



JUVENTUDES EM PLATAFORMA DIGITAL: autoria e subjetivação no ensino médio técnico em informática

Rosinalva Neres Rocha; rocha.rosinalva@gmail.com; Universidade Federal de Lavras

Resumo

Este trabalho apresenta a implementação de uma plataforma digital colaborativa de código aberto em uma escola pública do Nordeste de Minas Gerais, no contexto do Ensino Médio Técnico em Informática, em um cenário no qual as tecnologias digitais reconfiguram tempos, espaços e relações escolares, tensionando práticas ainda marcadas por usos tecnicistas e pouco dialógicos. Parte-se da problematização de que tais reconfigurações exigem a construção de experiências pedagógicas que reconheçam os estudantes como sujeitos epistêmicos e produtores de cultura, superando abordagens centradas na mera instrumentalização tecnológica. Nesse sentido, justifica-se a proposição de dispositivos que promovam autoria, participação e produção de sentidos no ambiente escolar. A proposta fundamenta-se na compreensão da escola como território de disputa de sentidos e da plataforma como dispositivo de subjetivação, articulando perspectivas que problematizam a constituição de subjetividades e as culturas juvenis no espaço escolar. O objetivo consiste em implementar uma plataforma digital construída, alimentada e gerida pelos próprios estudantes, como instrumento de autoria, expressão multimodal, diversidade e formação cidadã, promovendo práticas de escuta, pertencimento e participação ativa. Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa qualitativa, de natureza aplicada e orientação participativa, ancorada nos princípios da pesquisa-intervenção (Thiollent, 2011) e nos estudos do cotidiano escolar (Alves, 2001), desenvolvida a partir de revisão bibliográfica em bases indexadas, diagnóstico participativo com aplicação de questionários, organização colaborativa da arquitetura e governança da

23 a 25 de Março de 2026 | Evento 100% Online

CONGRESSO INTERNACIONAL IDEA 2026

Inovação, Diálogo e Experiências na Aprendizagem

Educação e Humanidade: Conectando
Inteligências, Cultura e Propósito Global.



plataforma e realização de encontros formativos semanais voltados ao desenvolvimento técnico e editorial, com apoio de uma estagiária do Instituto Federal do Norte de Minas Gerais (IFNMG) e do professor de informática da escola. A produção dos dados envolve observação participante, registros em diário de campo, entrevistas semiestruturadas, rodas de escuta e registros audiovisuais, cuja análise se realiza por meio de interpretação analítica e triangulação dos dados, considerando as dinâmicas de autoria, participação e produção de sentidos no contexto das culturas juvenis e digitais, em diálogo com perspectivas da cultura participativa (Jenkins, 2009). Como resultados esperados, indicam-se a constituição de um ambiente digital de autoria juvenil, a ampliação do engajamento na produção e circulação de conteúdos, o fortalecimento do pertencimento e o reconhecimento das pluralidades culturais, bem como o desenvolvimento de competências técnicas articuladas a práticas colaborativas e a consolidação de um ecossistema de aprendizagem entre pares. A experiência aponta para o deslocamento da informática escolar de um uso predominantemente tecnicista para uma pedagogia da autoria e da escuta, na qual a plataforma opera como espaço de invenção, contribuindo para a democratização das práticas de linguagem e para a formação de estudantes críticos, participativos e implicados com a cultura digital e a vida escolar. Nesse sentido, a proposta articula-se ao Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4 (ODS 4), especialmente às Metas 4.4 e 4.7, ao promover o desenvolvimento de competências relacionadas à cultura digital, à autoria e à participação ativa, bem como ao fortalecer práticas educativas voltadas à cidadania, à valorização das diversidades e à produção de sentidos no espaço escolar.

Palavras-chave: Juventudes. Plataforma digital. Autoria. Cultura escolar. Subjetivação.