

REVISTA ADOLESCÊNCIA DIGITAL: DA INVESTIGAÇÃO À PUBLICAÇÃO

Hery Tiago Fernandes de Oliveira
heryprofessor@gmail.com

Descrição Geral

O projeto da *Revista Adolescência Digital* foi realizado a partir de uma sequência didática de 12 aulas, na qual estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal em tempo integral em Parnamirim/RN tiveram a oportunidade de conhecer e produzir conteúdos sobre temas dentro da Cultura Digital. Foram abordados o uso de artefatos tecnológicos e hábitos saudáveis no uso da tecnologia, segurança digital e proteção de dados, além de responsabilidade e ética em ambientes virtuais.

A proposta inicial era identificar o conhecimento prévio acerca da segurança digital e o comportamento *online* dos estudantes. A inovação do projeto consistiu em utilizar esses dados como base para contextualizar a Cultura Digital à realidade da turma, abordando problemas vivenciados pelos próprios alunos e propondo uma revista eletrônica com os temas discutidos em sala de aula.

Objetivos

O objetivo geral do projeto foi promover a cidadania digital por meio do desenvolvimento de competências relacionadas ao uso seguro, ético e responsável de recursos tecnológicos. Para atingir essa finalidade, tivemos que cumprir os seguintes objetivos específicos junto aos estudantes:

- Apresentar os temas e realizar discussões sobre práticas seguras, éticas e responsáveis no ambiente virtual;
- Promover a investigação e interpretação dos temas de forma colaborativa entre os estudantes;
- Desenvolver nos estudantes habilidades relacionadas à Cultura Digital por meio da criação de um objeto de aprendizagem;
- Apresentar o trabalho realizado à comunidade escolar.

Habilidades Trabalhadas

As habilidades da BNCC Computação desenvolvidas pelos estudantes ao longo do

projeto foram:

- **EF07CO11** - Criar, documentar e publicar, de forma individual ou colaborativa, produtos (vídeos, podcasts, websites) usando recursos de tecnologia.
- **EF07CO08** - Demonstrar empatia sobre opiniões divergentes na web.
- **EF07CO09** - Reconhecer e debater sobre cyberbullying.
- **EF08CO08** - Distinguir os tipos de dados pessoais que são solicitados em espaços digitais e os riscos associados.
- **EF08CO10** - Discutir questões sobre segurança e privacidade relacionadas ao uso dos ambientes virtuais.
- **EF69CO11** - Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito.

Materiais Utilizados

Para a realização do projeto, foram utilizados os recursos disponibilizados no laboratório de informática da escola e equipamentos complementares, que compreendem:

- Fascículos sobre segurança na internet do NIC.br e portais de notícias;
- Formulários Google, plataforma Canva, plataforma Heyzine Flipbook e Instagram;
- 10 computadores com acesso à internet banda larga;
- TV de 40 polegadas, projetor, celulares e microfone de lapela.

Metodologia

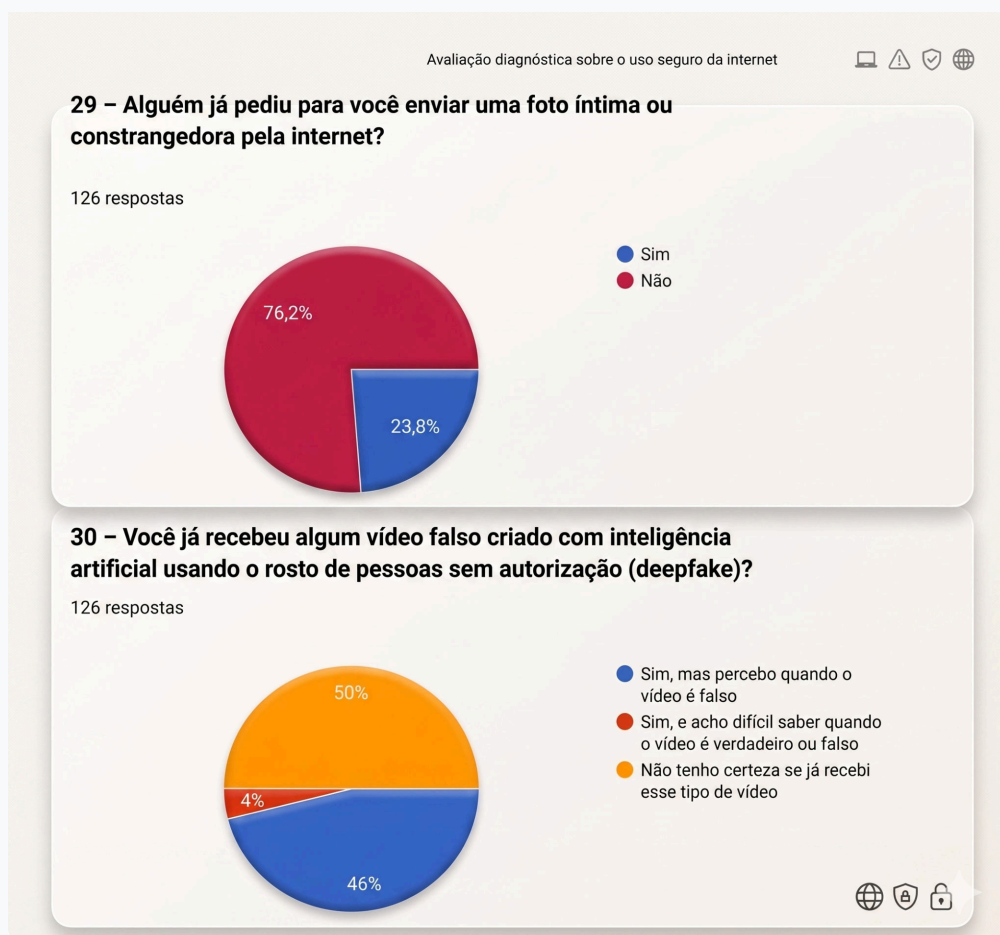
A estratégia de ensino planejada para a sequência didática contemplou a Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL) e a Aprendizagem Baseada em Times (TBL). Moran (2015) estabelece que o professor deve mobilizar os aprendizes por meio de uma questão norteadora, que pode ser uma situação extraída da realidade, que servirá para trabalhar habilidades de pensamento crítico e criativo, individualmente e coletivamente, de forma interdisciplinar. Para isso, a metodologia adotada seguiu os seguintes passos:

Fase 1: Diagnóstico e Sensibilização

O projeto teve início no mês de agosto de 2025, com uma etapa de investigação para mapear o conhecimento prévio e o comportamento dos estudantes no ambiente virtual. Foi aplicada uma avaliação diagnóstica anônima (Figura 1) junto aos 126 estudantes que frequentavam regularmente a escola. A avaliação foi composta por 30

questões que abordavam segurança na internet e hábitos de consumo digital. Esses dados foram a base do material utilizado para contextualizar as discussões realizadas em sala de aula.

Figura 1 - Print da Avaliação diagnóstica aplicada no Google Forms



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Para concluir esta etapa, os estudantes assistiram a um documentário sobre adultização. A exibição do vídeo teve a intenção de despertar a reflexão sobre os perigos de expor imagens nas redes sociais e alertá-los sobre a existência de diferentes tipos de exploração de crianças e adolescentes na internet. No encerramento da primeira fase, foi realizada uma roda de conversa na qual a turma teve a oportunidade de analisar o relatório gerado e debater os resultados do diagnóstico.

Fase 2: Organização dos times e distribuição dos temas

Na segunda etapa, que ocorreu ao longo do mês de setembro de 2025, o projeto passou a utilizar a metodologia da Aprendizagem Baseada em Times (TBL) entre as aulas

4 e 7. Durante essa fase, os times realizaram pesquisas (Figura 2) utilizando materiais de apoio, como os fascículos do NIC.br, consultas a portais oficiais do governo e portais de notícias.

Figura 2 - Alunos realizando pesquisas



Fonte: Do autor (2025).

A pesquisa e a apresentação do seminário foram orientadas pelos seguintes eixos temáticos: a segurança digital e a proteção de dados; o uso consciente da tecnologia; a saúde mental e o bem-estar digital; a informação, desinformação e o pensamento crítico; as redes sociais e as relações online; a cidadania digital, a ética e os direitos humanos.

Após a realização do seminário percebemos que era possível avançar ainda mais no projeto e compilar todo o conhecimento produzido em uma revista feita pelos próprios estudantes.

Fase 3: Produção Colaborativa e Desafios Tecnológicos

A criação do artefato ocorreu ao longo do mês de outubro, entre as aulas 8 e 11 do projeto. Nela, foi inserida a metodologia da Aprendizagem Baseada em Problemas, com foco na análise dos dados obtidos no questionário e na proposição de sugestões e

comentários realizados pelos estudantes. A plataforma Canva foi utilizada como ferramenta de edição colaborativa, o documento foi gerado na conta do professor e compartilhado de modo que todos os computadores do laboratório de informática permitissem que os estudantes realizassem edições simultâneas.

Ao longo da construção da revista, os times tiveram a oportunidade de refinar o conteúdo produzido para os seminários e debateram novas estratégias de divulgação dos resultados. Para isso, utilizaram diferentes ferramentas digitais para inserir conteúdos por meio de jogos, redirecionamento para sites oficiais e de notícias, dicas de filme e série e produção de QR Code para todos os links disponibilizados na revista.

Figura 3 - Print da aba Podcast



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Buscando a inclusão de pessoas com baixa visão, os estudantes criaram a estratégia de montar um *podcast* (Figura 3) com o conteúdo da revista. A narração foi realizada com auxílio da inteligência artificial *NotebookLM*, que interpretou todo o conteúdo da revista por meio de uma conversa entre duas pessoas. O podcast passou pela curadoria do professor responsável e dos estudantes envolvidos, sendo aprovado por todos.

Fase 4: Publicação

O encerramento da produção da revista envolveu a exportação do conteúdo do Canva para a plataforma Heyzine Flipbook. Essa ferramenta permitiu a conversão do arquivo estático em uma revista eletrônica interativa com efeito de virada de página, conferindo ao produto final um acabamento profissional.

Figura 4 - Apresentação da revista à comunidade escolar



Fonte: Do autor (2025).

A apresentação da *Revista Adolescência Digital*⁸ (Figura 4) à comunidade escolar ocorreu durante a culminância do tempo integral da escola, um evento onde todas as turmas apresentaram trabalhos produzidos ao longo do ano em diferentes componentes curriculares e disciplinas eletivas.

Avaliação

O processo de avaliação ocorreu por meio da observação da participação dos estudantes nas atividades propostas. Os critérios observados foram: a participação nas rodas de conversa; o engajamento ao realizar a pesquisa; a colaboração entre colegas do mesmo time e de times diferentes; a criatividade na produção do conteúdo e o processo comunicativo ao longo das aulas e durante a apresentação.

Conclusão

No início da edição da revista os estudantes apresentaram dificuldades para editar o projeto no Canva, pois o documento era compartilhado entre os 10 computadores do laboratório de informática da escola. Como todos editavam o mesmo documento de forma simultânea, surgiram diversos conflitos relacionados a brincadeiras, discordâncias e até sumiço de elementos já introduzidos nas páginas.

Mesmo diante dos desafios apresentados, identificamos que no processo de aprendizagem tivemos ganhos no desenvolvimento de habilidades socioemocionais como gerenciar emoções, tomada de decisões, empatia e trabalho em equipe. Ao trabalhar com dados gerados a partir de experiências vividas pelos próprios alunos em um contexto de buscar soluções para problemas do mundo real, o desenvolvimento do projeto ganhou

⁸ Link da Revista: <https://heyzine.com/flip-book/574cf39f26.html>

significado, fez sentido para eles e os colocou como protagonistas do próprio processo de aprendizagem.

Ao término do projeto percebemos que não houve tempo hábil para apresentar a revista em outras escolas. Isso se deve ao fato de termos demorado 3 meses para concluir todas as etapas propostas, o que ocorreu já no final do ano letivo. Compreendemos que para 2027 devemos iniciar a sequência didática um pouco antes. Além disso, visando melhorar o desempenho e atenção dos estudantes será proposta uma formação de grupos mais heterogênea, por afinidade temática e não por proximidade entre colegas.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Computação – Complemento à BNCC**. Brasília: MEC, 2022. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_Computacao_aprovada_CNE.pdf. Acesso em: 4 set. 2025.

CANVA. **Canva**: design gráfico online e ferramentas criativas. [S. l.]: Canva, 2025. Disponível em: <https://www.canva.com/>. Acesso em: 5 out. 2025.

CENTRO DE INOVAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO BRASILEIRA (CIEB). **Currículo de Referência em Tecnologia e Computação**. São Paulo: CIEB, 2018. Disponível em: <https://cieb.net.br/cieb-lanca-curriculo-de-referencia-em-tecnologia-e-computacao/>. Acesso em: 5 out. 2025.

DUARTE, Danieli *et al.* Tecnologia na educação: desafios e competências para docentes em uma sociedade digital. **Revista GETEC**, Monte Carmelo, v. 9, n. 24, p. 87-102, 2020. Disponível em: <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/getec/article/view/3563/2216>. Acesso em: 4 out. 2025.

HEYZINE. **Heyzine**: flipbook maker: PDF to flipbook free, no ads and highly customizable. [S. l.]: Heyzine, 2025. Disponível em: <https://heyzine.com/>. Acesso em: 5 out. 2025.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2014.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos**: novos desafios e como chegar lá. Campinas, SP: Papirus, 2015.

NÚCLEO DE INFORMAÇÃO E COORDENAÇÃO DO PONTO BR (NIC.br). **NIC.br**. São Paulo: NIC.br, 2025. Disponível em: <https://nic.br/>. Acesso em: 4 out. 2025.

PEIXOTO, Anderson Gomes; MACHADO, Liliane Campos. Cultura digital no contexto educacional: conceito, elementos e reflexões. **Revista Aracê**, São José dos Pinhais, v. 7, n. 10, p. 1-30, 2025.