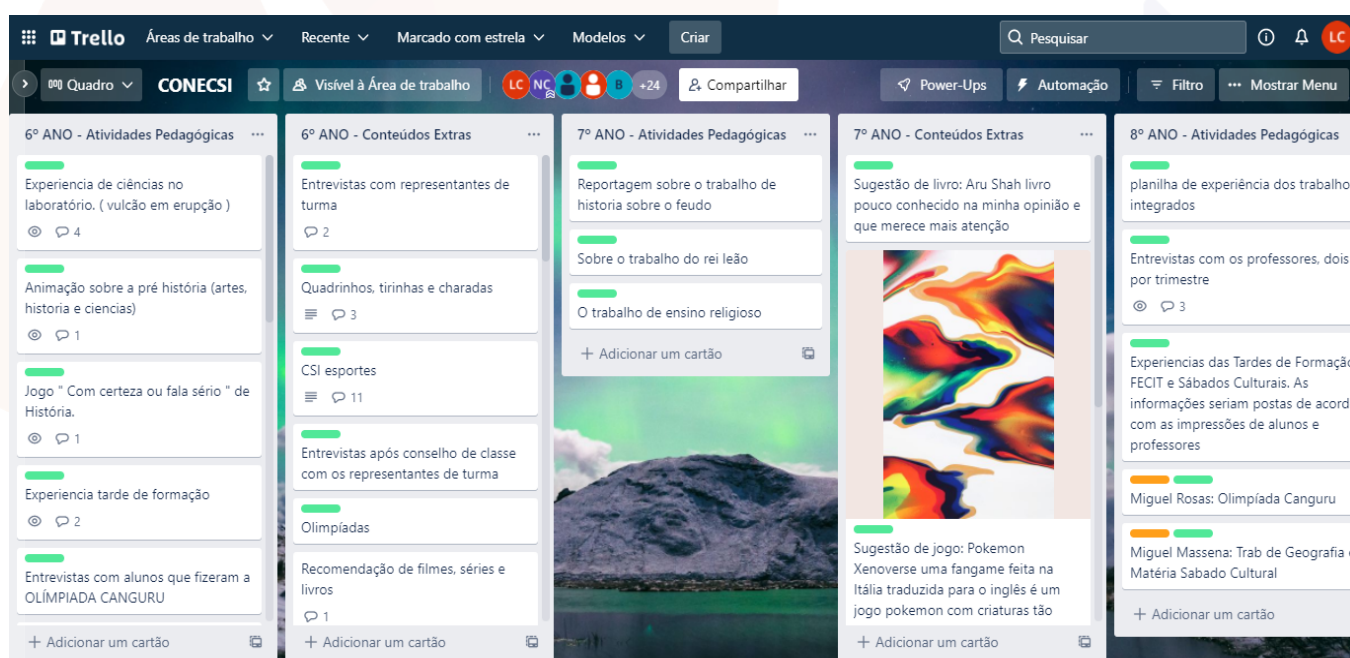


utilizado o Trello, uma plataforma online que possibilita o gerenciamento coletivo das atribuições da equipe. Nele, foram criados tópicos nos quais os estudantes deveriam adicionar as ideias de matérias e reportagens a serem trabalhadas.

Para cada série existiam duas colunas: atividades pedagógicas - destinada às atividades acadêmicas desenvolvidas no cotidiano escolar; conteúdos extras - destinada a assuntos de interesses pessoais e coletivos considerados relevantes para publicação. Cada sugestão passou por uma avaliação prévia para ser aprovada.

A plataforma permite que comentários e marcações coloridas sejam feitas em cada postagem, dessa forma algumas legendas foram usadas para sinalizar as sugestões aprovadas (verde), reprovadas (vermelho) ou que deveriam ser repensadas (amarelo). Todo conteúdo foi analisado, visto que é preciso ter adequação ao âmbito escolar. Na figura a seguir é possível visualizar esta etapa do processo.

Figura 2 - Gerenciamento de conteúdos da CONECSI através do Trello



Fonte: autoria própria.

Ao receber o sinal verde os estudantes poderiam começar a escrever sobre sua sugestão de matéria. Todos deveriam acessar uma pasta compartilhada no Google Drive e dar início ao processo de escrita. Essa pasta dispunha de todos os links com os documentos dos grupos e responsáveis. Todas as matérias sugeridas por eles deveriam ser redigidas nestes links. A conferência da produção textual era feita diariamente, e por meio do recurso de comentários da plataforma Documentos Google, era possível deixar sugestões e correções a respeito do que já havia sido escrito. A ferramenta viabilizou o acompanhamento da produção textual dos discentes, de maneira remota, permitindo a orientação e correção necessárias.

A diagramação da Revista Digital aconteceu por meio da ferramenta Canva, uma plataforma de design gráfico criativo. Toda escolha de layout ficou por conta dos estudantes. A todo momento foi incentivado o processo criativo enquanto coube às autoras a fazer apenas





pequenos ajustes quando algum detalhe prejudicava a visualização ou a leitura da matéria. Defendemos que todas as pessoas têm potencial para a criatividade e diante disso, o projeto buscou promover práticas com a intencionalidade de despertá-la. Nesse sentido, Luciane Valls em seu livro “Criatividade Contagante: Como a escola pode nutrir o pensamento criativo?” faz a seguinte análise:

A palavra ‘criatividade’ carrega dentro de si, a palavra ‘atividade’, assim como a palavra ‘criativo’ carrega a palavra ‘ativo’. Não vamos deixar que isso seja uma simples coincidência. Ao ler estas palavras, lembre-se de que criatividade exige atividade e de que uma pessoa criativa é uma pessoa ativa. (VALLS, 2021, p. 47, grifo do autor)

Como afirma a autora, a criatividade se fortalece com a ação, quando não é estimulada fica adormecida dentro da gente e chegamos a deduzir que tal habilidade é um dom restrito apenas a algumas pessoas. Diante disso, é imprescindível pensar em práticas para instigar os estudantes a trabalhar e aprimorar o processo criativo deles por meio dos recursos tecnológicos, que nos possibilitam um infinito de alternativas.

2.4 Resultado final e lançamento

A primeira edição da Revista Digital foi lançada no dia 11 de maio de 2022 para toda comunidade educativa. Para a correção ortográfica contamos com a parceria do setor de Meios Gráficos da instituição. A divulgação foi feita por meio de cartazes, criados no Canva pelos estudantes, contendo QR Code direcionando para o link da Revista. Esses cartazes foram expostos nos murais da escola. Outro meio utilizado para divulgar o link foi a disponibilização em cada página das séries no AVA.

Para comemorar este momento e fazer com que os estudantes sentissem ainda mais protagonistas, foi organizada uma celebração de lançamento. Foi possível unir, neste dia, todos os envolvidos do 6º, 7º e 8º ano. Convites individuais foram confeccionados para eles e para as equipes gestoras do colégio. O momento foi oportuno para parabenizá-los pelo comprometimento, responsabilidade e pela maravilhosa construção coletiva. Com todos os esforços somados, notou-se a felicidade estampada no rosto dos nossos alunos, sentindo-se valorizados, protagonistas e assim como as autoras, com a sensação de dever cumprido. O momento foi marcante e antes mesmo de aproveitar o momento de finalização da edição, a equipe já se mostrou ansiosa pela chegada do segundo trimestre.

Embora não tenha sido fácil, muitos de nossos objetivos foram alcançados como: a socialização, a expansão do conhecimento, o diálogo, o uso crítico dos recursos tecnológicos e o respeito às decisões coletivas. A revista virtual foi divulgada nas plataformas de mídia da instituição, além de cartazes com QR Code espalhados pelos espaços físicos. O link ficou disponível para ser acessado por qualquer dispositivo móvel ou computador. Segue uma pequena amostra de algumas páginas da nossa Revista Digital:

Figura 3 - Algumas páginas da Revista Digital





CONECSI
revista digital

Lançamento dia: 11 de maio de 2022

1ª Edição

NOSSA PRIMEIRA EDIÇÃO ESTÁ CHEIA DE SURPRESAS!

CONHEÇA OS NOVOS
ALUNOS DO 6º ANO EFII

QUIZ PARA TESTAR
SEUS CONHECIMENTOS!

ALGUNS TRABALHOS
INCRÍVEIS DO TRIMESTRE

MUITAS DICAS DE
LIVROS E FILMES

**E MUITO
MAIS!!!!**

**ENTREVISTA COM A
DIRETORA ACADÊMICA E A
COORDENADORA DE SEGMENTO!**

Lições de vida dadas em filmes

Autora: T:61

"O PASSADO PODE DOER, MAS DO JEITO QUE EU VEJO, VOCÊ PODE FUGIR DELE OU APRENDER COM ELE."
RAFAEL, O REI LEÃO - 1994

Nesta frase vemos que todas as pessoas têm um passado que elas gostariam de mudar, mas isso não é possível. O que podemos fazer é aprender com o passado e não repetir o nosso erro, mas se repetirmos haverá outra chance.

"AQUILO QUE TE PRENDEU AQUI EMBaixo VAI SER AQUELO QUE TE LEVARÁ PRO ALTO"
TIMÓTEO, DUMBO - 1941

Nesta frase podemos entender sobre os diferenciais das pessoas, ou seja, as coisas que as tornam diferente. E isso é uma das mensagens do filme. No caso do Dumbo, as mesmas orelhas que foram alvo de humilhação levaram ele a voar, literalmente.

Construindo seu Feudo Medieval

por - Farias

Dia 15 de Março, foi iniciado o trabalho de História sobre o Feudo no 7º ano. No laboratório de informática, os alunos escolheram um computador para cada e se dividiram em duplas (ou trios).

No caderno, ou no computador, tiveram que responder a perguntas sobre a Idade Média, consultando o material ou buscando as respostas na internet.

Em seguida, utilizando o canva, os alunos organizaram seu próprio feudo, podendo colocar todas as características feudais, como castelos, casas, jardins e outros.

**ENTREVISTA COM A
EQUIPE DA BIBLIOTECA**

26 de Abril 2022 REVISTA DIGITAL

ENTREVISTA
Escrito por Alice Barros, T67.

Olá leitores, sou a Alice Barros da turma 67 e hoje eu irei entrevistar as representantes da equipe da biblioteca, Bianca e Claudia.

Alice - Oi Claudia e Bianca, sou a Alice da 67 e hoje irei entrevistá-las se estiverem de acordo.
Claudia - Oi, Alice. Okay.
Alice - Então, agora irei começar a perguntar. Em relação à devolução dos livros, o fundamental II e o Ensino Médio têm os trazido no prazo certo?
Claudia - Não. Infelizmente temos que fazer algumas cobranças.
Alice - Em relação às atividades que os alunos estão realizando, como vocês esperam que elas sejam realizadas?
Bianca - No mínimo eles têm que ser respeitosos.
Alice - E quanto ao silêncio? Os alunos estão cumprindo essa importante regra?
Bianca - Sim.

Alice - Os alunos estão cumprindo com as regras da biblioteca?
Claudia - Mais ou menos. Eles devem de alguma forma falar um pouco mais sobre o espaço da biblioteca e tentar fazer uma visita guiada.
Alice - Qual comportamento você esperava dos alunos na biblioteca?
Bianca - Esperamos que os alunos estejam confortáveis para as atividades e esperamos que eles sejam respeitosos diante a todos.
Alice - No que os alunos poderiam melhorar em relação às regras?
Claudia - Eles poderiam prestar atenção ao regulamento da biblioteca e ouvir melhor os colaboradores.
Alice - Você acha que os alunos estão mantendo uma boa organização na biblioteca?
Claudia - Sim, mas eles estão mexendo nos livros da reserva técnica, que não pode.
Alice - Obrigada pela entrevista!
Bianca - De nada

Fonte: autoria própria.

2.4 Avaliação do projeto

Outra importante estratégia adotada para o encerramento do primeiro trimestre foi uma avaliação do projeto. Para isso, foi disponibilizado no AVA um questionário com algumas





perguntas para todos os envolvidos deixarem a sua opinião. Embora nem todos tenham respondido, um número considerável deixou registrado o que achou do projeto. O intuito deste instrumento foi escutar nossos educandos para que possamos avaliar nossa prática e estratégias para o próximo trimestre.

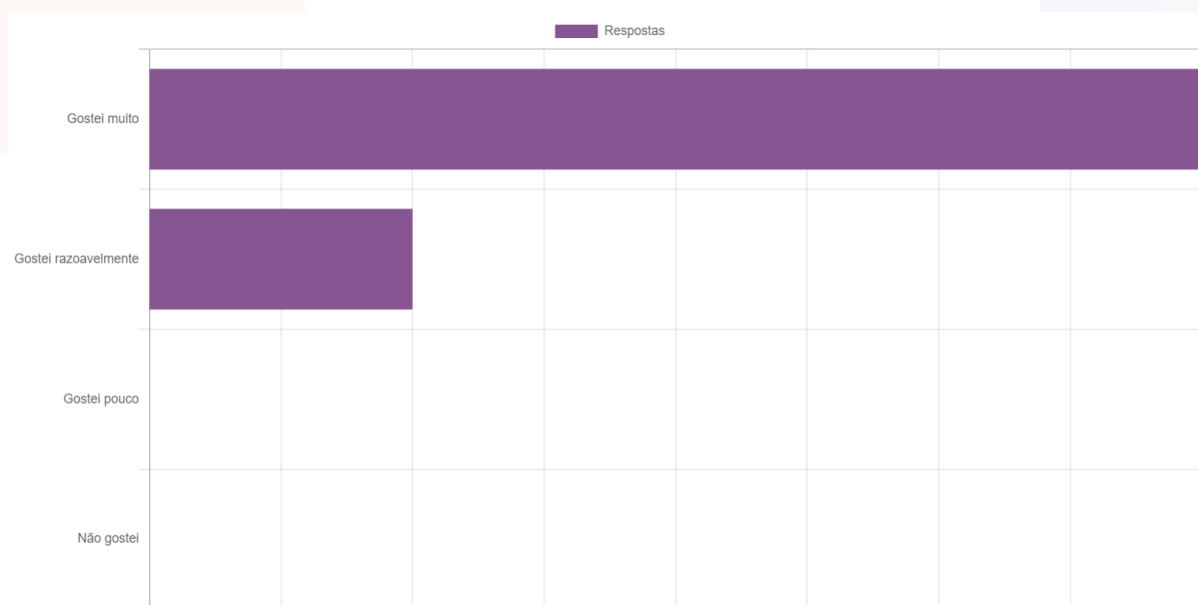
Freire (1996) nos traz que:

Não é falando aos outros, de cima para baixo, sobretudo, como se fôssemos os portadores da verdade a ser transmitida aos demais, que aprendemos a escutar, mas é escutando que aprendemos a ferir com eles. Somente quem escuta paciente e criticamente o outro, fala com ele (FREIRE, 1996, p. 139).

Partindo desse ponto, a avaliação seguiu com as seguintes perguntas: *“O quanto você gostou de participar desse projeto? Esse primeiro trimestre correspondeu às suas expectativas? Explique porquê; Como você avalia a condução dos encontros feito pela equipe pedagógica?; e Você tem alguma sugestão para o próximo trimestre?”*

Para a satisfação das mediadoras do projeto, as respostas foram bem interessantes. Confira a seguir o gráfico e os quadro com a algumas respostas:

Figura 4 - Print do gráfico de respostas
“O quanto você gostou de participar desse projeto?”



Fonte: autoria própria.





Quadro 2 - Respostas de alguns dos estudantes a pergunta
“Esse primeiro trimestre correspondeu às suas expectativas?”

Alunos	Respostas
Aluno 1	“Sim, correspondeu às minhas expectativas, pois eu pude tentar algo surrealmente novo pra mim, e ainda por cima fiquei mais próxima de certas pessoas, e as outras que eu já era amiga, pude fortalecer os laços. Gostei de trabalhar no design e na correção ortográfica dos slides dos anos.”
Aluno 2	“Correspondeu, adorei colaborar com minhas ideias e gostei de criar minhas próprias matérias!”
Aluno 3	“Sim, foi uma experiência incrível participar deste projeto gostei muito de fazer uma matéria.”
Aluno 4	“Sim, mas eu acho que poderia ter mais tempo.”
Aluno 5	“Sim, foi tudo o que eu imaginei e mais um pouco, sendo que a parte de subir os três andares, isso foi surpresa para mim. Tem sido um momento bem interessante, pois tenho aprendido muito com todos, foi uma oportunidade muito legal de fazer parte dessa equipe.”

Fonte: autoria própria.

Quadro 3 - Respostas de alguns dos estudantes a pergunta
“Como você avalia a condução dos encontros feito pela equipe pedagógica?”

Alunos	Respostas
Aluno 1	“Eu achei que elas lideraram muito bem, e se preocuparam e se comprometeram com nós, membros juvenis, da revista digital. Também achei que elas trabalharam muito para deixar a revista como está agora (muito incrível).”
Aluno 2	“Achei ótimos, vocês são muito comprometidos e adorei tudo!”
Aluno 3	“Eu acho que elas conduziram muito bem os encontros, responderam nossas perguntas, nos deram ideias, até vamos comemorar esse momento da revista. Se desse para avaliar com estrelas, daria na hora 5 estrelas para elas.”
Aluno 4	“Achei nota mil, a equipe pedagógica nos ajuda em tudo que precisamos, ao mesmo tempo, nos dá liberdade para criar e ainda são muito pacientes.”
Aluno 5	“Muito bom!!! Me ajudaram nas orientações, em dúvidas de informática para minha página ficar cada vez melhor!!!”

Fonte: autoria própria.

Dessa forma, entende-se que o processo de uma escuta atenta e sensível, é indispensável para pensar caminhos e práticas docentes que levem a uma educação realmente significativa.





4. Considerações Finais

Uma das principais propostas deste projeto é proporcionar aos envolvidos momentos de interação e socialização entre as diferentes turmas e séries. Ao longo dos anos trabalhando com educação, é possível perceber o quanto alguns estudantes possuem dificuldades em criar vínculos com outros colegas ou pertencer a algum grupo. Muitos destes passam recreios sozinhos, não são escolhidos em divisão de trabalhos e se escondem atrás de uma timidez que pode ser melhor trabalhada desde cedo.

É evidente que os professores, em seus planejamentos, oferecem diversas atividades que buscam desenvolver habilidades socioemocionais. Entretanto, muitas dessas questões possuem um enfoque maior nos anos iniciais do ensino fundamental e são reduzidas à medida que a cobrança de excelência acadêmica aumenta com o avanço das séries. Percebendo a necessidade de criar mais espaços que proporcionem momentos de interação e criação para os estudantes, este projeto nasceu tendo a tecnologia como principal aliada.

Sabe-se que hoje a era da mobilidade e da informação transformou não só a forma como a sociedade se comunica, mas também as formas de estudar, pensar, pesquisar, trabalhar e se divertir. Diante deste cenário, as instituições de ensino devem estar preparadas para utilizar esses recursos tecnológicos, de forma criativa e que viabilize o protagonismo do educando, a fim de atender às necessidades que a sociedade demanda para o século XXI.

Este projeto contou com toda a infraestrutura oferecida pela instituição. Diante da não autorização de uso dos dispositivos móveis pessoais nas práticas pedagógicas, todo o material utilizado foi fornecido pelo colégio. Portanto, durante os encontros foram disponibilizados alguns computadores para determinadas atividades, tablets para o registro dos momentos de construção, além das plataformas virtuais contratadas para complementação do ensino presencial como o AVA e o Google for Education. A rede de WI-FI também foi liberada para alguns momentos de trabalho, no entanto, o curto tempo do recreio não permitia o desenvolvimento de todas as propostas, sendo assim, cada estudante precisou contar com seus dispositivos pessoais para a continuação das atividades em casa.

A construção coletiva da Revista Digital proporcionou aos estudantes a possibilidade de conhecer novas plataformas digitais, debater e utilizar a tecnologia de forma crítica e consciente, desenvolvendo habilidades importantes para seu crescimento pessoal e acadêmico. Propiciar experiências no âmbito escolar que estejam conectadas com o cotidiano é uma estratégia para dinamizar estes espaços e tornar a aprendizagem cada vez mais significativa para os nossos discentes.

5. Referências

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, **LDB**. 9394/1996. BRASIL.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**: introdução aos parâmetros curriculares nacionais/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997. 126p. Disponível em: <[introdução \(mec.gov.br\)](https://educacao.mec.gov.br/parametros-curriculares-nacionais)> Acesso em 10 de mai. de 2022.

CUNHA, Antônio Eugênio. **Afeto e aprendizagem, relação de amorosidade e saber na prática pedagógica**. Wak, Rio de Janeiro, 2008.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 25 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996. Disponível em: <<https://nepegeo.paginas.ufsc.br/files/2018/11/Pedagogia-da-Autonomia-Paulo-Freire.pdf>> Acesso em 01 de mai. de 2022.





ROGERS, Carl. **Liberdade para Aprender**. 4 ed. Belo Horizonte: Interlivros, 1977.

VALLS, Luciane Bonamigo. **Criatividade Contagante**: como a escola pode nutrir o pensamento criativo. Belo Horizonte: Voo, 2021. 183p.

VELOSO, Braian. Paulo Freire e educação a distância: visão propositiva para explorar a autonomia no ensino-aprendizagem. *In*: **Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância**. [GS Search]. São Carlos: SEaD-UFSCar, 2021.

VYGOTSKY, L.S. A gênese das funções mentais superiores. *In*: WERTSCH, J. V. (Ed). **O conceito de atividade da psicologia Soviética**. New York: M.E. Sharpe, 1981.

