

A TECNOLOGIA DIGITAL NO PROTAGONISMO JUVENIL DE ESTUDANTES DA REDE PÚBLICA DE DIAS D'ÁVILA NA PRODUÇÃO DE VÍDEO EDUCATIVO

Monica Clara Xavier Lima Carvalho⁸⁶
Jaquelineide Souza de Lima⁸⁷
Nivea Maria Portugal Gaeschlin⁸⁸

Nas últimas duas décadas, têm-se presenciado a expansão das tecnologias e o surgimento de uma sociedade de nativos e imigrantes digitais. Tal comportamento vem influenciado o jeito de ser e pensar das pessoas mediante a facilidade em informar e se informar dos acontecimentos do mundo. Diante do exposto, suscita a reflexão acerca dos saberes e fazeres docentes e discentes no contexto de sala de aula e das diversas queixas da escola de que os estudantes de hoje estão desinteressados, não se esforçam e não querem aprender, portanto, questiona-se: Qual o papel da escola nesse novo paradigma educacional? De que forma os educandos estão lidando com as tecnologias digitais dentro da escola? Essas questões perpassam pela concepção de educação na contemporaneidade. O presente trabalho objetiva apresentar as tecnologias digitais como fomentadoras de processos educativos, focalizando o interesse dos estudantes que motivados tornam seu processo de aprendizagem mais efetivo e consistente. Trata-se de um estudo descritivo de relato de experiência envolvendo jovens estudantes do 9º ano do ensino fundamental da Escola Normélio Moura da Costa, rede municipal de Dias d'Ávila-BA. O relato aborda uma prática inovadora, protagonizada por estudantes de 13 e 14 anos de idade na produção de um vídeo educativo baseado em uma campanha municipal

⁸⁶ Especialista em Gestão com Ênfase em Coordenação Pedagógica (FAP), Especialista em Atendimento Educacional Especializado (UNESP/Marília) e Pós-Graduada em Neuropsicopedagogia (UNIASSELVI). Aluna Especial do Curso de Mestrado Profissional, Gestec/UNEB, Disciplina: Inclusão Educacional de Pessoas com Deficiência, Gestão e Tecnologia Assistiva. Professora da Rede Municipal de Dias D'Ávila. Integra Grupo de Pesquisa RedePub/GEO-TEC/UNEB. E-mail: monicaclarax@gmail.com.

⁸⁷ Especialista em Gestão Educacional com Ênfase em Coordenação Pedagógica (Montenegro). Professora da Rede Municipal de Dias d'Ávila. Integra Grupo de Pesquisa RedePub/GEO-TEC/UNEB. E-mail: leide.educ@hotmail.com.

⁸⁸ Especialista em Metodologia e Didática em Educação (UNEB). Pós-Graduada em Neuropsicopedagogia (UNIASSELVI). Professora da Rede Municipal de Dias d'Ávila. Integra Grupo de Pesquisa RedePub/GEO-TEC/UNEB. E-mail: niveagaeschlin@gmail.com.

de *Valorização da Vida, Setembro Amarelo*, promovida pelas Secretarias de Educação e Saúde em parceria com o COFIC (Comitê de Fomento Industrial de Camaçari) e CIPÓ (Comunicação Interativa), no período de julho a setembro de 2017. O estudo constitui-se a partir de uma abordagem qualitativa descritiva exploratória, observando as seguintes etapas de execução do trabalho colaborativo na escola: O produto foi desenvolvido pelos estudantes seguindo uma estrutura de produção que contou com roteiro, escolha de elenco, cenário, filmagem, edição e lançamento do produto. Como resultado obteve-se um *remix* do vídeo realizado em alta qualidade a partir da visão dos estudantes. A produção final foi apresentada concomitantemente ao lançamento da campanha municipal. Os jovens envolvidos no *remix* fizeram a apresentação oral do produto para um público de mais de cem pessoas, dentre eles secretários de gestão da prefeitura de Dias d'Ávila, educadores e estudantes. Também participaram de entrevistas na rádio local, emissora FM 106 e TV Satélite de Camaçari, além de postagens em redes sociais. Neste contexto podemos tecer algumas considerações: foi possível perceber nesses jovens estudantes uma capacidade de organização, criatividade, trabalho de equipe e liderança sendo mobilizado um conjunto de competências e habilidades a esta ação. Fica então evidenciado, que a escola pode e deve ser espaço de interesse dos estudantes, mas desde que proponha situações que os motivem a serem protagonistas de sua própria aprendizagem. Toda mudança perpassa pelo currículo escolar que precisa ser reavaliado tendo em vista as aprendizagens significativas.

Palavras-chave: Protagonismo juvenil. Tecnologia Digital. Educação.