

# Uma Proposta de Transição de Estudantes do Ensino Fundamental I para o Ensino Fundamental II Mediada por Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

Fernanda Couto S. Araujo<sup>1,2</sup>, Elizabeth Domiciano Paes<sup>1</sup>, Gabryele de A. B. Prado<sup>2</sup>, Daniele C. N. Sucena de Almeida<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Departamento de Informática Educativa– Colégio Pedro II (CP2)  
Rio de Janeiro – RJ – Brazil

<sup>2</sup>Programa de Pos-graduação em Informática – Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) – Rio de Janeiro – RJ – Brazil

fernandacsaraujo@gmail.com, elizabethpaes@cp2.g12.br,  
gabryelebenites@gmail.com, daniele.net@uol.com.br

**Abstract.** *This paper describes the stages of a project entitled “Pedrinho Asks, Pedrão Answers”, which deals with some questions about the transition of students from the fifth to the sixth year of Elementary School. Conversations are held on the subject, online murals are built with questions and answers and a video is produced with the doubts that arose. The students are the protagonists and authors in each stage of the project. The questions were presented and the collaboration between students and teachers was observed, in addition, the sentiment analysis shows the participation of all.*

**Resumo.** *Este trabalho descreve as etapas de um projeto intitulado “Pedrinho Pergunta, Pedrão Responde”, onde são tratadas algumas questões sobre a transição dos estudantes do quinto para o sexto ano do Ensino Fundamental. São realizadas conversas sobre o tema, a construção de murais online com perguntas e respostas e um vídeo é produzido com as dúvidas que surgiram. Os alunos são os protagonistas e autores em cada etapa do projeto. Foram apresentadas as perguntas e observada a colaboração entre alunos e professores, além disso, a análise de sentimento mostra a participação de todos.*

## 1. Introdução

No decorrer dos anos de trabalho com estudantes do Ensino Fundamental I e II, foi possível observar a ansiedade gerada ao final do ano letivo do 5º ano. Existe uma expectativa que envolve incertezas, medos, fantasias, inquietação, excitação, angústia, enfim, um misto de sentimentos que toma conta dos educandos nesse período de transição. A nova série pode trazer notáveis dificuldades. “Isso provoca nos alunos medos e angústias diante do desconhecido.” [Andrade 2011]

De fato, o aluno inicia uma nova vida escolar e encontra algumas dificuldades que podem marcar sua vida estudantil. Há de se considerar também uma outra transição nesse período, a passagem da infância para a adolescência, com inúmeras transformações biológicas, físicas, cognitivas e emocionais. Por isso, é importante que a

escola busque maneiras de auxiliar na adaptação, atenuando os problemas que podem surgir nas séries futuras, influenciando no desempenho educacional.

Portanto, ao presenciar esse cenário surgiu a ideia de desenvolver um projeto com o objetivo de auxiliar os estudantes, facilitando a transição do quinto para o sexto ano do Ensino Fundamental. Tendo em vista que a escola possui dois *campi* distintos, em uma unidade estudam do primeiro ao quinto ano e na unidade ao lado, estudam do sexto ao nono ano. A disciplina de Informática Educativa existe nas duas unidades do colégio, assim as professoras se uniram com o propósito de contribuir para oportunizar uma melhor continuidade do processo educacional, apoiada pelo uso da tecnologia.

Apostando na interação entre alunos mais novos e mais velhos, que já passaram pela transição e se adaptaram à nova forma de estudar, nasceu o projeto “Pedrinho Pergunta, Pedrão Responde”, com o propósito de oferecer ao quinto ano (carinhosamente chamado internamente de Pedrinho) a oportunidade de perguntar e tirar suas dúvidas, e ao sexto ano (Pedrão) responderem e contarem seus relatos de como foi a chegada ao novo ambiente. O objetivo geral deste projeto foi contribuir para que a transição do quinto para o sexto ano ocorra de maneira agradável e tranquila em relação a espaço, tempo, novos grupos, professores, materiais e avaliação. Neste trabalho é apresentada a motivação inicial, o papel da informática educativa no processo de aprendizado dos estudantes e as ferramentas colaborativas usadas. As atividades desenvolvidas são relatadas na seção quatro deste artigo. Por fim, apresentamos as discussões e considerações finais.

## **2. Motivação**

Através do cotidiano da prática profissional, percebeu-se que alguns elementos influenciam na mudança de série. Os alunos estão começando um novo caminho de aquisição de maturidade, buscando uma nova identidade. Eles eram os mais velhos no Ensino Fundamental I e no sexto ano serão os mais novos do Ensino Fundamental II. Outro elemento de mudança é a quantidade de disciplinas, demarcadas por horários definidos e rotatividade de professores, tornando o ritmo de estudo diferente do que estão acostumados, quando eram cuidados por um professor que estava com eles quatro dias da semana e se deparam com uma nova realidade exigindo um pouco mais de independência.

Dentre as questões mais ouvidas pode-se ressaltar: timidez em lidar com alunos mais velhos no mesmo espaço, medo de se perder no novo ambiente, temor em lidar com muitos professores, não saber a quem recorrer se houver algum problema, dificuldade de organização com a quantidade de novas matérias, livros e cadernos, insegurança com as aulas em geral e a preocupação de não se sair bem na nova realidade a qual será inserido. “O ambiente é novo, outros professores, alunos e espaços. Ampliação dos deveres de casa, trabalhos e avaliações, bem como a metodologia individual de cada professor” [Mendonça, 2018].

Todas essas mudanças se refletem nas suas práticas trazendo novos desafios. O papel da escola é socializar o conhecimento para que o indivíduo se desenvolva, mas há uma dualidade visível: os alunos não estão preparados para essas mudanças e os professores não estão preparados para receber esses alunos. É preciso buscar estratégias para que as mudanças ocorram suavemente e não afetem o desempenho destes alunos de forma negativa. Por outro lado, também é necessário considerar que os professores,

seja por sua formação ou pela estrutura a que estão adaptados no ensino fundamental II, sentem um impacto ao se depararem com especificidades decorrentes da faixa etária dos novos alunos.

Somado aos fatores anteriores, havia também a responsabilidade de estar em consonância com a política interna da instituição, que prevê interação entre os segmentos de ensino, conforme descrito na p.4:

Ultrapassado o primeiro “rito de passagem” do 3º para o 4º ano, o estudante do 5º ano ingressa num estado de expectativas quanto ao curso seguinte, marcado por um certo nível de ansiedade. Nesta etapa da vida escolar, as dúvidas relativas às futuras relações num meio desconhecido comparecem, acrescidas da incerteza quanto às escolhas e decisões para definir um caminho próprio de formação. Enfim, um mundo novo a ser descoberto, pleno de desafios e de novas responsabilidades na lida com o tempo, com a organização curricular, com os professores, com os materiais e instrumentos didático-pedagógicos, com os novos grupos de estudantes e com as modalidades de avaliação. [II 2019].

O projeto nasceu no final do ano de 2018 e, com o passar dos anos passou por algumas mudanças de acordo com as necessidades que surgiram. Em virtude da pandemia e com aulas online, não foi possível realizar o projeto no ano de 2020, retornando nos anos de 2022. Porém, assim que retornamos ao ensino presencial, ainda na pandemia e tomando os devidos cuidados, o projeto foi realizado com empolgação, curiosidade e animação por parte dos docentes e discentes.

### **3. Informática Educativa e Tecnologias Colaborativas**

A Informática Educativa tem um papel importante como agente articulador no processo de aprendizagem dos alunos e entende a relevância da abordagem da computação e das tecnologias no currículo da educação. Através do uso de tecnologias é possível desenvolver projetos para a comunidade escolar como um todo. Sua intenção é a colaboração com o ensino, o desenvolvimento das habilidades fundamentais da era digital, estimular a criticidade no uso de informação, influenciando positivamente na eficácia do processo educativo.

As ferramentas colaborativas podem ser importantes no processo de comunicação e aprendizado e são utilizadas dentro da Informática Educativa. Conforme há interação entre os alunos tanto face a face quanto online, uma comunidade para compartilhar experiências de aprendizagem é construída [Palloff et al. 2002]. O desenvolvimento da colaboração e a interação permite a aplicação e transferência de conhecimento através do compartilhamento de experiências entre os membros da comunidade [Vasquez-Bravo et al. 2014].

Segundo [Gimenez e Siqueira 2022b] a aprendizagem colaborativa também pode acontecer através de um caso especial denominado de ensino informal, como por exemplo, perguntas e respostas diretas em postagens ou discussões associadas com o uso de tecnologias que geram eficácia aprendizagem do aluno, assim como, ajudam os estudantes a encontrar informações de qualidade.

Na área de informática na educação podemos encontrar características de CQA, uma comunidade online de perguntas e respostas, uma vez que ajudam os estudantes a

encontrarem informações de melhor qualidade e deixá-las em destaque [Gimenez e Siqueira 2022b]. As trilhas de conteúdos da CQA estão cada vez mais sendo empregadas como fonte de conhecimento de diversos assuntos na web [Gimenez e Siqueira 2022a]. Nesta perspectiva, a CQA surge como uma opção na obtenção de conhecimentos a partir de respostas às necessidades de informação na Web [Gimenez and Siqueira 2021].

O padlet é um exemplo de ferramenta que pode ser usado para elaborar perguntas e respostas, através de um mural multimídia gratuito que permite a interação em tempo real tanto entre estudantes como entre estudantes e professores, o que facilita a participação de toda a turma [Fuchs 2014]. Por possuir características colaborativas, o Padlet, permite a interação dos sujeitos transmitindo ideias, socializando informações e aprendendo em um contexto diferente do tradicional. Além de sua interface ser amigável, possui opções que são familiares aos estudantes na internet, como curtir, comentar e compartilhar os murais com outras pessoas.

Outras tecnologias gratuitas, como Google Meet e Whatsapp, são fáceis de usar e não necessitam de altas especificações nos dispositivos de uso, porém muitos estudantes não têm acesso a celulares e era necessária uma ferramenta que pudesse ser assíncrona, uma vez que os alunos interagem em momentos diferentes. Dessa forma o Padlet foi escolhido, por ser utilizado em tarefas simples tanto para iniciantes como para instrução especializada e não requer treinamento especial [Padlet 2013]. Além disso [Shuker e Burton 2021] dizem que o padlet é ideal para trabalhos em equipes uma vez que compartilha pensamentos, criações, descobertas ou experiência de determinado assunto. Por contar com a opção de anonimato esta ferramenta apresenta grande engajamento dos professores e alunos.

#### **4. Desenvolvimento**

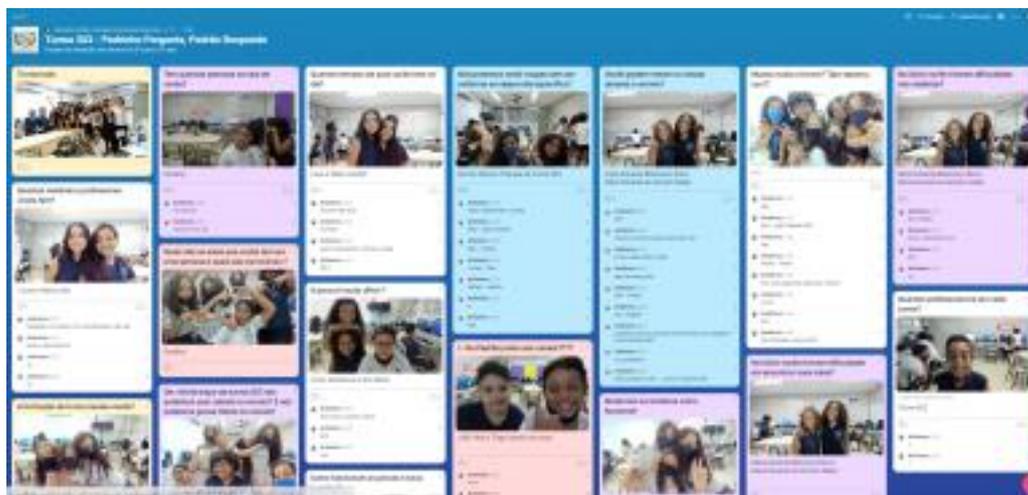
O roteiro do projeto contém alguns objetivos a serem alcançados que eram propor novas experiências aos alunos estimulando a interação, observando os sentimentos e escolhendo a melhor ferramenta tecnológica que fosse permitida fazer uma análise empírica sobre o andamento do projeto para se obter os melhores resultados, e como consequência a satisfação entre alunos, professores e funcionários envolvidos. Sabemos que a informática educativa, o uso de tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), a interação está intrinsecamente relacionadas e é capaz de proporcionar uma aprendizagem mais significativa [Mello et al. 2022].

Na idealização do projeto foi percebido que para iniciar havia necessidade de utilizar um recurso gratuito e que proporcionasse aos estudantes uma conversa assíncrona, onde os alunos de quinto ano pudessem fazer suas perguntas com suas dúvidas a respeito do campus do Ensino Fundamental II, e os alunos de sexto ano pudessem respondê-las de forma clara e organizada, para transmitir segurança e empatia entre os alunos e detectar questões que pudessem acarretar na insegurança no momento da transição. Por acreditar que a ferramenta atendia a necessidade, optamos por utilizar o site Padlet, que remete a um mural digital.

Para cada turma de quinto ano foi criado um mural online. A figura 1 apresenta um exemplo do Padlet preenchido por uma das turmas. As aulas de Informática Educativa durante o projeto se iniciaram com uma conversa com as turmas sobre como

foi a chegada ao primeiro ano, era uma nova escola com novos amigos. Foi uma retrospectiva com muitas participações eufóricas, lembranças boas, más, engraçadas e tristes. Após esses momentos, foi falado novamente das mudanças que viriam, sobre como seria a nova vida no sexto ano. Os estudantes expressaram suas dúvidas, anseios, curiosidades e tudo o que gostariam de saber. Então, o projeto foi apresentado e cada um foi convidado a entrar nos murais online e escrever todas as suas perguntas. Como os computadores possuem câmeras, muitos registraram fotos e anexaram à publicação. As postagens apareciam em tempo real e todos da turma podiam ver todas as perguntas feitas, assim as perguntas não se repetiram e deram origem a novas perguntas.

Depois que os murais de quinto ano estavam preenchidos com todas as perguntas, os alunos de sexto ano recebiam orientações da professora de Informática Educativa para responderem seus futuros colegas. Os alunos entravam nos murais online e respondiam as perguntas escolhidas no campo de comentário de cada postagem. Uma pergunta podia ser respondida mais de uma vez, garantindo a participação de todos e a diversidade de opiniões nas respostas. Foi notável a empolgação dos estudantes ao ter contato com os murais, muitos deles deixaram claro que tiveram as mesmas dúvidas no ano anterior. As turmas sentiram-se à vontade em ajudar, assim a mesma pergunta teve mais de uma resposta, o que permitiu aos alunos do quinto ano, terem uma visão mais geral sobre a opinião dos colegas de sexto ano, e consequentemente, a se sentirem mais tranquilos em relação ao que os espera no próximo ano.



**Figura 1. Mural online de uma das turmas no Padlet**

Passou-se então para a próxima etapa do projeto, a proposta da gravação de um vídeo onde os alunos seriam os “atores”. Em cada ano, as perguntas foram compiladas e organizadas por temas. Houve um interesse muito grande para a participação nas filmagens, por isso decidimos fazer sorteios para definição de quais estudantes participariam desta etapa, tomando o cuidado de que cada turma tivesse ao menos um aluno para representá-la. Foram utilizados os espaços do campus do quinto ano, para gravar as perguntas, assim os alunos do sexto, quando vissem o vídeo, poderiam lembrar os momentos vividos no ano anterior. De igual forma, foi feito com os alunos de sexto, visando que os alunos do quinto ano pudessem visualizar como são os novos espaços do próximo ano. Ao utilizarmos o vídeo como ferramenta, lançamos mão de

mais uma estratégia interativa para enfrentar os desafios da transição. Como salienta, [Jukes et al. 2010]:

[...] essas novas mídias não são apenas produzidas para consumo de forma passiva, porque isso não atende as expectativas dos jovens dessa geração. Eles não querem ser apenas telespectadores, eles querem ser atores. Eles esperam, querem e precisam de informação interativa, recursos interativos, comunicações interativas e experiências relevantes, da vida real [Jukes et al. 2010].

Ainda que o vídeo possa ser considerado um recurso bem popular, nesta circunstância sua utilização não foi a mais corriqueira, que é de reproduzir um material, apenas de maneira audiovisual, mas da forma como foi posto, os alunos foram os protagonistas, tanto na fase da elaboração do roteiro (perguntas e respostas), quanto na utilização da própria imagem, sendo os autores de todo o processo, percebendo-se úteis para a realização do processo, fortalecendo a autoestima e criando ainda um sentimento de orgulho e satisfação na produção do próprio material pedagógico.

O vídeo foi produzido com o apoio de um profissional da equipe de Educação à Distância (EAD) do colégio, que auxiliou todo o processo de filmagem e edição. Era possível perceber a satisfação dos estudantes ao chegarem nos locais de filmagem e se depararem com o equipamento profissional utilizado pela equipe de EAD, eles sentiam-se parte importante do projeto, sentiam-se os protagonistas, incluídos em algo relevante, como era nossa intenção. A figura 2 apresenta um momento de gravação do vídeo.



**Figura 2. Momento de gravação das perguntas**

O filme foi exibido durante a cerimônia de encerramento do quinto ano, com todos os alunos e professores presentes. Ele cumpriu o papel de ampliar a percepção da comunidade escolar como um todo, sobre a dinâmica escolar nos diferentes tempos/espacos. A figura 3 ilustra a capa do vídeo apresentado. Os vídeos estão disponíveis online na página oficial do colégio e no portal de vídeo digital da RNP - Rede Nacional de Ensino e Pesquisa.



Figura 3. Capa do vídeo produzido

## 5. Discussão

É importante ressaltar que o projeto aconteceu durante as aulas de Informática Educativa de cada turma, uma vez por semana com duração de noventa minutos. Todos os alunos presentes participaram com, pelo menos, uma pergunta nos Padlets. As turmas de quinto ano costumam ter por volta de vinte e cinco alunos e as turmas de sexto ano têm por volta de trinta e cinco alunos. A tabela 1 mostra o quantitativo de estudantes que participaram do projeto. No ano de 2018, participaram sete turmas de quinto ano e duas turmas de sexto ano. No ano de 2019, foram também sete turmas de quinto ano e quatro turmas de sexto ano. No ano de 2020, o projeto não foi feito devido a pandemia do covid-19. No ano de 2021, foram nove turmas de quinto ano e duas turmas de sexto ano. No ano de 2022, foram oito turmas de quinto ano e não houve tempo para os alunos do sexto ano participarem, pois os calendários letivos das duas unidades estavam diferentes, o sexto ano terminou antes do quinto. É importante também especificar que nos anos anteriores a 2018, não havia esse projeto e a equipe de professores observou de forma empírica através de conversas de corredor o constante medo dos alunos para ingressar no 6º ano. A partir de 2018, houve a iniciativa de implementar esse projeto na tentativa de eliminar esses anseios e observar que as dúvidas dos alunos foram diminuindo, ao longo dos anos após o ano de 2018 na fase de implementação do projeto.

Por este motivo, o projeto se mantém ainda nos dias atuais e o sucesso do projeto foi tão bom que houve a necessidade de se manter nos próximos anos e com aceitação entre alunos e professores. Desta forma, sugere-se como trabalho futuro uma pesquisa completa em torno dessa temática para revisão e validação dos resultados para que possa ser expandido para outras escolas particulares ou públicas, nacionais ou internacionais.

Em relação às análises dos dados obtidos durante a implementação do projeto no padlet, foi realizada uma análise de sentimentos baseada em Smith et al. (2022), com o intuito de obter uma observação empírica, sendo assim, o conteúdo apresentou predominantemente sentimentos neutros, positivos e poucos negativos conforme a tabela a seguir. Foi utilizado o software online gratuito chamado GotIt.ai onde foram analisadas algumas perguntas relevantes e que tiveram mais interações, através da inserção da sentença de texto para análise buscando a relação entre as palavras através da inteligência artificial. O sentimento e a emoção de cada palavra variam conforme o

contexto e mensura quais os sentimentos que podem demonstrar a Raiva, Medo, Alegria, Tristeza e Aversão através das perguntas que dão como respostas analisadas em métricas de emoções com precisão o sentimento da sentença, se é POSITIVA, NEGATIVA, NEUTRA ou têm sentimento CONFLITANTE. A tabela 1 mostra o quantitativo dos participantes.

É importante incluir exposições de perguntas, respostas relevantes e pertinentes para esclarecer detalhes do projeto e para ajudar na compreensão e interesse do leitor sobre esse assunto em questão. As perguntas relevantes que estão relacionadas aos objetivos do projeto, aos resultados obtidos e às implicações práticas ou teóricas. Foram selecionadas as respostas mais claras e concisas entre os alunos da série superior, de acordo com a tabela 2. As perguntas serão apresentadas a seguir por suas respectivas respostas que fazem compreensão global do tema e com respostas que fornecem insights valiosos e significativos para a área em questão.

**Tabela 1 - Quantitativo de participantes**

| <b>Ano</b>  | <b>Turmas de 5º ano</b> | <b>Média de estudantes do 5º ano</b> | <b>Turmas de 6º ano</b> | <b>Média de estudantes do 6º ano</b> |
|-------------|-------------------------|--------------------------------------|-------------------------|--------------------------------------|
| <b>2018</b> | 7                       | 175                                  | 2                       | 70                                   |
| <b>2019</b> | 7                       | 175                                  | 4                       | 140                                  |
| <b>2021</b> | 9                       | 225                                  | 2                       | 70                                   |

**Tabela 2 - Exposição de perguntas e respostas.**

| <b>Perguntas (Participantes do 5º ano)</b>          | <b>Respostas (Participantes do 6º ano)</b>        |
|---|---|
| “Quantos professores vocês têm?”                    | “Nós temos 12 professores, um para cada matéria”  |
| “Qual o número total de matérias?”                  | “12 matérias, porém 1 matéria não tem prova”      |
| “Os professores são legais?”                        | “Depende do seu ponto de vista e sua perspectiva” |
| “Como vocês se sentiram quando chegaram no Pedrão?” | “Nos sentimos mais acostumados!”                  |

Foi realizada uma análise das frases mais relevantes de alguns alunos selecionados aleatoriamente, que acarretam questões sobre a insegurança no momento da transição através de análise de sentimentos. É importante destacar as perguntas que tiveram uma análise negativa. Ocorreram mais interações, onde foi constatado o companheirismo e empatia entre eles para poder sanar as suas dúvidas.

Na tabela 3 a seguir, será apresentado um quadro com o número de interações onde foi observado que as perguntas geraram um sentimento negativo e foram diminuindo ao longo do projeto, sendo que esses mesmos alunos que no início demonstraram em algum momento o sentimento negativo, logo depois demonstraram um sentimento positivo.

## 6. Images

Através da criação dos murais online, comprovamos que nossas observações iniciais sobre as dificuldades enfrentadas na transição dos alunos são reais, conseguimos detectar os mais variados tipos de dúvidas que permeiam o universo dos alunos do quinto ano no que diz respeito a essa transição de série. Perguntas como: “Quantos professores vocês têm?”; “Qual o número total de matérias?”; “Os professores são legais?”; “Como vocês se sentiram quando chegaram no Pedrão?”; dentre outras, demonstram a real insegurança deles para com o desconhecido. Foi possível perceber que ao utilizarmos o recurso de gravação de vídeo, tornamos a tarefa mais interessante para os alunos, pois sentiram-se peças fundamentais para a execução do projeto. Permitimos aos nossos alunos estarem presentes de maneira ativa durante todo o desenvolvimento das etapas, isto contribuiu para incentivar a autonomia. O trabalho em equipe foi um combustível que permitiu a interação das turmas internamente e intercâmpi, incentivando o engajamento dos alunos, trocando conhecimento e experiências, para que o produto final, o vídeo, atingisse o objetivo de tranquilizar e incentivar os alunos do quinto ano na transição do primeiro ciclo do ensino fundamental para o segundo.

**Tabela 3 - Exposição de frases mais relevantes com interações e sentimentos dos estudantes utilizando a ferramenta GotIt.ai.**

| Perguntas do 5º ano                                 | Identificação | Sentimentos  | Interações |
|---|---------------|--|------------|
| “Quantos professores vocês têm?”                    | Aluno A       | Neutro   | 4          |
| “Qual o número total de matérias?”                  | Aluno B       | Neutro   | 4          |
| “As provas são muito difíceis?”                     | Alunos X e Y  | Sentimento: -52,50% NEGATIVO.<br><br>Emoção: TRISTEZA: 52,00%,<br>MEDO: 26,00%, ABALADO:<br>26,00%, ALEGRIA: 0,00%.    | 6          |
| “Os professores são legais?”                        | Aluno C       | Neutro   | 2          |
| “Como vocês se sentiram quando chegaram no Pedrão?” | Aluno D       | Neutro   | 3          |
| Vocês podem escutar música a hora que quiserem?     | Alunos X e Y  | Sentimento: 52,50% POSITIVO.<br><br>Emoção: TRISTEZA: 0,00%<br>ALEGRIA: 52,50% MEDO: 0,00%<br>NOJO: 0,00% RAIVA: 0,00% | 2          |
| Tem tempo livre?                                    | Alunos X e Y  | Sentimento: 26,25% POSITIVO.   | 2          |

|   |              |  |   |
|---|--------------|--|---|
|   |              | Emoção: TRISTEZA: 0,00%<br>ALEGRIA: 26,25% FEAR: 0,00%<br>NOJO: 0,00% RAIVA: 0,00% |   |
| “Vocês podem mexer no telefone quando quiserem depois da aula?” | Alunos X e Y | Neutro   | 3 |

O presente trabalho demonstrou a importância de projetos que facilitem e tornem essa transição o mais sutil possível, uma vez que os alunos chegam com muitos medo e expectativas, amenizar o impacto é fundamental. A partir desta iniciativa, percebemos que podemos inclusive aprimorar o projeto para os anos seguintes, ampliando sua execução, de maneira a englobar não só os questionamentos dos alunos, mas também outras áreas que possuem referência direta com todo o processo de transição, contando com a participação de outros profissionais da escola, oferecendo um tour guiado pelos próprios alunos do ensino fundamental II, mostrando os espaços que irão ocupar no sexto ano, oferecendo palestras e outras atividades no campus II, etc.

Ficou claro a necessidade de se investir em projetos deste tipo, aplicando o uso das TDIC no âmbito educacional, como recurso imprescindível neste contexto, cumprindo seu papel de facilitador e articulador dos processos pedagógicos. Além disso, a presença de comunidades online de perguntas e respostas (CQA) foi assertiva pois foi possível perceber a comunicação e colaboração dos envolvidos utilizando padlet.

## Referências

- Andrade, M. (2011). Investigação sobre a transição dos alunos do ensino fundamental I para o ensino fundamental II. *Trabalho de conclusão de Curso*, 34.
- Fuchs, B. (2014). The writing is on the wall: using padlet for whole-class engagement. *Loex Quarterly*, 40(4):4.
- Gimenez, P. J. and Siqueira, S. (2022a). Como a interface de comunidades de perguntas e respostas impacta na aprendizagem?. In *Anais do XXXIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação*, pages 648-659, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Gimenez, P. J. and Siqueira, S. (2022b). Uso de comunidades de perguntas e respostas para explorar conceitos na aprendizagem de computação. In *Anais do XXXIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação*, pages 162–174. Porto Alegre, RS, Brasil. SBC
- Gimenez, P. J. d. A. and Siqueira, S. W. M. (2021). How much do i stand out in communities q&a? na analysis of user interactions based on graph embedding.. In *XVII Brazilian Symposim on Information Systems*, pages 1-8.
- II, C. P. (2019). Política de integração entre os segmentos de ensino. URL <http://cp2.g12.br/atosadministrativos/9791> – pol
- Jukes, I., McCain, T., and Watanabe-Crockett, L. (2010). Understanding the Digital Generation: Teaching and Learning in the New Digital Landscape. V.19.

- Mello, C. d. M., Neto, J. R. M. d. A., and Petrillo, R. P. (2022). *Metodologias Ativas*. 2ª Edicao.
- Mendonca, L. d. P. W. (2018). A transição dos alunos do quinto para o sexto ano do ensino fundamental II no colégio dos jesuítas: desafios e possibilidades.
- Padlet (2013). The official padlet blog. url <https://padlet.com/blog>.
- Palloff, R. M., Pratt, K., Figueira, V., and Ramal, A. C. (2002). *Construindo comunidade de aprendizagem no ciberespac,o: estrategias eficientes para salas de aula on-line*. Artmed.
- Shuker, M.-A. and Burton, R. (2021). Educational technology review: Bringing people and ideas together with ‘padlet’. *Journal of Applied Learning and Teaching*, 4(2):121– 124.
- Vásquez-Bravo, D.-M., Sánchez-Segura, M.-I., Medina-Domínguez, F., and Amescua, A. (2014). Knowledge management acquisition improvement by using software engineering elicitation techniques. *Computers in Human Behavior*, 30:721–730.