

## O produto da pesquisa

Desde os primórdios da minha formação, sempre percebi uma carência significativa no ensino de história, especialmente no contexto das etapas do ensino fundamental da educação básica escolar. Esta percepção nasceu da convicção de que a disciplina deveria ser apresentada de forma cativante e envolvente, com o objetivo de estimular o interesse e a curiosidade das crianças. Contudo, os métodos tradicionais frequentemente carecem de elementos que possam conectar os alunos ao conteúdo, limitando seu potencial de transformação enquanto ferramenta pedagógica.

Essa lacuna torna-se ainda mais evidente quando se observa o distanciamento entre o conteúdo ensinado e a realidade dos alunos. Para Circe Bittencourt (2011 p.67), a prática pedagógica no ensino de História deve levar em conta os saberes prévios dos estudantes e articular o conhecimento histórico escolar às experiências cotidianas. Nesse sentido, trabalhar a história local representa uma oportunidade singular de aproximar os conteúdos curriculares da vivência concreta das crianças, promovendo identificação, pertencimento e valorização da cultura local.

Maria Auxiliadora Schmidt (2009 p. 89) reforça essa ideia ao destacar que o ensino de História nos anos iniciais precisa estar ancorado na formação da consciência histórica das crianças, considerando seu tempo de vida, suas memórias e relações com o entorno. A autora defende o uso de fontes orais, fotografias, mapas e narrativas locais como estratégias eficazes para desenvolver uma aprendizagem significativa, ativa e investigativa.

A utilização de recursos digitais, como blogs e páginas na internet, emerge nesse contexto como uma ferramenta potencializadora. Pierre Lévy (1999 p. 45) argumenta que as tecnologias digitais, ao ampliarem as possibilidades de acesso à informação e de comunicação, transformam a maneira como o conhecimento é produzido e compartilhado na cibercultura. Um blog pode funcionar como espaço interativo de aprendizagem, oferecendo textos, imagens, vídeos e jogos que tornam o ensino mais dinâmico e acessível às crianças.

Além disso, a pedagogia dialógica de Paulo Freire (1996) reforça a importância de uma educação que parte da realidade concreta dos educandos. Ao criar um ambiente virtual com conteúdo sobre a história local, oportuniza-se

o diálogo entre saberes escolares e saberes populares, favorecendo a construção coletiva do conhecimento. Como ressalta o autor, “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (Freire, 1996, p. 47).

Portanto, a criação de um blog voltado ao ensino da história local para os anos iniciais não apenas responde à necessidade de inovação pedagógica, como também se fundamenta em pressupostos teóricos sólidos que valorizam o protagonismo infantil, o uso de tecnologias e a contextualização do saber histórico.

Motivada por essa inquietação, comecei a idealizar formas inovadoras de abordar o ensino de história, buscando oferecer uma experiência educativa mais significativa e atraente. A plataforma digital interativa *"Jauru em Foco: Descobrindo Nossa História"* emerge como uma concretização desse ideal. Por meio de recursos tecnológicos e lúdicos, como jogos educativos, linhas do tempo dinâmicas e narrativas audiovisuais, a plataforma propõe uma abordagem que promove não apenas a compreensão dos fatos históricos, mas também o encantamento com o aprendizado.

A iniciativa dialoga diretamente com a proposta de Selva Guimarães Fonseca (2012 p.67), que ressalta a necessidade de desenvolver práticas pedagógicas que reconheçam o aluno como sujeito histórico ativo. Para a autora, o ensino da história local deve buscar o desenvolvimento de um olhar investigativo sobre o espaço vivido, respeitando a diversidade cultural e a pluralidade de experiências. A construção de narrativas digitais sobre o município de Jauru representa uma oportunidade concreta de dar visibilidade às memórias e vozes da comunidade, especialmente quando essas histórias são contadas em linguagem acessível às crianças dos anos iniciais.

Além disso, a proposta está alinhada com o pensamento de Maria Auxiliadora Schmidt (2009 p.54), que defende o uso de múltiplas linguagens e suportes para aproximar o conhecimento histórico do universo infantil. Ao incorporar vídeos, ilustrações, mapas interativos e jogos, *"Jauru em Foco"* contribui para a formação da consciência histórica infantil, entendida como a capacidade de compreender o tempo histórico em suas dimensões de passado, presente e futuro.

No campo das tecnologias educacionais, Pierre Lévy (1999 p. 39) argumenta que a cibercultura modifica os modos de construção e circulação do saber. Blogs e páginas na internet, como a proposta neste projeto, promovem uma aprendizagem colaborativa e personalizada, ampliando o acesso à informação e à produção de conhecimento histórico. Isso está de acordo com as novas formas de mediação que, segundo José Manuel Moran (2001 p.67), precisam estar centradas na interatividade, no protagonismo do aluno e na integração entre conteúdos curriculares e o mundo digital.

Inspirada também na pedagogia crítica de Paulo Freire, a página na internet busca valorizar os saberes locais e estimular o senso de pertencimento. Ao conhecerem a história de seu município, contada de forma envolvente e participativa, as crianças passam a se reconhecer como parte de um processo histórico contínuo. Essa consciência crítica e identitária, segundo Freire, é essencial para uma educação que emancipa e transforma: "A leitura do mundo precede a leitura da palavra" (Freire, 1996, p. 13).

Desse modo, "Jauru em Foco: Descobrindo Nossa História" representa não apenas uma resposta à carência de metodologias atrativas no ensino de História, mas também uma proposta fundamentada em princípios teóricos sólidos, que articulam a valorização da história local, a mediação tecnológica e a formação cidadã nos anos iniciais da educação básica.

Objetivos da página na internet:

1. Promover o ensino de história local de maneira cativante e interativa, estimulando o interesse e a curiosidade dos alunos.
2. Fortalecer a identidade cultural e o senso de pertencimento através do contato com a memória coletiva da comunidade.
3. Desenvolver habilidades críticas e investigativas, incentivando a reflexão sobre as dinâmicas sociais que moldaram o passado e impactam o presente.
4. Oferecer suporte pedagógico aos educadores, facilitando a integração do conteúdo histórico ao currículo escolar.

Metodologias aplicadas:

1. Recursos lúdicos e interativos: Utilização de jogos educativos, narrativas audiovisuais e linhas do tempo dinâmicas para tornar o aprendizado mais envolvente.

2. Exploração da história local: Incorporação de mapas históricos, documentos e relatos orais que conectam os alunos ao contexto de Jauru.
3. Tecnologias digitais: Implementação de um blog ou página na internet que ofereça acesso intuitivo a conteúdos e atividades interativas.
4. Aprendizado colaborativo: Estímulo à participação ativa dos alunos em dinâmicas de grupo, como discussões e projetos coletivos.
5. Integração curricular: Alinhamento dos conteúdos e atividades às diretrizes pedagógicas vigentes, garantindo sua aplicação prática no dia a dia escolar.

A iniciativa "**Jauru em Foco: Descobrindo Nossa História**" nasce não apenas de uma inquietação pessoal, mas também de um compromisso com as práticas pedagógicas contemporâneas, que defendem uma educação mais envolvente, prazerosa e significativa. A plataforma busca aproximar os alunos da história local de forma lúdica e interativa, despertando seu interesse, promovendo o encantamento com o aprendizado e estimulando o pertencimento à sua comunidade.

Essa proposta encontra respaldo na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que orienta o ensino de História nos anos iniciais como um campo de construção da identidade pessoal e coletiva. A BNCC enfatiza que é papel da escola promover o reconhecimento dos estudantes como sujeitos históricos, inseridos em contextos sociais diversos (BRASIL, 2017). Ao valorizar o território vivido pelos alunos, a plataforma contribui para que eles compreendam a si mesmos como parte ativa da história local.

Em um contexto cada vez mais marcado pela presença das tecnologias digitais, essa proposta também se articula com as mudanças que vêm transformando a educação. Pierre Lévy (1999 p.67) observa que a cibercultura altera profundamente os modos de aprender e ensinar, promovendo ambientes colaborativos, interativos e descentralizados. Nesse cenário, o aluno deixa de ser apenas receptor de informação e passa a ser produtor de conhecimento, enquanto o professor assume um papel de mediador.

José Manuel Moran (2001 p.76) complementa essa perspectiva ao defender que a escola precisa se alinhar aos novos modos de ser e aprender, promovendo experiências mais conectadas à realidade e aos interesses dos alunos. Elementos como jogos educativos, vídeos, linhas do tempo digitais e

mapas interativos são exemplos de estratégias que permitem essa aproximação, favorecendo uma aprendizagem ativa e contextualizada.

Maria Auxiliadora Schmidt (2009 p.25) destaca que ensinar História nos anos iniciais requer considerar as experiências concretas das crianças, articulando o conteúdo escolar com suas vivências cotidianas. A construção da consciência histórica se dá, segundo a autora, por meio do contato com fontes diversas e da escuta das memórias que compõem o universo do aluno. De forma semelhante, Selva Guimarães Fonseca (2012 p.34) reforça que o ensino da história local é essencial para o fortalecimento da identidade cultural e para a compreensão crítica do lugar onde se vive.

A proposta também dialoga com a pedagogia freiriana, para a qual o ato de educar é um processo de libertação. Paulo Freire (1996) defende que o ponto de partida do trabalho pedagógico deve ser o saber dos educandos, em diálogo com o saber sistematizado, permitindo a construção de uma consciência crítica: “É preciso respeitar os saberes dos educandos e partir deles para um processo de problematização do mundo” (Freire, 1996, p. 30). Ao resgatar histórias locais e valorizar memórias da comunidade, o blog promove esse encontro entre saberes, contribuindo para a formação de sujeitos críticos e engajados.

Inspirada em práticas inovadoras, “*Jauru em Foco*” também incorpora a visão de José Pacheco (2012 p.27), que defende projetos interdisciplinares, autonomia e escuta ativa como fundamentos para uma aprendizagem significativa. Para ele, aprender é um ato de liberdade que precisa estar enraizado na realidade dos alunos. O projeto digital proposto, ao permitir que os estudantes investiguem, produzam e compartilhem narrativas sobre seu próprio território, concretiza essa ideia.

Na mesma direção, Henry Jenkins (2009 p.15) traz o conceito de *cultura participativa*, ressaltando que os jovens aprendem melhor em ambientes que favorecem a colaboração e o engajamento criativo. Através de vídeos, blogs, jogos e redes sociais, os alunos não apenas aprendem, mas também se tornam autores de conhecimento. Criar narrativas audiovisuais sobre a história de Jauru, por exemplo, permite que eles desenvolvam habilidades digitais, expressivas e históricas ao mesmo tempo.

Por fim, a proposta se ancora nos princípios do construcionismo de Seymour Papert (2008 p.54), que afirma que as crianças aprendem de forma

mais eficaz quando constroem algo que tenha sentido para elas. Ao explorar ferramentas como jogos históricos, linhas do tempo digitais ou mapas interativos, os alunos aprendem fazendo, refletindo e se apropriando ativamente do conhecimento histórico.

A união entre esses referenciais teóricos, os princípios da BNCC e a realidade digital contemporânea reforça a legitimidade da plataforma como uma proposta inovadora e transformadora. "*Jauru em Foco*" propõe não apenas ensinar História, mas tornar os estudantes protagonistas da sua própria narrativa, compreendendo as raízes do seu lugar no mundo e desenvolvendo senso crítico, identidade e pertencimento.

A página digital será estruturada de forma a oferecer uma experiência educativa rica e envolvente, dividida em seções temáticas que facilitam a exploração e o aprendizado dos alunos. Cada componente foi pensado à luz das práticas pedagógicas contemporâneas, que reconhecem o aluno como protagonista de sua aprendizagem e o professor como mediador de experiências significativas.

A Linha do Tempo Interativa, por exemplo, permitirá que os estudantes acompanhem os principais eventos da história de Jauru, visualizando como o município evoluiu ao longo dos anos. Esse recurso dialoga diretamente com o conceito de *multiletramentos* previsto na BNCC, ao explorar diferentes linguagens visuais, textuais e digitais no processo de ensino-aprendizagem (BRASIL, 2017). Também está em consonância com o pensamento de Maria Auxiliadora Schmidt (2009), que defende o uso de fontes variadas e acessíveis para promover o desenvolvimento da consciência histórica nos anos iniciais.

O Mapa Histórico adiciona uma camada espacial à aprendizagem, permitindo que os alunos naveguem por locais de relevância histórica e conheçam fatos importantes relacionados ao território em que vivem. Essa proposta reforça a construção de vínculos entre o aluno e sua comunidade, como sugerido por Selva Guimarães Fonseca (2012 p.45), que vê o ensino da história local como uma ferramenta para fortalecer a identidade cultural e o pertencimento social.

Os Jogos Educativos são outro destaque da plataforma. Com minijogos que envolvem desafios, enigmas e associações históricas, essa seção estimula o raciocínio, a memória e a curiosidade de forma prazerosa. A proposta dialoga

com o conceito de *construcionismo* desenvolvido por Seymour Papert (2008 p.65), que argumenta que as crianças aprendem melhor quando estão engajadas ativamente na criação de algo significativo. Para Papert, o jogo não é apenas entretenimento, mas uma poderosa ferramenta de aprendizagem por experimentação.

A Galeria de Imagens e Vídeos amplia o contato dos alunos com registros visuais e sonoros do passado e do presente. Ao incluir entrevistas com moradores, fotos antigas e vídeos narrados, esse espaço dá voz à memória coletiva da comunidade. A valorização da oralidade, das narrativas pessoais e dos saberes locais está em plena sintonia com os princípios freirianos. Paulo Freire (1996 p.15) defende que a educação deve partir do mundo vivido pelo educando, reconhecendo seus saberes e promovendo a problematização da realidade.

A seção de Histórias e Fábulas Locais, por sua vez, resgata narrativas tradicionais, promovendo um vínculo afetivo e cultural com o patrimônio simbólico de Jauru. Segundo Henry Jenkins (2009 p.12), em uma *cultura participativa*, os jovens aprendem por meio da interação com histórias que os envolvem emocional e cognitivamente. Ao integrar narração, ilustração e som, a plataforma estimula o envolvimento multisensorial e afetivo, favorecendo a retenção do conteúdo histórico.

A inclusão de Quizzes e Desafios, com feedback imediato, visa fortalecer o processo de autoavaliação e aprendizagem contínua. Essa prática está relacionada às metodologias ativas, defendidas por autores como José Manuel Moran (2001 p.25), que enfatiza a importância da personalização da aprendizagem, da autonomia e da construção de trajetórias individuais no processo educativo.

Para tornar a experiência mais imersiva, a página contará com recursos interativos como sons regionais, músicas tradicionais e narrações que enriquecem a ambientação e permitem uma experiência sensorial mais próxima da realidade cultural de Jauru. Esses elementos reforçam o caráter vivencial e afetivo da aprendizagem histórica, como propõe José Pacheco (2012 p. 54) ao defender uma escola que se conecta à vida e à cultura local dos alunos.

Outro recurso inovador será o Personagem Guia, que acompanhará os estudantes na jornada de descobertas. Essa figura funcionará como um

mediador simbólico, facilitando a compreensão dos conteúdos e criando um ambiente mais acolhedor. A personalização da experiência de aprendizagem, por meio de um guia amigável, colabora para a construção de vínculos entre aluno e conhecimento, promovendo maior engajamento.

Por fim, as Atividades Práticas, como desenhar ou escrever sobre Jauru e compartilhar suas produções em um mural virtual, incentivam a expressão criativa e a troca de ideias. Essa proposta reforça a autoria dos alunos e estimula o diálogo entre pares, aspecto essencial no desenvolvimento de competências socioemocionais e comunicativas previstas na BNCC. Além disso, está de acordo com o pensamento de Papert (2008 p.23), que via no computador uma ferramenta para aprender criando, expressando ideias e desenvolvendo autonomia intelectual.

Assim, cada elemento da página foi idealizado para compor um ecossistema pedagógico inovador, onde a história local é vivida, contada, sentida e ressignificada pelos próprios alunos. A proposta transcende a simples transmissão de conteúdos e se afirmar como um espaço de criação de sentido, onde se aprende não apenas sobre o passado, mas sobre o lugar que se ocupa no mundo e as possibilidades de transformá-lo.

Do ponto de vista técnico, a escolha das ferramentas digitais será guiada tanto pelas necessidades pedagógicas quanto pelas condições de acesso dos alunos dos anos iniciais. Para garantir inclusão e usabilidade, a página conta com o Canvas para Educação e Google Sites se apresentam como soluções acessíveis e intuitivas, ideais para a criação de apresentações interativas e websites básicos. Essas ferramentas permitem que o conteúdo seja organizado de forma clara e atrativa, facilitando a navegação e promovendo a autonomia do estudante aspecto valorizado tanto pela BNCC, que defende o uso de tecnologias digitais para desenvolver competências comunicativas e investigativas (BRASIL, 2017), quanto por teóricos como José Manuel Moran (2001 p.45), que reforça a importância de tecnologias que ampliem a participação ativa e o protagonismo dos alunos no processo de aprendizagem. Essa perspectiva vai ao encontro da visão de Seymour Papert (2008), que defendia o uso das tecnologias computacionais não apenas como meio de apresentação de conteúdos, mas como ambiente criativo onde o aluno constrói e experimenta o conhecimento.

Ao interagir com essas ferramentas, os estudantes vivenciam o que Papert chama de "*aprender fazendo*", desenvolvendo pensamento lógico, criatividade e habilidades narrativas enquanto constroem suas próprias representações da história local.

Essas ferramentas possibilitam a criação de experiências altamente imersivas, incorporando elementos visuais e sonoros que favorecem a retenção de conteúdo e a motivação dos alunos algo que Henry Jenkins (2009 p.11) aponta como central nas novas formas de aprendizagem na cultura digital, onde o envolvimento emocional e participativo é um diferencial importante.

A integração de recursos multimídia (áudios, vídeos, imagens e narrações) será uma parte estratégica da página. A utilização de vídeos curtos com relatos de moradores, paisagens da cidade e reconstituições históricas ajudará os alunos a visualizarem o passado de forma mais concreta e envolvente. Músicas regionais e sons ambientes, por sua vez, contribuirão para uma ambientação afetiva e sensorial, reforçando o vínculo com a cultura local. Esse tipo de recurso amplia os modos de letramento, favorecendo a aprendizagem multisensorial conforme defendido pela BNCC e reforçado por Jenkins, ao abordar o poder das narrativas multimodais no desenvolvimento do engajamento e da aprendizagem colaborativa.

Assim, a combinação entre tecnologia acessível e princípios pedagógicos sólidos garante que a plataforma "*Jauru em Foco*" não seja apenas um espaço digital de consulta, mas um ambiente interativo de construção coletiva do conhecimento, onde o aprender é vivenciado com curiosidade, autoria e significado. A intencionalidade pedagógica associada ao design tecnológico assegura que cada funcionalidade da plataforma contribua efetivamente para a formação integral dos estudantes, tanto no domínio dos conteúdos históricos quanto no desenvolvimento de competências críticas, criativas e comunicativas.

O design da página será cuidadosamente pensado para atender às necessidades cognitivas, emocionais e motoras do público-alvo. Elementos como cores vibrantes, ícones grandes e navegação simplificada não são apenas escolhas estéticas, mas estratégias pedagógicas alinhadas ao princípio da usabilidade inclusiva. Essa abordagem encontra respaldo em José Pacheco (2012 p.34), que defende a construção de ambientes de aprendizagem

acolhedores e adaptados às realidades dos alunos, em que todos se sintam capazes de participar e aprender com autonomia.

A simplicidade na navegação e o uso de narração de textos são recursos pensados para ampliar a acessibilidade, especialmente para crianças em processo de alfabetização ou com dificuldades de leitura. Isso se articula com a BNCC, que propõe o respeito às diferenças e o desenvolvimento de competências que garantam a participação de todos os estudantes, independentemente de suas condições (BRASIL, 2017). Trata-se de uma educação que reconhece a diversidade como valor e direito um princípio também essencial na pedagogia de Paulo Freire (1996 p. 27), que via a inclusão como parte do compromisso ético com a humanização do educando.

Além do acesso, a proposta busca garantir participação ativa. A possibilidade de envio de desenhos, perguntas e redações representa uma extensão da sala de aula para o ambiente digital, permitindo que os alunos expressem seus pensamentos e emoções em relação à história local. Essa prática dialoga com a ideia de Seymour Papert (2008 p.34) sobre o “aprender fazendo”, no qual o aluno constrói conhecimento ao criar, experimentar e refletir sobre o que produz. Ao mesmo tempo, conecta-se à cultura participativa de Henry Jenkins (2009 p.19), onde o aluno não é apenas consumidor de conteúdos, mas também autor e agente do processo educativo.

O reconhecimento por meio de Certificados Virtuais, oferecidos ao concluir desafios ou participar ativamente das atividades, é uma estratégia de gamificação que visa promover o engajamento contínuo e o senso de realização. Mais do que recompensas, esses certificados simbolizam a valorização da trajetória individual do aluno, algo defendido por Moran (2001 p.32) como parte do processo de aprendizagem personalizada e significativa. Essa valorização do esforço individual, aliada ao incentivo coletivo, contribui para o desenvolvimento da autoestima, da persistência e da motivação intrínseca para aprender competências fundamentais para o século XXI.

Dessa forma, o design não é um aspecto periférico, mas central na construção de uma experiência pedagógica efetiva e inclusiva. Ele traduz, na forma visual e interativa, os princípios defendidos pelos autores e documentos orientadores citados: o protagonismo do aluno, a valorização da diversidade, o uso crítico das tecnologias e a aprendizagem como experiência viva. Assim,

*"Jauru em Foco"* se consolida como uma proposta que alia sensibilidade estética, intencionalidade pedagógica e compromisso com a formação integral dos estudantes.

Antes do lançamento, será essencial realizar testes piloto com alunos e professores, permitindo identificar eventuais ajustes necessários na interface, na linguagem e nos recursos interativos. Esse processo de escuta e aprimoramento contínuo está profundamente alinhado à perspectiva freiriana de que o conhecimento é construído em diálogo e que a educação deve partir da realidade e das necessidades concretas dos educandos (Freire, 1996). O feedback obtido nesse estágio não será apenas técnico, mas também pedagógico, revelando como os estudantes interagem com a história local quando ela é apresentada de maneira viva, acessível e envolvente.

A implementação do blog será em parceria com escolas reforça a ideia de que a inovação tecnológica no ensino deve caminhar junto com a formação docente e com o envolvimento da comunidade escolar. A realização de oficinas com professores será fundamental para garantir que os educadores se apropriem da proposta, compreendam suas possibilidades e apliquem seus recursos de forma integrada ao currículo. Como destaca José Pacheco (2012), o papel do educador na educação do século XXI é o de facilitador de projetos significativos e não apenas transmissor de conteúdos previamente definidos.

Além disso, essa etapa de formação e sensibilização fortalece o caráter colaborativo e horizontal da proposta, em sintonia com a cultura participativa de que fala Henry Jenkins (2009). Ao integrar alunos, professores e comunidade na construção e uso da plataforma, o projeto deixa de ser apenas um repositório de informações e passa a ser um espaço de produção compartilhada de saberes, onde a memória local é valorizada como parte do processo educativo.

Com essa proposta, *"Jauru em Foco: Descobrindo Nossa História"* estabelece-se como uma ferramenta pedagógica inovadora, que une tecnologia, ludicidade e protagonismo estudantil na construção do conhecimento histórico. Ela responde às diretrizes da BNCC, que orienta o ensino de História a partir de valores como o respeito à diversidade, o desenvolvimento do senso crítico e o reconhecimento do aluno como sujeito histórico inserido em múltiplos contextos (BRASIL, 2017).

Ao valorizar o território vivido, estimular a expressão criativa e incorporar múltiplas linguagens e mídias, a plataforma não apenas ensina história: ela forma cidadãos conscientes, enraizados em sua cultura e capazes de compreender e transformar o mundo à sua volta. Trata-se de um convite à curiosidade, ao encantamento e à construção de sentido uma experiência de aprendizagem que, como defendem autores como Papert, Freire, Jenkins, Moran, Schmidt e Fonseca, precisa ser significativa, libertadora e, sobretudo, humana

### **3.4 Considerações finais**

A proposta desse blog "*Jauru em Foco: Descobrindo Nossa História*" nasce do desejo de transformar o ensino de História nos anos iniciais da Educação Básica, tornando-o mais significativo, acessível e conectado à realidade dos alunos. Através da valorização da história local, da ludicidade e da mediação digital, a iniciativa busca superar práticas tradicionais centradas na memorização, promovendo um ensino que estimule a curiosidade, o senso crítico e o pertencimento cultural.

Fundamentada em pensadores como Paulo Freire, Seymour Papert, Henry Jenkins, José Pacheco e outros teóricos da educação contemporânea, o blog reflete uma visão pedagógica que reconhece a criança como sujeito ativo do processo de aprendizagem. Com recursos como jogos, mapas interativos, vídeos, narrativas locais e atividades práticas, elas oferecem uma experiência multimodal de ensino, alinhada às competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especialmente no que se refere à valorização da cultura, da empatia, da expressão criativa e do uso ético das tecnologias digitais.

Ao mesmo tempo, o projeto propõe um uso estratégico e consciente da tecnologia, compreendendo que a inovação pedagógica não está apenas no uso de ferramentas digitais, mas na forma como elas são integradas a práticas educativas com intencionalidade, respeito à diversidade e compromisso com o desenvolvimento integral do aluno. A escolha desse blog é devido a sua acessibilidade, a atenção à estética e usabilidade, e a inclusão de recursos de acessibilidade reforçam o caráter democrático da proposta.

A participação ativa da comunidade escolar, por meio de oficinas com professores e testes com alunos, também destaca a dimensão colaborativa do projeto, em que o conhecimento não é imposto, mas construído. Essa escuta constante e a flexibilidade para ajustes asseguram que a página na internet seja mais do que um produto finalizado, e sim um espaço vivo de aprendizado contínuo, adaptado às necessidades reais dos seus usuários.

Assim, "*Jauru em Foco*" representa mais do que uma ferramenta digital: é um exemplo concreto de como é possível unir tradição e inovação, conteúdo e afeto, território e tecnologia. Em uma época em que o ensino precisa dialogar com novas linguagens e realidades, essas esse blog aponta caminhos possíveis para uma escola que eduque com sentido, que forme sujeitos críticos e que reconheça no lugar onde se vive um potente ponto de partida para compreender o mundo.