

Produção de Mídias Digitais como estratégia de Inclusão Digital e Protagonismo Estudantil

Mariane Barbosa da Silva², Alice Lima Macêdo¹, Juscileide Braga de Castro¹

¹Faculdade de Educação – Universidade Federal do Ceará (UFC)

²Instituto UFC Virtual – Universidade Federal do Ceará (UFC)

mariannedbarbosa66@gmail.com, alycecece51@gmail.com, juscileide@virtual.ufc.br

Abstract. This article aims to describe and reflect on an interdisciplinary teaching sequence that explored the production of digital media, developed in a full-time public school in the city of Fortaleza, with 30 students in the 7th grade of Elementary School. The experience was carried out together with teachers of Mathematics and Sciences, within an interdisciplinary proposal that addressed the topic of food waste. The results demonstrate that the process of digital media production can stimulate critical thinking and social awareness, especially when associated with real-life issues. The process experienced by the students strengthened bonds, identities and self-esteem, enabling authorship.

Resumo. Este artigo tem o objetivo de descrever e refletir sobre uma sequência de ensino interdisciplinar que explorou a produção de mídias digitais, desenvolvida em uma Escola Pública de Tempo Integral do município de Fortaleza, com 30 estudantes do 7º ano do Ensino Fundamental. A experiência foi realizada em articulação com os professores das disciplinas de Matemática e Ciências, dentro de uma proposta interdisciplinar que abordava o tema do desperdício de alimentos. Os resultados mostram que o processo de produção de mídias digitais pode estimular o pensamento crítico e a consciência social, especialmente quando associadas a temas reais. O processo vivenciado pelos estudantes reforçou vínculos, identidades e autoestima, possibilitando a autoria.

1. Introdução

O ambiente escolar é um espaço essencial não apenas para a construção de conhecimentos, mas também para o desenvolvimento de valores, atitudes e competências que formam o sujeito de maneira integral. Essa concepção está em consonância com a Legislação Educacional Brasileira, especialmente com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB – Lei nº 9.394/1996), que estabelece, em seu artigo 32, que o Ensino Fundamental deve buscar o desenvolvimento da capacidade de aprendizagem dos alunos, englobando não apenas conteúdos e habilidades, mas também a formação de atitudes, o exercício da cidadania e o senso de responsabilidade social [Brasil, 1996].

A promoção do protagonismo estudantil, da inclusão e da consciência crítica exige metodologias que dialoguem com a realidade dos estudantes, especialmente nos anos

finais do Ensino Fundamental. Para Paulo Freire (1996), educar é um ato de amor e liberdade, no qual o educando deve ser sujeito ativo do processo educativo. Segundo o autor, “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou construção” [Freire, 1996, p, 47]. Nesse sentido, é preciso que a escola oportunize que estudantes produzam conhecimento.

A exploração das tecnologias digitais pode contribuir para a construção de uma aprendizagem colaborativa, criativa e participativa, que valorize os conhecimentos prévios dos alunos e promova a autonomia [Castro; Castro-Filho, 2020; Lira; Leitão; Castro, 2019]. Autores como Moran (2015) e Lévy (1999) destacam o papel das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) como ferramentas potentes para transformar a sala de aula em um espaço mais dinâmico, colaborativo e significativo.

Nas escolas, as tecnologias oferecem uma enorme diversidade de informações e permitem interatividade e colaboração. O crédito em seu potencial para a transformação da Educação escolar baseia-se na apostila de que elas são uma poderosa ferramenta para mudar os papéis atualmente desempenhados por professores e alunos no processo de ensino e de aprendizagem, ao viabilizar “a autonomia do aprendiz e a atuação do professor como orientador” [Brasil, 2008, p. 25, grifo nosso]. Por isso, quando a escola oportuniza acesso a essas ferramentas, é uma forma de inclusão digital, pois o acesso a ferramentas tecnológicas e professores qualificados pode propiciar que os estudantes alcancem expectativas que vão além do rendimento escolar [Santana; Castro, 2022].

Considerando as discussões apresentadas, este artigo tem o objetivo de descrever e refletir sobre uma sequência de ensino interdisciplinar que explorou a criação de mídias digitais, desenvolvida em uma Escola Pública de Tempo Integral do município de Fortaleza, com 30 estudantes do 7º ano do Ensino Fundamental. A experiência foi realizada em articulação com os professores das disciplinas de Matemática e Ciências, dentro de uma proposta interdisciplinar que abordava o tema do desperdício de alimentos. Diante do baixo engajamento inicial dos alunos com a temática, foram propostas oficinas de criação de mídias digitais como estratégia para estimular a participação, desenvolver habilidades tecnológicas e ampliar a conscientização sobre o tema.

A intenção foi ampliar o contato dos estudantes com as tecnologias, explorando seus usos para além do cotidiano de mídias como jogos, redes sociais e ferramentas de pesquisa. Buscou-se oferecer aos alunos a possibilidade de interagir com essas tecnologias de maneira crítica, criativa e significativa, incentivando a construção de projetos autorais. Essas perspectivas evidenciam que a criação de mídias digitais na Educação não é um fim em si mesma, mas um caminho para desenvolver competências do século XXI, como pensamento crítico, comunicação multimodal e responsabilidade social. Ao produzirem seus próprios conteúdos, os alunos não apenas assimilam conhecimentos, mas se tornam agentes capazes de questionar e transformar realidades.

Este artigo está dividido em cinco seções. A primeira, a introdução, apresenta o contexto e os problemas que motivam este relato de experiência, assim como o objetivo delimitado para este texto. A segunda seção traz o referencial teórico que discute a inclusão das tecnologias nas escolas públicas e pesquisas que abordaram a criação de mídias digitais. A seção seguinte descreve a metodologia adotada neste trabalho, seguida pela seção dos resultados. Por fim, as considerações finais serão

dispostas. 2 Tecnologias Digitais, Inclusão e autoria nas Escolas Públicas

Embora as tecnologias digitais estejam cada vez mais presentes no cotidiano, sua distribuição nas escolas públicas brasileiras ainda é desigual. Dados do Censo Escolar revelam que apenas 29% das instituições públicas dispõem de dispositivos como tablets ou computadores para os alunos, e menos de 67% utilizam a internet para fins pedagógicos [Brasil 2023]. Essa disparidade reforça a exclusão digital, limitando o acesso à informação e à produção de conhecimento.

Para Pretto (2011), a verdadeira inclusão digital não se resume à disponibilidade de equipamentos, mas ao uso crítico e criativo dessas ferramentas, contribuindo para uma formação cidadã. Isso demanda, além de infraestrutura, capacitação docente, para que os educadores possam mediar processos de aprendizagem integrados às tecnologias.

Essa visão ecoa com o pensamento de Paulo Freire (1996), que defende uma Educação ancorada na realidade dos estudantes, capacitando-os para transformá-la. Portanto, a inclusão digital deve ser entendida como um processo pedagógico que valoriza os saberes dos alunos e estimula sua autonomia, indo além da simples distribuição de dispositivos.

A inclusão digital não se dá apenas pelo acesso a dispositivos como tablets, notebooks, mas pelo acesso a internet e as mídias digitais, como vídeos, animações, textos, imagens e jogos. Pesquisas trazem evidências de que o uso e a produção de mídias digitais pode ajudar na aprendizagem [Castro; Castro-Filho, 2020; Lira; Leitão; Castro, 2019], sendo também aliadas no estímulo ao protagonismo estudantil. Quando os alunos deixam de ser passivos consumidores e passam a produzir conteúdo, desenvolvem não apenas habilidades técnicas, mas também capacidade crítica e expressiva, exercendo seu direito à comunicação.

Santaella (2008) destaca que as mídias digitais incentivam uma cultura participativa, em que os indivíduos assumem o papel de criadores de significado. No contexto escolar, isso significa redimensionar o lugar do estudante, transformando-o em agente ativo do processo de aprendizagem.

Castro e Castro-Filho (2020) realizaram um projeto com 12 estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental que promoveu a construção e a reflexão de conceitos Matemáticos a partir do uso e da criação de mídias digitais. Dentre os resultados, os autores indicam que a construção e a produção de conhecimento aconteceu não apenas com o uso de mídias, mas durante o processo de criação de vídeos pelos estudantes. Castro e Castro-Filho (2020, p. 105) destacam que o processo de criação de mídias produz diferentes significados, servindo não apenas como “instrumento de produção, de transformação de diferentes contextos, pois a significação também está relacionada com o engajamento dos alunos às atividades, o que pode ser constatado pela mudança de postura e comportamento frente ao processo de aprendizagem”. Essas mudanças de comportamento podem estar relacionadas a competências necessárias para a vida em sociedade, como a colaboração, a criatividade e o pensamento crítico.

Lira, Leitão e Castro (2019) realizaram uma oficina de *Scratch*¹ com professores da Educação Básica e estudantes de Licenciatura em Pedagogia e Matemática. Durante a oficina os participantes foram instrumentalizados para o uso do *Scratch* e incentivados a produzir mídias com esta ferramenta. Os resultados mostram que o processo vivenciado pelos participantes propiciou aprendizagem de conceitos matemáticos, possibilitando

experiências de autoria, colaboração e resolução de problemas. Ainda que os autores tenham trabalhado com professores, essa pesquisa traz experiências de criação de mídia e de autoria. A seguir, a metodologia será explicitada.

3. Metodologia da investigação

¹ Linguagem de Programação criada pelo *Midia Lab* do MIT

A intervenção pedagógica apresentada na forma de relato de experiência faz parte de uma sequência de ensino interdisciplinar planejada e desenvolvida colaborativamente, como parte de ações formativas do projeto “Desenvolvimento Profissional do Professor em Ações Interdisciplinares com Equidade”, cadastrado no Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade da Universidade de Santa Cruz (UESC), vinculado à Rede de Educação Matemática Nordeste (REM-NE), que reúne pesquisadores e instituições de ensino superior dos estados de Alagoas, Bahia, Ceará, Pernambuco e Rio Grande do Norte. Em Fortaleza, a pesquisa está vinculada ao Projeto de Iniciação Científica (PIBIC) da UFC, intitulado: “Ensino de Matemática a partir de ações interdisciplinares com Equidade”.

O presente trabalho caracteriza-se como um relato de experiência com abordagem qualitativa, fundamentado em uma intervenção pedagógica realizada com 30 estudantes com idades entre 12 e 14 anos, do 7º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública de tempo integral da rede municipal de Fortaleza. A sequência de ensino interdisciplinar teve como objetivo explorar formas alternativas de trabalhar a temática do desperdício de alimentos no contexto escolar, partindo dos conhecimentos prévios dos alunos e dos conteúdos desenvolvidos em sala de aula pelos professores das disciplinas de Ciências e Matemática.

Como parte das ações da sequência de ensino, os professores da escola propuseram uma oficina de criação de mídias digitais com foco na conscientização acerca do desperdício de alimentos. A proposta visou fomentar o protagonismo estudantil, permitindo que os alunos expressassem suas visões sobre o tema de maneira criativa, por meio de ferramentas digitais e estratégias de ensino colaborativas.

A oficina foi realizada em dois encontros, com duração média de quatro horas cada, totalizando aproximadamente oito horas de atividade. Os encontros ocorreram na sala audiovisual da escola, equipada com tablets com acesso à internet, projetor multimídia e aplicativos previamente instalados. Os resultados serão divididos em duas seções. Na próxima seção serão descritos a intervenção pedagógica para a criação de mídias a partir do tema desperdício de alimento. Em seguida, serão trazidas as reflexões sobre o processo vivenciado.

4. Explorando o desperdício de alimentos a partir da criação de mídias digitais

A escolha do tema levou em consideração um problema real vivenciado pela escola e identificado por professores e estudantes: o desperdício de alimentos da merenda escolar. Por estarem em uma Escola de Tempo Integral, os estudantes realizam, pelo menos, três refeições na escola. Explorar problemas reais, presentes na comunidade, é importante para trazer significado para os estudantes [Castro; Castro-Filho, 2020; Blikstein, 2008].

Além de ser um problema real da escola, os professores de Matemática e de Ciências perceberam que este tema possibilita explorar conhecimentos de Matemática

(vivência de uma pesquisa estatística, com coleta, organização, análise de dados e resultados) e de Ciências (pirâmide alimentar, alimentação saudável), fato importante para atender a atividade formativa dos professores, proposta pela REM-NE. Essa atividade formativa solicitava que os professores planejassem e desenvolvessem uma sequência de ensino interdisciplinar com equidade [Castro; Santana, 2025; Santana; Castro, 2022].

De acordo com Tomaz e David (2021), sequências de ensino interdisciplinares devem contemplar os seguintes componentes: (1) ter um tema gerador, como o desperdício de alimentos; (2) possuir a integração de áreas, como Matemática e Ciências; (3) explorar conteúdos das áreas de conhecimento integradas na proposta, como Planejamento de pesquisa, coleta e organização dos dados, construção de tabelas e gráficos, na Matemática e Nutrição do organismo e Hábitos alimentares, na Ciências; (4) Currículo e (5) Relevância social e Contextualização.

A intervenção pedagógica para a criação de mídias pelos estudantes foi dividida em três etapas. No primeiro momento, após a abordagem teórica interdisciplinar sobre o desperdício de alimentos, os professores, juntamente com os estudantes, apresentaram dados e estratégias de redução do desperdício no ambiente escolar, utilizando conhecimentos matemáticos e científicos para compreensão dos impactos ambientais e sociais do problema [Tomaz; David, 2021]. Em seguida, foi proposta uma oficina de mídias digitais, que teria como objetivo desenvolver produções autorais voltadas à sensibilização da comunidade escolar para o tema que estava sendo trabalhado. Blikstein (2008) destaca a importância de utilizar as tecnologias de forma consciente, promovendo a aprendizagem e o desenvolvimento do estudante, sobretudo, propondo pensar criticamente e de forma ética. Neste sentido, os estudantes tiveram a oportunidade de criar mídias adequadas à sua realidade escolar.

O primeiro grupo (Grupo 1), apresentado na Figura 1, era composto por alunos com maior afinidade com arte e desenho, porém mais tímidos em sala de aula. Esses estudantes optaram por trabalhar com *pixel art*, uma técnica de arte digital baseada em *pixels* que simula o estilo gráfico de jogos eletrônicos antigos, especialmente os *sprites* digitais. Após uma breve introdução sobre *pixel art*, os alunos utilizaram o *Piskel*², um *framework* gratuito e online, instalado nos tablets disponíveis. A proposta inicial da atividade era individual, mas na prática revelou-se uma dinâmica colaborativa: alunos com maior domínio da ferramenta passaram a ajudar espontaneamente os colegas com mais dificuldades, o que favoreceu trocas significativas de conhecimento e fortaleceu o trabalho em equipe. O principal objetivo dessa etapa foi a criação de mascotes inspirados em frutas, representando a luta contra o desperdício de alimentos, como ilustrado na Figura 2.



Figura

1 - Integrantes do grupo um Figura 2 - Mascote em PixelArt

A escolha pelas frutas surgiu em uma discussão coletiva durante a aula, quando os próprios estudantes refletiram que esses alimentos estão entre os mais frequentemente

desperdiçados na escola. A partir dessa constatação, surgiu a ideia de desenvolver personagens com narrativas envolventes que pudessem sensibilizar os demais alunos para a importância do consumo consciente de alimentos. Um dos desafios enfrentados pelo grupo foi a transição do desenho 2D tradicional para a

² Piskel é uma ferramenta online gratuita para criação de pixel art e sprites animados. Disponível em: <https://www.piskelapp.com>. Acesso em: 9 jun. 2025.

construção de personagens com perspectiva tridimensional e técnicas digitais, o que exigiu esforço criativo e adaptação ao novo ambiente de produção. Ainda assim, a motivação dos estudantes permaneceu alta, especialmente ao perceberem que suas criações poderiam extrapolar o ambiente digital.

Para aplicar as lições aprendidas e ampliar o alcance da mensagem criada, os alunos produziram *buttons* e folhetos informativos, utilizando os personagens desenvolvidos como ferramentas de conscientização. Esse momento permitiu que os estudantes percebessem que sua arte poderia ser aplicada em produtos reais, com potencial para impactar outras pessoas e até gerar oportunidades futuras, inclusive no âmbito financeiro. Assim, a atividade não apenas contribuiu para o desenvolvimento de competências técnicas e criativas, mas proporcionou uma experiência de protagonismo estudantil, engajamento social e valorização do potencial artístico de cada aluno.

O segundo grupo optou pela produção de vídeos curtos no formato de reels, utilizando o aplicativo Canva, escolhido por ser gratuito, leve, de fácil uso e já familiar a alguns alunos e professores. A plataforma funcionou bem nos tablets da escola e facilitou o processo. A partir disso, os estudantes planejaram seus roteiros de forma colaborativa, definindo falas, cenas e funções de cada integrante, conforme ilustrado na Figura 3.



Figura 3 - Thumbnail dos vídeos criados pelo grupo 2³

A proposta teve como objetivo valorizar a inclusão e o protagonismo estudantil, permitindo que todos participassem independentemente do nível de letramento digital. Além disso, promoveu o desenvolvimento de habilidades comunicacionais e socioemocionais, especialmente entre os estudantes mais tímidos, que encontraram diferentes formas de contribuir para o processo. A escolha de trabalhar com vídeos

curtos foi uma estratégia para estimular a colaboração entre os alunos. A partir do tema central do desperdício de alimentos, os estudantes foram incentivados a pesquisar mais sobre o assunto e usar a criatividade para construir roteiros originais. Alunos mais introspectivos puderam se destacar na elaboração dos textos e falas, enquanto aqueles com maior desenvoltura assumiram a frente das câmeras, protagonizando vídeos que ajudaram a idealizar e desenvolver.

Os alunos tiveram liberdade para escolher os cenários das gravações, decidir quem falaria cada parte e como o conteúdo seria apresentado. As pesquisadoras atuaram

³ Vídeo em: <https://drive.google.com/drive/folders/1bLWeL8cO-1NRLb17T-hYBfln7vfL1NT9?usp=sharing> apenas como apoio técnico durante a gravação dos vídeos, utilizando o celular para registrar os materiais produzidos. Foi especialmente significativo observar como os estudantes utilizaram situações cotidianas como base para suas narrativas. Ao construir as histórias, muitos reconheceram comportamentos próprios relacionados ao desperdício de alimentos e refletiram sobre a necessidade de mudança. Ficou evidente que protagonizar histórias com essa temática contribuiu para uma conscientização mais profunda e pessoal dos alunos, ao mesmo tempo em que fortaleceu sua confiança para expressar ideias e opiniões com maior segurança.

A atividade desenvolveu competências digitais, senso crítico e valorizou a expressão individual dos alunos. Igor, de 13 anos, destacou que foi muito legal se expressar nos vídeos, algo diferente da rotina escolar, e comemorou ter “ganhado um prêmio por fazer o que gosta” — referindo-se aos bottons com artes em pixel art. O gesto reforçou o reconhecimento e o protagonismo dos estudantes. O terceiro grupo optou pela criação de animações utilizando o *Adobe⁴ Animate*. Devido à limitação de infraestrutura tecnológica da escola, que já estava sendo utilizada pelos outros dois grupos, a atividade foi realizada em um único notebook disponibilizado pela pesquisadora. Apesar dos desafios técnicos enfrentados, os alunos demonstraram entusiasmo ao poderem gravar suas próprias vozes e desenvolver os personagens animados representados na figura 5.

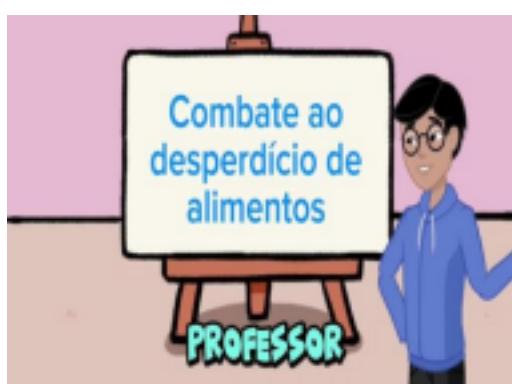




Figura 4 - Gravação de áudio

Figura 5 - Thumbnail da animação⁵

Um destaque dessa etapa foi a participação ativa e inclusiva de um estudante neurodivergente, cuja contribuição foi valorizada pelos colegas, que o incentivaram a escolher a animação e gravar sua própria voz como podemos observar na Figura 4. Essa vivência revelou tanto as dificuldades estruturais enfrentadas pelas escolas públicas quanto o potencial inclusivo das tecnologias digitais quando utilizadas de forma colaborativa e sensível às particularidades dos alunos [Blikstein, 2008].

A etapa final, realizada durante o segundo encontro, foi dedicada à apresentação dos produtos finais e à socialização das experiências. Os alunos compartilharam suas produções digitais com os colegas, refletindo sobre os processos de criação, os aprendizados e as dificuldades. O momento foi marcado por uma atmosfera de celebração e valorização das conquistas individuais e coletivas. A presença constante e o apoio das pesquisadoras em todas as fases da oficina foram fundamentais para

⁴ *Adobe Animate* é um software da *Adobe* voltado para criação de animações vetoriais e interativas, utilizado em jogos, vídeos e conteúdos educacionais. Disponível em: <https://www.adobe.com/products/animate.html>. Acesso em: 9 jun. 2025.

⁵ Vídeo em: <https://drive.google.com/drive/folders/1bLWeL8cO-1NRLb17T-hYBfln7vfL1NT9?usp=sharing> encorajar os estudantes a se expressarem com confiança e a enxergarem as tecnologias digitais como instrumentos de transformação social. Como forma de valorização das produções realizadas pelos estudantes, foram entregues bottons e folhetos contendo as artes digitais desenvolvidas por eles, destacando a autoria e coautoria [Lira, Leitão, Castro, 2019]. Na próxima seção apresenta-se as reflexões sobre o processo vivenciado pelos estudantes.

4. Reflexões sobre o processo de criação de mídias digitais

A produção de mídias digitais na Educação vai além do domínio técnico de ferramentas, constituindo-se como um processo criativo e pedagógico que envolve autoria, crítica e colaboração. Segundo Jenkins (2009), em sua teoria da cultura participativa, a criação de conteúdos digitais (vídeos, animações, podcasts) permite que os alunos se apropriemativamente dos conhecimentos, reconfigurando-os em linguagens multimodais e compartilháveis. Essa prática não só desenvolve habilidades técnicas, mas também estimula o pensamento sistêmico e a expressão criativa.

Buckingham (2020) argumenta que o letramento digital deve ir além do uso instrumental de tecnologias, envolvendo a capacidade de analisar, produzir e disseminar mídias de forma crítica. Em projetos educativos, isso significa que os alunos não apenas consomem informações, mas tornam-se produtores ativos, desenvolvendo habilidades como curadoria de conteúdo, edição multimídia e adaptação de linguagens para

diferentes plataformas. Ribeiro (2022) explora o conceito de transmídia na Educação, destacando que a criação de narrativas digitais em múltiplos formatos (como *TikTok*, *Instagram*, *Reels* e *blogs*) permite uma abordagem mais dinâmica e personalizada dos temas curriculares. Por exemplo, ao trabalhar o desperdício de alimentos, os estudantes podem produzir séries de vídeos curtos para redes sociais, combinando dados científicos, depoimentos e animações, ampliando assim o alcance e o impacto de suas reflexões.

A experiência interdisciplinar relatada evidenciou o potencial das mídias digitais como ferramentas que vão além do uso técnico ou instrumental: elas se mostraram capazes de transformar o ambiente escolar em um espaço de experimentação, colaboração, expressão e desenvolvimento de competências socioemocionais. Ao integrar tecnologias digitais com um tema sensível e atual, como o desperdício de alimentos, a oficina permitiu que os estudantes explorassem novas formas de se comunicar, resolver problemas e trabalhar em equipe, assumindo papéis mais ativos no processo de aprendizagem.

Desde o primeiro encontro, observou-se um forte engajamento dos estudantes ao perceberem que suas ideias seriam valorizadas e que teriam liberdade criativa para abordar o tema de formas diversas, utilizando linguagens digitais com as quais já têm familiaridade em contextos não escolares. Esse deslocamento do modelo tradicional — centrado no professor — para uma abordagem onde o aluno é protagonista do seu aprendizado gerou efeitos positivos: estudantes mais tímidos encontraram espaço para se expressar por meio da arte digital (como no grupo de pixel art); alunos com menos domínio tecnológico foram incentivados a aprender com os colegas, promovendo solidariedade e colaboração; e aqueles com maior afinidade com as ferramentas digitais puderam compartilhar saberes, reforçando sua autoconfiança.

As mídias digitais, neste contexto, funcionam como gatilhos de transformação social e pessoal. Elas desafiaram os alunos a explorarem novos papéis e como o de criadores de conteúdo, roteiristas, animadores, artistas e editores e que exigiram deles habilidades como escuta ativa, empatia, organização e cooperação. A criação de produtos digitais (vídeos, animações, buttons, folhetos) ofereceu uma oportunidade concreta de ressignificar o espaço escolar como um ambiente onde a tecnologia está a serviço da expressão cidadã, da criatividade e da construção coletiva de sentido [Castro; Castro-Filho, 2020; Blikstein, 2008].

Essa mudança de perspectiva também contribuiu para o empoderamento dos alunos, especialmente ao perceberem que suas ideias poderiam ser vistas, ouvidas e valorizadas por toda a comunidade escolar. Quando um estudante é empoderado, seja por meio da liberdade de criação, do reconhecimento ou do espaço para expressar sua visão de mundo, ele tende a se tornar um multiplicador de empoderamento. Isso foi visível durante as oficinas: alunos que inicialmente se mostravam inseguros foram ganhando confiança ao longo das atividades, encorajando também os colegas a participarem, opinarem e tomarem decisões conjuntas.

A oficina demonstrou que o uso das tecnologias digitais na Educação não deve ser limitado ao desenvolvimento de habilidades técnicas, mas sim compreendido como uma oportunidade para desenvolver competências humanas fundamentais para o século XXI, como pensamento crítico, colaboração, resolução de conflitos, autonomia e respeito à diversidade. Tais competências são essenciais não apenas no ambiente

escolar, mas também na vida em sociedade.

A culminância do projeto, com a socialização das produções, representou um momento simbólico de valorização do protagonismo estudantil. Mais do que um encerramento, foi a celebração do processo de aprendizagem vivenciado de forma ativa, criativa e inclusiva. Isso reforça a importância de oferecer aos alunos espaços onde possam criar, errar, aprender, se expressar e serem ouvidos, tornando a escola um lugar vivo, participativo e conectado à realidade dos estudantes.

5. Considerações Finais

A intervenção pedagógica desenvolvida com estudantes do 7º ano demonstrou que, quando a escola aposta no uso criativo e significativo das mídias digitais, é possível não apenas ampliar o repertório técnico dos alunos, mas também promover desenvolvimento social, emocional e coletivo. Ao colocá-los como protagonistas de suas próprias produções e dar-lhes espaço para experimentar, errar e colaborar, os estudantes puderam desenvolver habilidades que extrapolam o conteúdo escolar, como autonomia, empatia, criatividade, comunicação, escuta ativa e respeito à diversidade.

As oficinas mostraram ainda que as tecnologias digitais podem estimular o pensamento crítico e a consciência social, especialmente quando associadas a temas reais e urgentes como o desperdício de alimentos. Ao criarem mascotes, vídeos, animações e materiais gráficos, os alunos encontraram novas formas de se expressar e de impactar positivamente a comunidade, transformando o conhecimento em ação. Outro ponto relevante foi o efeito multiplicador do empoderamento estudantil.

Quando os alunos percebem que sua voz importa, passam a incentivar uns aos outros, criando um ambiente de confiança e pertencimento. Durante a gravação das vozes para a animação, eles se ajudaram a dividir e memorizar as falas, corrigiram erros juntos e insistiram até alcançar o resultado desejado. Esse apoio mútuo reforçou vínculos e mostrou o poder da colaboração no processo de aprendizagem. A experiência também revelou desafios significativos, como a falta de estrutura tecnológica nas escolas públicas, a necessidade de formação docente contínua e o apoio a ações interdisciplinares e inclusivas. Superar essas barreiras exige investimento, políticas públicas eficazes e a valorização do trabalho colaborativo entre professores, bolsistas universitários e gestores escolares.

Em pesquisas futuras, sugere-se a realização de projetos, com oficinas regulares de mídia e tecnologia nas escolas, conectadas a temas sociais relevantes e à realidade dos estudantes. Além disso, é essencial que esses espaços promovam o diálogo, a escuta e o reconhecimento da diversidade de talentos e formas de aprender, contribuindo para uma Educação mais humana, transformadora e inclusiva.

6. Referências

Blikstein, Paulo. (2008) *Travels in Troy with Freire: Technology as an agent for emancipation*. In: Noguera, Pedro; Torres, Carlos Alberto (Ed.). *Social justice education for teachers: Paulo Freire and the possible dream*. Rotterdam: Sense.

Brasil. (2018) *Base Nacional Comum Curricular – BNCC*. Ministério da Educação.

Brasil (2023) *Censo Escolar da Educação Básica 2023: Resumo Técnico*. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira – INEP.

- Buckingham, David. (2020) *The Media Education Manifesto*. Cambridge: Polity Press.
- Castro, J. B. de ., & Santana, E. R. dos S.. (2025). Equidade e Justiça Social para a aprendizagem em Matemática: perspectiva de professoras da Educação Infantil. *Bolema: Boletim De Educação Matemática*, 39, e240190. <https://doi.org/10.1590/1980-4415v39a240190>
- Castro, J. B.; Castro-Filho, J. A. (2020) Projeto Pensar, Conectar e Fazer: o uso das Tecnologias Digitais para a Aprendizagem da Proporcionalidade. *Interfaces Científicas - Educação*, Aracaju, v. 9, n. 2, p. 95 - 109. Número Temático.
- Freire, P. (1996) *Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra.
- Jenkins, Henry. (2009) *Cultura da convergência*. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- Kenski, V. M. (2012) *Tecnologias e ensino presencial e a distância*. 8. ed. Campinas: Papirus.
- Lira, A. S; Leitão, D. A.; Castro, J. B. (2019) como o processo de produção de mídias pode contribuir para a formação docente? *RENOTE – Novas Tecnologias na Educação*, v. 17, n. 1, p. 425-434.
- Pretto, N. L. (2011) *Educação e tecnologias no Brasil: políticas e práticas nos espaços escolares*. In: SILVA, M. (org.). *Tecnologias e cultura digital na escola*. Salvador: Edufba. p. 13-32.
- Ribeiro, A. E. (2022) *Educação Transmídia: Narrativas Digitais na Sala de Aula*. São Paulo: Edições SESC.
- Santaella, L. (2008) *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus.
- Santana, E. R. S.; Castro, J. B. (2022) Equidade e Educação Matemática: experiências e reflexões. *Com a Palavra, o Professor*, v. 7, n. 17, p. 79 98.
- Tomaz, Vanessa Sena; David, Maria Manuela Martins Soares. (2021) *Interdisciplinaridade e aprendizagem da Matemática em sala de aula*. Coleção Tendências em Educação Matemática – Belo Horizonte: Autêntica.