



**TATIANE BEDIN**

**A Cultura Digital no Novo Ensino Médio: uma análise dos impactos  
e desafios para a prática pedagógica**

**Porto Alegre**

**2025**



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO  
GRANDE DO SUL - CAMPUS PORTO ALEGRE  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

Tatiane Bedin

**A Cultura Digital no Novo Ensino Médio: uma análise dos impactos e desafios  
para a prática pedagógica**

Porto Alegre

2025

TATIANE BEDIN

**A Cultura Digital no Novo Ensino Médio: uma análise dos impactos e desafios  
para a prática pedagógica**

Dissertação de Mestrado Profissional apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul, campus Porto Alegre, como parte dos requisitos para obtenção do Título de Mestre em Informática da Educação. Área de concentração: Mestrado Profissional em Informática na Educação.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dra. Josiane Carolina Soares Ramos Procasko

Porto Alegre

2025

B412c Bedin, Tatiane

A cultura digital no novo ensino médio: uma análise dos impactos e desafios para a prática pedagógica. / Tatiane Bedin– Porto Alegre, 2025.

113 f. : il., color.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Josiane Carolina Soares Ramos Procasko

Dissertação (mestrado) – Instituto Federal do Rio Grande do Sul Campus Porto Alegre, Mestrado Profissional em Informática na Educação, Porto Alegre, 2025.

1. Informática na Educação. 2. Cultura digital. 3. Ensino médio. 4. Prática pedagógica. I. Procasko, Josiane Carolina Soares Ramos. II. Título.

CDU: 37:004

Elaborada por Filipe Xerxeneski da Silveira - CRB10/1497

Dedicatória

A meu pai, José Mario Bedin

*(In memoria)*

## AGRADECIMENTOS

À Prof<sup>ª</sup>. Dra. Josiane Carolina Ramos Procasko, por me guiar, acompanhar e orientar nesta jornada, de maneira humana e profissional, não desistindo da minha incessante busca, incentivando-me a cada novo passo.

Aos professores da banca, Prof<sup>ª</sup>. Dra. Sílvia Bertagnolli, por sua generosidade, criatividade e incentivo infindáveis. Ao Prof<sup>º</sup> Dr. Julian Silveira Diogo de Ávila Fontoura, pela atenção, grande intelecto e contribuição para este trabalho. À Prof<sup>ª</sup>. Dra. Carine Loureiro, por me inspirar nesta jornada e me despertar para tantos conhecimentos, na busca e defesa da educação pública de qualidade.

Às minhas amigas e companheiras de mestrado: Josi e Sheila. Graças ao apoio de vocês cheguei ao final desta jornada, e dedico grande parte disso às nossas conversas.

À escola participante da pesquisa, bem como aos professores e alunos que tornaram possível esta pesquisa e colaboraram para meu propósito.

Ao meu companheiro Mateus, por todo incentivo e confiança no meu potencial, até mesmo quando eu duvidava.

A minha família, minha mãe Fátima, por sempre me ensinar a perseverar e minha irmã Virgínia, por ser minha esperança em dias bons e ruins, amo-as.

A todos os amigos, que ao longo do caminho, não soltaram minha mão.

Por fim, gratidão à minha profissão, que representa um recorte político e social do mundo que habito e que me proporciona resistir e lutar na busca por uma realidade melhor.

*A sala de aula, com todas as suas limitações, continua a ser uma localização da possibilidade. Naquele campo de possibilidade, temos a oportunidade de trabalhar para a liberdade, a exigir de nós mesmos e nossos companheiros, uma abertura de mente e coração que nos permite enfrentar a realidade, mesmo quando consagramos coletivamente maneiras de ir além dos limites, para transgressão. Esta é a educação como a prática da liberdade.*

*Bell Hooks*

## RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo analisar como a noção de Cultura Digital se concretiza na prática pedagógica do Ensino Médio, em uma escola pública estadual da Região Metropolitana de Porto Alegre, considerando as mediações institucionais, tecnológicas e pedagógicas no cotidiano escolar. Fundamenta-se teoricamente em autores como Raymond Williams, Theodor Adorno, Frederic Jameson, Néstor García Canclini, Frigotto, entre outros, a partir da perspectiva do Materialismo Histórico-Dialético. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de caráter exploratório, com coleta de dados por meio de grupo focal e análise de conteúdo segundo Bardin (2011). Como produto educacional, foi elaborado um guia interativo com trilhas de aprendizagem sobre Cultura Digital, voltado à disciplina “Cultura e Tecnologias Digitais” do Novo Ensino Médio. Os resultados apontam que os docentes reconhecem a importância da Cultura Digital para o processo formativo, embora dificuldades relacionadas à infraestrutura escolar, desigualdades digitais e à lógica neoliberal que permeia as políticas públicas ainda constituam entraves. A pesquisa propõe reflexões críticas sobre o uso das tecnologias digitais em contextos escolares e contribui com práticas pedagógicas mais conscientes, democráticas e emancipadoras.

**Palavras-chave:** Cultura Digital. Ensino Médio. Prática pedagógica. Produto educacional.

## RESUMEN

La presente pesquisa analiza cómo se materializa la noción de Cultura Digital en la práctica pedagógica en una escuela pública de Enseñanza Media ubicada en la Región Metropolitana de Porto Alegre, Brasil. Se consideran las mediaciones institucionales, tecnológicas y pedagógicas presentes en el contexto escolar. El marco teórico se basa en Raymond Williams, Theodor Adorno, Frederic Jameson, Néstor García Canclini, Frigotto, entre otros, bajo el enfoque del Materialismo Histórico-Dialéctico. La investigación es cualitativa, de carácter exploratorio, y se utilizaron grupos focales y análisis de contenido (Bardin, 2011). Como producto educativo, se desarrolló una guía interactiva con rutas de aprendizaje en Cultura Digital para la asignatura "Cultura y Tecnologías Digitales" de la Nueva Secundaria brasileña. Los resultados muestran que los docentes reconocen la importancia de la Cultura Digital, aunque persisten desafíos relacionados con infraestructura escolar, desigualdades digitales y la influencia de políticas neoliberales. La investigación contribuye a fomentar prácticas pedagógicas críticas y transformadoras en el contexto de la educación digital.

**Palabras clave:** Cultura Digital. Enseñanza Media. Práctica pedagógica. Producto educativo.

## LISTA DE SIGLAS

ABAVE - Associação Brasileira de Avaliação Educacional  
ANPED - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação  
BNCC - Base Nacional Comum Curricular  
CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior  
CEDAC - Comunidade Educativa  
CEIPE/FGV - Centro de Excelência e Inovação em Políticas Educacionais  
CGTI - Coordenadoria de Gestão de Tecnologia da Informação  
CIED - Centro de Informática Educativa das Secretarias Estaduais de Educação  
CNM - Confederação Nacional dos Municípios  
CONSED - Conselho Nacional de Secretários da Educação  
CPM - Círculo de Pais e Mestres  
CRE- Coordenadoria Regional de Educação  
DMD - Dispositivos Móveis Digitais  
EAD - Educação a distância  
EDUCOM - Projeto Informática na Educação  
EFE - Educação Física Escolar  
EXG - Exergames  
FORMAR - Programa de Informática aplicada à Educação  
INEP - Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira  
IFRS - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul  
INSPER - Instituto de Ensino e Pesquisa  
LABEDU - Laboratório de Educação  
LDBEN - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional  
MEC - Ministério da Educação  
MPBNC - Movimento pela Base Nacional Comum Curricular  
MPIE - Mestrado Profissional em Informática na Educação  
NAVE - Núcleo Avançado em Educação  
NEM - Novo Ensino Médio  
OASISBR - Portal Brasileiro de Publicações e Dados Científicos em Acesso Aberto  
OBER - Observatório Educacional das Redes e da Cultura Digital  
PIEC - Política de Inovação Educação Conectada  
PNED - Política Nacional de Educação Digital  
PROCERGS/SOE/ISE - Centro de Tecnologia da Informação e Comunicação do RS  
PROIEC - Programa Inovação Educação Conectada  
PROINFO - Programa Nacional de Tecnologia Educacional  
SESC - Serviço Social do Comércio  
STEAM - Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics  
TDIC'S - Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação  
TIC'S - Tecnologias da Informação e Comunicação  
UCA - Um Computador por Aluno  
UFTM - Universidade Federal do Triângulo Mineiro  
UNDIME - União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Percurso histórico da informática na educação no Brasil .....	40
Figura 2 - Relação de alunos e turmas do campo empírico .....	60
Figura 3 - Componentes curriculares do diurno e respectiva distribuição de carga horária .....	61
Figura 4 - Componentes curriculares do noturno e respectiva distribuição de carga horária ...	61
Figura 5 - Mapa conceitual da proposta metodológica .....	65
Figura 6 - Etapas da análise de conteúdo .....	71
Figura 7 - Etapas do desenvolvimento do produto .....	80
Figura 8 - Etapas do desenvolvimento do Guia Interativo com Trilhas em Cultura Digital .....	81
Figura 9 - Capa do Guia Interativo .....	84
Figura 10 - Sumário do Guia Interativo .....	85
Figura 11 - Gráficos de resultados da avaliação do componente “Atratividade” .....	87
Figura 12 - Gráficos de resultados da avaliação do componente “Compreensão” .....	88
Figura 13 - Gráficos de resultados da avaliação do componente “Envolvimento” .....	90
Figura 14 - Gráficos de resultados da avaliação do componente “Aceitação” .....	91
Figura 15 - Gráficos de resultados da avaliação do componente “Mudança de atitude” .....	93

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Categorias de análise <i>a posteriori</i> .....	72
---	----

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	12
1.1 O pesquisador também faz parte da totalidade: quem é a pesquisadora? .....	14
<b>2. REVISÃO DE LITERATURA</b> .....	18
2.1 Práticas Pedagógicas e Cultura Digital .....	19
2.2 Concepções de Cultura Digital e Seus Desdobramentos .....	20
2.3 Formação Docente e Apropriação Tecnológica .....	20
2.4 Currículo, Desafios da Integração Tecnológica .....	21
<b>3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E CONCEITUAL DA PESQUISA</b> .....	23
3.1. Cultura Digital: A busca pelo entendimento .....	23
3.2. Cultura Digital, Educação e BNCC .....	38
3.3. Cultura Digital no Novo Ensino Médio .....	44
3.4. O Contexto das Escolas .....	49
3.5. O Ensino Médio sob a lógica neoliberal: interesses privados, currículo e Mercado .....	54
<b>4. METODOLOGIA</b> .....	59
4.1. Universo da pesquisa: adentrando o campo empírico .....	59
4.2. Escolha Metodológica: Tipo de Pesquisa .....	65
4.3. Caracterização da pesquisa quanto aos procedimentos técnicos .....	66
4.4. Produção e análise de dados .....	66
4.5. Resultados, interpretação e categorização de dados .....	71
<b>5. CONSTRUINDO O PRODUTO EDUCACIONAL: GUIA INTERATIVO COM TRILHAS EM CULTURA DIGITAL</b> .....	78
5.1. Desenvolvimento do produto .....	80
5.2. Pré- concepção da pesquisa / produto .....	81
5.3. Base da pesquisa .....	82
5.4. Requisitos e parâmetros do produto .....	82
5.5. Prototipação do Produto .....	83
5.6. Aplicação e avaliação do guia interativo .....	86
5.6.1 Atratividade .....	86
5.6.2 Compreensão .....	88
5.6.3 Envolvimento .....	89
5.6.4 Aceitação .....	91
5.6.5 Mudança de atitude .....	93
<b>6. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	98
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	102
<b>APÊNDICE A - Roteiro de questões para o Grupo Focal</b> .....	107
<b>APÊNDICE B - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido</b> .....	108
<b>APÊNDICE C - Declaração de anuência da instituição</b> .....	110
<b>APÊNDICE D – Visão geral dos estudos selecionados</b> .....	111
<b>APÊNDICE E - Guia Interativo com Trilhas em Cultura Digital</b> .....	114

## 1. INTRODUÇÃO

O termo Cultura Digital, recentemente difundido na educação, está vinculado ao fato de estarmos entrelaçados a uma sociedade que se mistura às tecnologias digitais, assim surgindo novas práticas sociais e de convívio. A escola, como parte integrante deste tecido social, encontra-se com estes novos valores culturais e alicerça suas práticas pedagógicas a esse novo cenário que desponta.

Com o avanço das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC'S), apresentou-se uma realidade que, em sua totalidade, baseia-se por instrumentos, dispositivos e invenções, fazendo com que, historicamente, as relações de produção, de trabalho e as relações sociais sejam modificadas pela "máquina". Como afirma Harnecker (1969, p.33) "No capitalismo avançado onde o tipo de meio de produção - a máquina altamente aperfeiçoada - domina todo o processo submetendo o trabalhador ao seu próprio ritmo, convertendo-o em um autômato de produção". Assim, fazendo que o mundo se organize e preescreva novos comportamentos e modos de vida a partir de um convívio baseado no digital.

Como característica deste período histórico vigente, observou-se uma forma de viver crescente baseada na comunicação instantânea e de múltiplas linguagens que diversificou o tempo, espaço, o trabalho, a economia e a educação. Na busca por elucidar e analisar estes processos, se faz necessário compreender as transformações decorrentes do processo tecnológico na educação, e nesta pesquisa, no fato concretizado da etapa do Novo Ensino Médio.

Durante esta investigação, percebeu-se, no recorte geográfico e social vestígios de um progresso tecnológico ao qual surgiu a Cultura Digital, em que atravessa contradições: ao mesmo tempo que trouxe avanços significativos para a prática pedagógica escolar, ainda esbarra nas barreiras de teor sócio-econômico e de diferenças de classes sociais, a exemplo o acesso. Isso recai, sobretudo, ao fato de que nenhum processo histórico-social ocorre descolado de um conjunto de interesses econômicos, políticos e ideológicos, dominados por quem detém os meios de produção. Qualquer pesquisa que se proponha a esta análise do que venha a ser a Cultura Digital, e de como ela se materializa no Novo Ensino Médio, deve propor um debate amplo, considerando as contradições na busca de um entendimento mais abrangente. O surgimento da Cultura Digital como parte do

currículo escolar como ponto positivo da inserção da escola no processo de promoção da aprendizagem e cidadania em tempos de Cultura Digital, não a isenta de que há uma crescente busca pelo lucro das grandes empresas e *Big Tech's*<sup>1</sup> na apropriação e manipulação do espaço escolar também para maior apropriação cultural, em um estágio mais elevado, em que há um *fetichismo*<sup>2</sup> não só das mercadorias, mas da relação do ser humano e a Cultura Digital em que estes seres habitam. O *Materialismo Histórico-Dialético*<sup>3</sup>, auxilia na contextualização do papel cada vez mais crescente da Cultura Digital na educação básica, especialmente no ensino médio visto que

“O Materialismo Histórico-Dialético diz respeito à análise dos fenômenos sociais e de seu processo histórico de construção na totalidade em que está inserido. Tal processo é movimentado pelas contradições e pelas mediações produzidas e superadas ao construir a própria história” (Costa, Souza e Junior, 2021, p.5).

Ou seja, para a compreensão do surgimento da *Cultura Digital no Novo Ensino Médio*, parte-se da concepção de que os processos educativos são histórica e socialmente determinados, devendo ser analisados à luz das contradições que permeiam as relações entre infraestrutura, superestrutura e as mediações culturais contemporâneas. A Cultura Digital, nesse contexto, não é entendida como um mero recurso tecnológico, mas para além da expressão das condições materiais e simbólicas da sociedade capitalista em sua fase mais recente, marcada pela lógica da *plataformização*,<sup>4</sup> da mercantilização da informação e da histórica precarização do trabalho docente. O objetivo é analisar como essas determinações incidem sobre o campo educacional, impactando a organização curricular, as práticas pedagógicas e a formação dos sujeitos. Essa análise se ancora no método do Materialismo

<sup>1</sup> Néstor García Canclini, se refere às Big Techs em sua obra *"Cidadãos substituídos por algoritmos"* (2022) como — grandes empresas de tecnologia como Google, Facebook (Meta), Amazon, Apple e Microsoft — não sendo apenas empresas comerciais, mas atores centrais na reorganização das relações sociais, culturais, políticas e econômicas na contemporaneidade.

<sup>2</sup> Vitor Henrique Paro, em “O capital para educadores”, explica o termo “fetichismo” utilizando o seguinte: “No mundo da imaginação, quando uma coisa inanimada se apresenta como um ser com movimento e vontade própria, capaz de ações e relações que interferem em outros seres, o fenômeno é chamado de fetiche (ou feitiço). Marx utilizou esta imagem para identificar o fenômeno pelo qual a mercadoria se apresenta, na troca, como se o valor que ela porta fosse uma qualidade intrínseca sua, e não uma característica resultante de relações sociais de produção. Assim, a forma mercadoria teria a propriedade de encobrir as verdadeiras relações de exploração de que ela é resultado. Mas o conceito marxiano é mais complexo e mais rico do que parece à primeira vista, porque as relações que dão origem à mercadoria de foto se materializam nela e lhe conferem a capacidade de mover relações sociais. Desse modo ocorre, respectivamente, a coisificação (“reificação”) das relações sociais e a “personificação” das coisas.

<sup>3</sup> Para saber mais sobre o Materialismo Histórico Dialético, consulte o site: <https://www.marxists.org/portugues/stalin/1938/09/mat-dia-hist.htm>>

Histórico-Dialético, que busca desvendar as contradições imanentes aos fenômenos sociais com vistas à sua superação. Como afirmou Marx, “Os filósofos limitaram-se a interpretar o mundo de diversas maneiras; o que importa é transformá-lo” (MARX, 1845, p. 535). Assim, esta investigação não se limita à descrição do fenômeno, mas visa contribuir para a construção de práticas pedagógicas críticas e emancipadoras, que possibilitem a apropriação consciente e transformadora das tecnologias digitais na escola pública. A partir de Marx é possível inferir a perspectiva da ação, da práxis, portanto, analisar a Cultura Digital a partir do materialismo histórico-dialético significa compreender as transformações tecnológicas e culturais dentro das relações de produção e das contradições materiais da sociedade capitalista.

Desta forma, a Cultura Digital não pode ser analisada de forma isolada, mas como algo vinculado às relações de produção e aos interesses das classes sociais. Assim, entender a Cultura Digital materializada na educação e no Ensino Médio, também requer analisar o que significa cultura, buscar definir o que é Cultura Digital, problematizar quem detém os meios de produção digital e de como as novas formas de trabalho se estruturam, e como os conflitos entre capital e a escola se manifestam no ambiente digital. Nesta pesquisa, o foco está em investigar como se materializa a Cultura Digital em um recorte geográfico e social de uma escola pública, considerando os sujeitos que atuam como docentes e em seu público alvo: os discentes.

### **1.1 O pesquisador também faz parte da totalidade: quem é a pesquisadora?**

A motivação em analisar perspectivas da prática pedagógica em Cultura Digital na etapa do Ensino Médio, surgiu da minha experiência profissional, pois sou professora da rede pública estadual e municipal, atuando na esfera pública estadual há mais de 10 anos. Vivenciei, em meu recorte geográfico e social, experiências, transições e mudanças que, por vezes, o ambiente escolar parecia estar transposto

---

<sup>4</sup> Segundo o site <https://sites.usp.br/tecnologiaseducam/o-que-e-plataformizacao/>. Os autores Thomas Poell, David Nieborg e José van Dijck definem plataformas como “infraestruturas digitais (re)programáveis que facilitam e moldam interações personalizadas entre usuários finais e complementadores, organizadas por meio de coleta sistemática, processamento algorítmico, monetização e circulação de dados”; e plataforma como “a penetração de infraestruturas, processos econômicos e estruturas governamentais de plataformas em diferentes setores econômicos e esferas da vida. E, a partir da tradição dos estudos culturais, concebemos esse processo como a reorganização de práticas e imaginações culturais em torno de plataformas”.

em relação às transformações impostas à escola. Em contrapartida, também presenciei o esforço e a resiliência para continuar existindo uma escola pública que ofereça, no Ensino Médio, um espaço de aprendizagens significativas. Ao longo dessa jornada, testemunhei a tecnologia integrar-se cada vez mais às nossas vidas, tanto dentro quanto fora da escola. Até que, as TDIC'S, modificaram-se ditando novos modos de viver e conviver, tornaram-se a própria sociedade e a escola pública continuou lutando para vencer os abismos das desigualdades, que agora também eram digitais.

Diante disso, a minha inquietação como pesquisadora reside em uma tentativa de contribuir para a melhoria e o aprimoramento da aprendizagem dos jovens que perpassam a etapa, bem como às práticas ministradas pelos educadores, que têm papel crucial na “metamorfose da escola” citado em Nóvoa (2022) que afirma, de maneira assertiva e idealizadora, que devemos ser capazes de construir uma proposta transformadora, a partir das múltiplas realidades e experiências já existentes em todo o mundo, promovendo, assim, um processo de metamorfose, que compreendem-se a partir disso que, agora, também é digital. Parafraseando Frigotto (2010), a intenção desta pesquisadora é tomar uma postura dialética materialista histórica na condução de todo o processo investigativo enquanto um método de práxis, que visa as transformações e de novas sínteses no plano do conhecimento e no plano da realidade histórica (Frigotto, 2010, p. 73).

Durante uma década, meu olhar docente buscou identificar, dentro do recorte geográfico e social a qual minha prática pedagógica está inserida, potencialidades para a escola e a Cultura Digital na etapa do Ensino Médio, que historicamente, no Brasil, sofre mudanças e sucessivas reformas. Neste aspecto, Frigotto, Ciavatta e Ramos (2012), citam que quando as etapas da educação passam por reformas, por ter sido um processo no qual as escolas tiveram que se inserir, sem a opção do contrário, suas identidades são afrontadas por um projeto não construído por elas próprias, mas por sujeitos externos.

Meu olhar voltou-se, com maior compromisso e responsabilidade, à busca por práticas efetivas<sup>5</sup> voltadas ao desenvolvimento dos jovens e à qualificação docente, pautadas no respeito às diferenças, na promoção da democracia e na sensibilização para os desafios do mundo contemporâneo.

---

<sup>5</sup> Entende-se por práticas efetivas às que consideram o recorte social e geográfico, bem como às especificidades de cada contexto escolar, sendo relacionadas ao cotidiano dos alunos.

No cenário atual, especialmente após o contexto pandêmico<sup>6</sup> que implicou o fechamento das escolas e revelou uma série de fragilidades no sistema educacional, a escola (como muitas instituições sociais) passou por intensos debates, tentativas de transformações, aguardando respostas ou rupturas paradigmáticas. A urgência imposta por esse período conferiu ao espaço escolar certa ubiquidade, evidenciando, no entanto, profundas desigualdades, particularmente nas instituições públicas, no que se refere ao acesso e uso das TDIC'S.

No caso do Ensino Médio brasileiro, os desafios não se restringiam à pandemia de Covid-19. Em paralelo, ganhava força a implementação do chamado “Novo Ensino Médio”, instituído pela Lei nº 13.415/2017<sup>7</sup>, que promoveu mudanças significativas no currículo e na estrutura organizacional das escolas. Entre as alterações, destaca-se a introdução da área denominada “Cultura Digital” como componente obrigatório, prevista na Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) e incorporada ao Referencial Curricular Gaúcho (2020)<sup>8</sup>.

Diante desse contexto, a presente pesquisa teve como objetivo analisar a materialização da noção de Cultura Digital na prática pedagógica do Ensino Médio em uma escola pública estadual localizada na cidade de Canoas, na Região Metropolitana de Porto Alegre, sob jurisdição da 27ª Coordenadoria Regional de Educação (CRE)<sup>9</sup>. Essa coordenadoria é responsável pela gestão de recursos humanos e financeiros, bem como pelo acompanhamento das legislações que regulamentam as escolas estaduais em cinco municípios da região.

Com base nesse recorte, busca-se responder à seguinte questão de pesquisa: **Como se materializa a noção de Cultura Digital na prática pedagógica no Ensino Médio, em uma escola pública estadual da Região Metropolitana de Porto Alegre?**

Para tanto, esta investigação baseia-se em uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório, com foco na pesquisa de campo. A coleta de dados foi realizada por meio da técnica de grupo focal com professores convidados da instituição em estudo. A análise dos dados utilizou a técnica de análise de conteúdo,

---

<sup>6</sup> Em 11 de março de 2020, a COVID-19 foi caracterizada pela OMS como uma pandemia, devido à ampla distribuição geográfica da doença no mundo. Este novo cenário mundial trouxe consequências e a urgência de adaptações de diversas esferas sociais, dentre elas a escola.

<sup>7</sup> BRASIL. Lei nº 13.415, de 16 de fevereiro de 2017. Altera as diretrizes e bases da educação nacional.

<sup>8</sup> RIO GRANDE DO SUL. Referencial Curricular Gaúcho – Etapa do Ensino Médio. 2020.

<sup>9</sup> <https://educacao.rs.gov.br/27-cre>

conforme proposta por Bardin (2011). Este caminho metodológico foi fundamentado, principalmente, na relação entre experiência docente, nas inquietações provenientes do campo empírico. O grupo focal proporcionou, como técnica de coleta de dados, quantidade e qualidade para uma análise mais aprofundada das temáticas abordadas.

Como desdobramento da pesquisa, foi elaborado um produto educacional em formato de guia interativo, constituído por trilhas de aprendizagem em Cultura Digital, com o intuito de sugerir caminhos formativos que atendam às demandas de professores e estudantes no contexto do Novo Ensino Médio.

### **Objetivo:**

Essa pesquisa tem como objetivo geral: Analisar de que forma a noção de Cultura Digital se concretiza na prática pedagógica desenvolvida no Ensino Médio, em uma escola pública estadual localizada na Região Metropolitana de Porto Alegre, considerando as mediações institucionais, tecnológicas e pedagógicas presentes no cotidiano escolar.

### **Objetivos específicos:**

- 1) Identificar os fundamentos das prática pedagógicas presentes no desenvolvimento da disciplina Cultura e Tecnologias Digitais do Novo Ensino Médio;
- 2) Evidenciar as percepções dos docentes em relação ao seu processo de ensino nas aulas de Cultura e Tecnologia Digitais;
- 3) Construir um guia interativo com trilhas de aprendizagem a serem utilizadas junto à disciplina Cultura e Tecnologias Digitais do Novo Ensino Médio ou em outras áreas do conhecimento.

## 2. REVISÃO DE LITERATURA

Para a busca de estudos relacionados à temática da pesquisa, utilizaram-se os descritores “Prática Pedagógica”, “Cultura Digital” e “Ensino Médio”. A busca foi conduzida de forma intencional, com o uso de aspas e a combinação dos três descritores simultaneamente, visando identificar trabalhos que abordassem essas temáticas com maior precisão e amplitude. Considerando o foco na Cultura Digital, o contexto da pandemia (2020-2021), as transformações e adaptações na educação, além das perspectivas futuras, delimitou-se o período de 2013 a 2023 para a pesquisa, realizada na plataforma *Oasisbr*.<sup>10</sup>

No período mencionado (2013-2023), observa-se que o termo 'cultura digital' surge nos documentos da educação brasileira a partir de 2017, como será demonstrado ao longo deste trabalho. No entanto, para fundamentar o surgimento do termo na educação e identificar possíveis menções ou influências anteriores, optou-se por ampliar o intervalo de busca.

O resultado desta investigação preliminar resultou na seleção de 34 trabalhos, dos quais 22 foram eliminados. Entre os critérios de exclusão, verificou-se que 17 estudos apresentavam títulos desalinhados com a temática da pesquisa, abordando, por exemplo, disciplinas específicas e a formação de leitores — aspectos identificados como irrelevantes após a leitura dos resumos. Um trabalho foi descartado por duplicidade, enquanto dois foram excluídos por enfatizarem estudos relacionados às redes sociais, que não se enquadram no escopo desta pesquisa.

Além disso, excluiu-se um trabalho que investigava o conceito de cidadania, outro que abordava o uso da robótica em escolas camponesas, um voltado à produção cinematográfica e, por fim, um estudo com professores universitários, cujo perfil não corresponde ao foco da pesquisa, que prioriza docentes do Ensino Médio.

Os trabalhos selecionados são dissertações, artigos e uma tese com ênfase na prática pedagógica e no uso de TDIC'S. Após a seleção, organizou-se um quadro com as informações relevantes de cada estudo, que encontra-se nos anexos deste trabalho, incluindo referência, resumo, número de registro e ano de publicação.

Logo, iniciou-se a leitura dos resumos, a fim de verificar quais tinham aspectos mais próximos à temática desta pesquisa, e assim contribuir reflexivamente para este estudo. A fim de apresentar uma síntese analítica dos estudos,

---

<sup>10</sup> <https://oasisbr.ibict.br/>

organizou-se os trabalhos em categorias temáticas, enfatizando as diferentes noções de Cultura Digital apresentada pelos autores.

Os autores dos trabalhos, de maneira geral, tratam do tema Cultura Digital discutindo suas implicações pedagógicas nos recortes metodológicos a que se propõem. Porém, ao discutir sobre a Prática Pedagógica com esta temática, detém-se na interpretação reflexiva dos dados obtidos. A partir disso, elencou-se as seguintes categorias por aproximação semântica e de abordagem de conteúdo: *Práticas Pedagógicas e Cultura Digital; Concepções de Cultura Digital e seus Desdobramentos, Formação Docente e Apropriação Tecnológica; Currículo e, Desafios da Integração Tecnológica.*

## **2.1 Práticas Pedagógicas e Cultura Digital**

A dissertação E01 trata de um estudo qualitativo e exploratório, do tipo estudo de caso, cujo foco são os professores da 1ª série do Ensino Médio do Colégio La Salle Medianeira, em Cerro Largo, RS. A análise e interpretação dos dados resultaram em três categorias principais: (1) Práticas Pedagógicas no Contexto da Cultura Digital: desafios e possibilidades; (2) Comunidades de Aprendizagem: ressignificação de concepções, cinesias e práticas; e (3) Experiências significativas de aprendizagem em meio ao cenário pandêmico. Essa pesquisa se alinha ao estudo ao contemplar contextos escolares distintos, refletindo sobre suas especificidades.

A autora conclui que as TICs não são soluções definitivas para a educação, pois sua eficácia depende da criatividade do professor e do engajamento dos estudantes. Gut (2022) corrobora essa visão ao discutir a tecnologia alinhada à BNCC e destacar a necessidade do desenvolvimento da cultura digital. A presente pesquisa pretende aprofundar essa reflexão, analisando a tecnologia tanto como artefato quanto como elemento integrante do ensino e da aprendizagem, como se revelará na criação do produto educacional apresentado ao final deste trabalho.

Também dentro desta categoria, o artigo E02, embora trate do ensino de literatura, dialoga ao abordar a relação entre cultura e cultura digital. Originado de um subprojeto do “Observatório Educacional das Redes e da Cultura Digital” (Ober), investiga a percepção dos docentes sobre o impacto da cultura digital no ensino da literatura na educação básica. O estudo enfatiza a necessidade de compreender

como a escola assimila a cultura digital em suas práticas pedagógicas e debate a relação entre cultura e cultura digital no ensino da literatura. Reconhece a cultura digital como uma síntese entre cultura e tecnologia, focando a assimilação nas práticas escolares.

A convergência com esta pesquisa ocorre na abordagem do ensino público e na implementação da cultura digital. Diferentemente de Gut (2022), o autor do E02 aprofunda a discussão sobre cultura digital, entendendo-a como a síntese entre cultura e tecnologia. Essa perspectiva se alinha ao presente estudo, que busca compreender como os artefatos tecnológicos impactam as práticas pedagógicas no contexto educacional.

Para completar esta categoria, o artigo E03 explora o uso pedagógico de *exergames* na cultura digital escolar, com base em uma pesquisa realizada em uma escola pública de São João del-Rei/MG. A abordagem colaborativa destaca a necessidade de incluir os sujeitos no processo de transformação digital. Embora discuta práticas pedagógicas no contexto da cultura digital, o estudo não apresenta um capítulo específico sobre o tema no ambiente escolar, tratando-o de forma simples, assim analisa o uso pedagógico dos jogos digitais e enfatiza a inclusão dos sujeitos no processo digital, mas trata a temática de forma pouco aprofundada.

## **2.2 Concepções de Cultura Digital e Seus Desdobramentos**

Nesta categoria, inserem-se os trabalhos de GUT (2022) e Nonato (2020). Nonato (2020) defende que a escola deve adotar uma postura de aprendizagem em relação às tecnologias digitais, aproveitando o conhecimento dos alunos sobre seu uso cotidiano para aprimorar o ensino. Essa reflexão é essencial para esta pesquisa, pois investiga práticas pedagógicas que incorporam a cultura digital e seus desafios. A conclusão do estudo indica que a maioria dos professores utiliza frequentemente recursos tecnológicos no ensino de literatura, reconhecendo a inserção da cultura digital no ensino como uma necessidade. Gut (2022) reforça a importância da Cultura Digital como campo formativo, alinhado à proposta da BNCC.

## **2.3 Formação Docente e Apropriação Tecnológica**

Enquadram-se nesta categoria, a tese E05 que aborda a apropriação da cultura digital em uma escola pública estadual do Rio Grande do Norte. A autora

destaca a importância da formação docente para o uso social das mídias digitais e analisa como os professores integram as TICs em sua prática pedagógica. A pesquisa reforça a necessidade de formação continuada, embora seu foco esteja na apropriação tecnológica pelos docentes, sem abordar práticas pedagógicas ou a perspectiva dos estudantes. Assim, destaca a importância da formação docente para o uso social das mídias digitais com foco na aprendizagem do artefato tecnológico, sem abordar diretamente as práticas pedagógicas.

Já a dissertação E07, também representada nesta categoria, investiga o impacto das políticas públicas de inclusão digital na formação de professores em escolas públicas de Uberaba/MG, revelando que os docentes se sentem pouco preparados para integrar as tecnologias ao ensino, revelando o sentimento de despreparo dos professores e as dificuldades para integrar as TIC'S nas práticas pedagógicas.

#### **2.4 Currículo, Desafios da Integração Tecnológica**

A presente categoria, compreende os trabalhos com o foco no currículo escolar, destacando-se a dissertação E06, ao tratar da integração das tecnologias digitais ao currículo escolar e os desafios enfrentados pelos professores nesse processo. A falta de tempo para selecionar materiais adequados é apontada como um dos principais obstáculos. Esta falta, acarreta em curto tempo para elaborar um planejamento adequado e em um entrave na seleção de materiais adequados para a integração tecnológica.

Nesta mesma perspectiva, a dissertação E04, discute-se a noção de “inovação pedagógica”, categorizando-a em três perspectivas principais: renovação capitalista, tendências neoliberais no mercado educacional e mudança escolar como princípio ético-existencial. O estudo se relaciona a esta pesquisa ao analisar o impacto das forças neoliberais no “Novo Ensino Médio” e sua influência na cultura digital. O autor identifica uma valorização das atividades pedagógicas colaborativas, mas aponta limitações na implementação da educação digital.

Por fim, a análise dos trabalhos considerados evidencia a urgência de um aprofundamento teórico e prático em torno da Cultura Digital, especialmente na etapa do Ensino Médio. Embora o tema seja recorrente na produção acadêmica, observa-se que muitas das pesquisas carecem de um vínculo mais direto com

práticas pedagógicas concretas. Em diversos casos, a noção de Cultura Digital é abordada de maneira difusa, sendo tratada ora como um conjunto de ferramentas tecnológicas a serem inseridas no cotidiano escolar, ora como uma diretriz transversal da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ou ainda como recurso pontual em experiências específicas de ensino. Ausenta-se, portanto, uma conceituação mais crítica e situada, capaz de problematizar as implicações culturais, políticas e pedagógicas que atravessam o uso das tecnologias no espaço escolar. Assim, esta pesquisa se propôs a tensionar essas lacunas, buscando compreender o que se entende por Cultura Digital na educação, com o intuito de iluminar caminhos que favoreçam práticas pedagógicas mais conscientes, contextualizadas e emancipatórias. O desenvolvimento do produto educacional (um guia interativo fundamentado na escuta docente e na vivência escolar), materializa essa intenção, oferecendo uma ferramenta que, mais do que instrumental, convida à reflexão e à ressignificação da presença da Cultura Digital no cotidiano das escolas públicas.

### 3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E CONCEITUAL DA PESQUISA

Neste capítulo será apresentada a fundamentação teórica e conceitual que embasa a pesquisa em questão.

#### 3.1. Cultura Digital: A busca pelo entendimento

*“A cultura não faz as pessoas. As pessoas fazem a cultura. Se é verdade que a totalidade da humanidade construiu a cultura, então ela pode desconstruí-la quando é opressiva.”*  
Chimamanda Ngozi Adichie (Americanah, 2014, p.290)

Chegar a uma definição de cultura é algo complexo e multifacetado, que pode ser compreendido de várias formas, dependendo da perspectiva teórica e do contexto ao qual se almeja estudar. Steinberg (2015, p. 212), afirma que “cultura pode ser o termo mais ambíguo e complexo para se definir no domínio das ciências sociais e humanidades”, resumindo assim a dificuldade de se estabelecer um só ponto de vista teórico para tal proposição. A fim de não correr o risco de reduzir o termo cultura a uma ou outra definição, adota-se neste estudo a posição geral de “cultura” como um conjunto de crenças, costumes, valores, comportamentos, conhecimentos que são transmitidos e reproduzidos de geração em geração com o poder de moldar o coletivo, e que por vezes emerge de forma imposta econômica e politicamente, histórica e sociologicamente. Para tanto, o esteio destas afirmações, encontra-se nos estudos culturais de Raymond Williams, Theodor Adorno, Frederic Jameson e Néstor García Canclini, a seguir.

O escritor galês Raymond Williams, de posicionamento marxista intitulado “a nova esquerda” (1960), acreditava que o marxismo necessitava de ajustes ao dar conta de definir a cultura. Assumiu, em vários trabalhos que Marx não era crítico cultural, apesar de lançar mão de citações culturais. Não compactuando com a visão antiga de cultura, a de considerar uma “proposição de uma base determinante e de uma superestrutura determinada” (Williams, 1980, p. 43), para o autor não se pode conceber a superestrutura sem pensar a base. A “superestrutura” são todas as formações econômicas de base: a justiça, a educação, a sociedade. Mas a crítica fundamental do autor reside em que não se pode pensar a base como algo estático, nem determinado. Para o autor, a base faz pressão e impõe limites. Mas o materialismo cultural é pensado de outra forma, pois a cultura não reproduz a sociedade, a cultura a imita mas, a sociedade é quem a produz. Assim o autor toma

um certo distanciamento da concepção do marxismo mais ortodoxo: de que a cultura é um reflexo da economia, a qual demonstra uma visão utilitarista da cultura.

Williams não desconsidera a abordagem marxista, mas acredita que há mais a se considerar sobre o termo, avançando na ideia de que toda a cultura é um processo de produção e reprodução. Nas palavras do autor, “uma abordagem moderna considera a cultura em que o ser social determina a consciência.” Ou seja, não se pode conceber algo fixo neste sentido, pois na visão do materialismo cultural o que ocorre na base e na superestrutura estão sempre em processo de reprodução e produção. Neste movimento, as instituições vão formatando os processos culturais, as relações sociais, as convenções formais e a linguagem. O materialismo cultural abrangerá estes contextos em que a cultura está em decurso.

A respeito da linguagem como um processo social e cultural, exemplificando o que alude o autor, a linguagem produzida culturalmente se torna material, produzindo e reproduzindo valores. Esta é a posição teórica de Williams sobre a cultura, a posição do materialismo cultural, que nasce do próprio diálogo da tradição marxista, propondo uma releitura crítica dos estudos de Marx, como afirma em

Temos de reavaliar a “superestrutura” em direção a uma gama de práticas culturais relacionadas, afastando-a de um conteúdo refletido, reproduzido ou especificamente dependente. E, fundamentalmente, temos que reavaliar “a base” afastando-a de uma abstração econômica e tecnológica fixa e aproximando-a das atividades específicas de homens em relações sociais e econômicas reais, atividades que contêm contradições e variações fundamentais e, portanto, encontram-se sempre em um estado de processo dinâmico (Williams, 1980, p. 47).

Para Williams, analisa-se um fenômeno cultural pela sua formação, fugindo do idealismo, assim não pode-se entender, que a arte e a sociedade são a mesma coisa, manifestações diferentes de um mesmo impulso, os significados e valores de uma cultura. Sendo assim, a cultura, nada mais é do que a materialidade, a concretude de significados e valores sociais, a sociedade é onde há a prática destes valores.

Em outro estudo, Williams propõe o entendimento do fenômeno cultural traçando um paralelo em formato de “mapa” utilizando as palavras “indústria, democracia, arte e cultura” (Williams, 1969, p. 13), afirmando a obviedade da importância destas palavras em nossa estrutura social e moderna. Para o autor,

O desenvolvimento da palavra *cultura* é o registro de uma série de importantes reações permanentes a mudanças na nossa vida social, econômica e política e pode se ver, em si mesmo, como um tipo especial de mapa por cujo intermédio é possível explorar a natureza de tais mudanças. (...) A palavra que engloba estas relações mais que nenhuma outra é *cultura*, com toda sua complexidade de ideia e referência (Williams, 1969, p. 16).

Pode-se afirmar que Williams concebe a cultura como um conjunto de significados comuns vivenciada pelas sociedades que constroem-se vivendo, fazem-se e refazem-se de formas que não podemos determinar de antemão. Williams converge com a visão marxista de cultura, em que, neste sentido, é vista como um modo de vida, em que toda produção humana faz parte de uma vasta organização social que é atravessada por mudanças econômicas e materiais. Mas, para além desta visão de formação e caracterização do que é cultura, ultrapassa-a em uma análise mais ampla do desenvolvimento do marxismo mais difundido, como apresentada em:

A ideia de cultura é uma reação geral a uma mudança geral e fundamental nas condições de nossa vida comum. (...) A ideia de cultura descreve nossa indagação comum, mas nossas conclusões são diversas, assim como foram nossos pontos de partida. Não é possível fazer que a palavra “cultura” se ponha automaticamente a nosso serviço como se fosse um tipo qualquer de diretiva social ou pessoal. Seu surgimento com os significados modernos marca o esforço por uma evolução qualitativa total, mas o que indica é um processo, não uma conclusão (Williams, 1969, p. 245).

Em uma percepção marxista de forma geral, a tudo que o homem produz historicamente, em sua contraposição às necessidades naturais, por meio da atividade material, transforma a natureza e cria valores, conhecimento, tecnologia, costumes, arte, filosofia, etc, cria, assim, atividades humano-históricas, estabelecendo relações sociais, a cultura é esta reação geral a estas mudanças, que conflui a sociedade no que há de comum. Esta afirmação de Williams toma forma de exemplos práticos em seu ensaio “*Culture is Ordinary*” (1958), em que enfatiza a expressão “A cultura é de todos”. Desde o princípio do ensaio, o autor narra a sua visão de comum, desde as suas vivências cotidianas para ilustrar a sua vivência e sua intervenção no meio social. O “ponto de ônibus”, sua primeira frase, pode ser interpretado como seu ponto de partida, de visão de mundo. Esta analogia é intencionalmente enredada pelo autor para demonstrar que nossa vivência individual e as forças coletivas, formam aquilo que conhecemos como cultura. No ensaio, aponta a crítica para o fato de que, por vezes, a cultura está restrita, na sua forma

ampla à burguesia e classes sociais dominantes, que ora ditam e exploram o que é cultura, criando padrões sociais. E, para além disso, o autor ressalta:

Uma cultura tem dois aspectos: os significados e direções conhecidos, em que seus membros são treinados; e as novas observações e significados, que são apresentados e testados. Estes são processos ordinários das sociedades humanas e das mentes humanas, e observamos através deles a natureza de uma cultura: que é sempre tanto tradicional quanto criativa; que é tanto os mais ordinários significados comuns quanto os mais refinados significados individuais. Usamos a palavra cultura nesses dois sentidos: para designar todo um modo de vida - os significados comuns ; e para designar as artes e o aprendizado - os processos especiais de descoberta e esforço criativo. (...) A cultura é de todos, em todas as sociedades e em todos os modos de pensar (Williams, 1958, p. 2).

No contexto acima, o autor apresenta o que é “ordinário”, referindo-se ao que é comum, a cultura é formada em sociedade, e ela representa o que nos aproxima dos demais. Sendo assim, não estamos fora da cultura, somos parte integrante dela, de forma a estarmos inseridos e designados a isso. Portanto, parafraseando o autor, as instituições, os significados comuns, não são, de modo algum, produtos exclusivos da classe média comercial. Contudo, se a cultura é designada por uma dita “elite pensante” ela está sendo formada da maneira que alguém escolheu, desconsiderando que qualquer produção humana é cultura.

Uma vez dominado o sentido de cultura, quem a controla arbitra sobre os valores que ora fazem sentido ou não socialmente. Entendendo isso, pode-se dizer que se não tomarmos a cultura como algo construído coletivamente, de maneira produzida pelos cidadãos, estaremos associando cultura como (também) uma forma política de dominação. Isto é, se a cultura for associada à elite, a um seleto grupo que a produz e reproduz, da qual somos meros concedentes.

Ao contrário, Williams quer dizer que a todo momento estamos produzindo, reformando, deformando e transformando a nossa cultura, sendo assim, a afirmação de que “a cultura é de todos”, carrega a construção da realidade da cultura como um processo que se dá em vários níveis e do qual participam todos. Destaca-se neste pensamento, as tensões culturais entre dominados e dominadores, mas esse antagonismo social, deve ser melhor compreendido em contextos digitais.

Trilhando este caminho, o pensamento de Theodor Adorno reside em uma análise crítica sobre a cultura na sociedade moderna, cujas padronizações e características são em grande maioria, criadas pelo capitalismo, sistema econômico

em vigor. Neste sentido o autor concebe a cultura como parte reprodutiva de um sistema mercantil que aliena os indivíduos, “toda a cultura de massas em um sistema de economia concentrada é idêntica, e o seu esqueleto, a armadura conceptual daquela, começa a delinear-se” (Adorno ; Horkheimer, 1985, p.105).

A totalidade remete à compreensão de que todo fenômeno está inserido em um contexto amplo e complexo, que exerce sobre ele influências diversas, desencadeando tanto ações correspondentes quanto formas de resistência. Analisar um objeto de pesquisa fora dessa totalidade significa negligenciar mediações fundamentais: políticas, econômicas, culturais e sociais, que revelam contradições estruturais e compõem a explicação multideterminada de cada fenômeno.

Em outras palavras, é como tratá-lo de forma isolada, como se tivesse sido produzido em uma redoma, desconsiderando as forças históricas que o atravessam. Essa concepção é essencial para compreender, por exemplo, a crítica elaborada por Theodor Adorno e Max Horkheimer na obra *Dialética do Esclarecimento* (1985), na qual os autores desenvolvem a teoria da “indústria cultural”. Ao substituir a expressão “cultura de massa”, eles denunciam como a cultura, inserida na lógica capitalista, deixa de ser uma manifestação autêntica da criatividade humana e passa a ser mercantilizada, padronizada e instrumentalizada como mecanismo de controle social. Nesse processo, arte e expressões culturais se tornam produtos voltados ao consumo, moldando o imaginário coletivo e reforçando a dominação ideológica. A verdade de que “nada são além de negócios” serve, segundo os autores, como ideologia (Adorno, Horkheimer, 1985, p. 106), evidenciando que a indústria cultural não pode ser compreendida em sua essência se desvinculada da totalidade histórica e social que a engendra.

A indústria cultural finalmente absolutiza a imitação. Reduzida a puro estilo, trai o seu segredo: a obediência à hierarquia social. A barbárie estética realiza hoje a ameaça que pesa sobre as criações espirituais desde o dia em que foram colecionadas e neutralizadas como cultura. Falar de cultura foi sempre contra a cultura. O denominador “cultura” já contém, virtualmente, a tomada de posse, o enquadramento, a classificação que a cultura assume no reino da administração. Só a “administração” industrializada, radical e consequente, é plenamente adequada a esse conceito de cultura. Subordinando do mesmo modo todos os ramos da produção espiritual com o único fito de ocupar - desde a saída da fábrica à noite até sua chegada, na manhã seguinte, diante do relógio de ponto - os sentidos dos homens com os sinetes dos processos de trabalho, que eles próprios devem alimentar durante o dia, a indústria cultural, sarcasticamente, realiza o conceito de cultura orgânica, que os filósofos da personalidade opunham a massificação (Adorno ; Horkheimer, 1985, p.108).

Adorno e Horkheimer (1985) afirmam que, de certa forma, o mundo inteiro passa pelo filtro da indústria cultural, agindo de forma a incitar às necessidades dos consumidores, lucrando com produtos de uma gigantesca maquinaria econômica, atravessando os sujeitos em todos os aspectos do cotidiano, do trabalho ao descanso. “Quanto mais sólidas se tornam as posições da indústria cultural, tanto mais brutalmente esta pode agir sobre as necessidades dos consumidores, produzi-las, guiá-las e discipliná-las, retirar-lhes até o divertimento” (Adorno, Horkheimer, 1985, p.119). A ideia do trabalho desses autores, de uma forma geral, é uma crítica à educação da sociedade cultural, pois se a cultura é formada dentro desse modelo de consumo, é também comercializada por um mercado que supõe o que os indivíduos necessitam, reforçando que a lógica do mercado exerce poder decisório sobre os interesses pessoais, não abrindo espaço para a autonomia de uma cultura composta em comum. Ao contrário, o mercado determina o que é cultura, e assim vivenciamos o que o seleto grupo da indústria cultural escolheu para a sociedade.

Seguindo e aprofundando a análise de Adorno, o filósofo Frederic Jameson, crítico marxista americano, conhecido por suas análises entre o pós-modernismo e suas implicações nas artes e arquitetura contemporâneas, afirma que a cultura é o mediador indispensável entre a situação histórica objetiva e a consciência e mobilização políticas de classe (Jameson, 1997). Nesta perspectiva, a cultura é a nossa realidade (situação histórica) e o que nós chamamos de ação política, e como nós agimos a partir de então.

Em outras palavras, é através da cultura que nós conseguimos nos posicionar no nosso lugar sócio-histórico, assim, a cultura seria a formuladora de nossa subjetividade, e através dela agimos politicamente. Em seus trabalhos, como na obra *“Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio”* (1997), analisa que as práticas culturais ocorrem em uma base econômica, como se o econômico se misturasse ao cultural, o que tornaria-os uma coisa só. Jameson destaca a importância de Adorno e Horkheimer na crítica cultural e enfatiza a concepção de “indústria cultural”. Neste aspecto, parafraseando o autor, a sociedade é criticada como um sistema inteiro, cuja cultura de massa está forçada e resignada ante a poderosa indústria cultural, sociedade esta, administrada por estas imposições. Neste viés, alude:

(...) as teorias do pós-moderno - quer sejam celebratórias, quer se apresentem na linguagem da repulsa moral ou da denúncia - têm uma grande semelhança com todas aquelas generalizações sociológicas mais ambiciosas que, mais ou menos na mesma época, nos trazem as novidades a respeito da chegada e inauguração de um tipo de sociedade totalmente novo, cujo nome mais famoso é “sociedade pós-industrial” (Daniel Bell), mas que também é conhecida como sociedade de consumo, sociedade das mídias, sociedade da informação, sociedade eletrônica ou *high-tech* e similares. Tais teorias têm a óbvia missão ideológica de demonstrar, para seu próprio alívio, que a nova formação social em questão não mais obedece às leis do capitalismo clássico (Jameson, 1997, p. 29).

O autor avança no pensamento de Adorno ao identificar novos tipos de produções culturais em um novo momento do capitalismo tardio, com o surgimento do pós-modernismo, dos quais estão intimamente ligados: seja a novos tipos de consumo, a obsolescência planejada, a penetração da propaganda, a inserção das mídias em geral, que demonstram uma ruptura com a antiga sociedade (Jameson, 1997, p.43). Além disso, amplia a discussão da teoria de indústria cultural, na medida em que reconhece a necessidade de criticar e problematizar esta nova realidade, uma sociedade em que os sujeitos passam por uma “deformação” de sua subjetividade ao passar pela indústria cultural, ao qual o autor nomeia de “fragmentação” ou “esquizofrenia”, em que as narrativas culturais se desorientam e são desordenadas e as experiências de tempo não são coesas. Por isso, o autor propõe uma reflexão sobre diferentes práticas culturais que fazem a mediação entre o homem e o mundo.

Jameson dialoga com Adorno ao detectar nesta fragmentação do sujeito produzido pela indústria cultural a desumanização de sua cultura, de suas relações, coisificando as experiências humanas.

São pessoas que se distinguem pela incapacidade de realizar experiências humanas, pela ausência de emotividade. Elas se relacionam ambigualmente com a técnica, como se esta fosse um fim em si mesmo, que satisfizesse plenamente as carências humanas. Seu amor tecnológico, absorvido por objetos, as torna intimamente frias, incapazes de amar outras pessoas. Equiparam-se de certa forma às coisas e tendem a considerar os outros também como coisas (Adorno, 1995, p. 42).

Com isso, há o surgimento de uma cultura do consumo, que substitui a cultura de criação autônoma para uma cultura produzida e difundida em larga escala pelos meios de comunicação. A primeira vista, a democratização desta cultura a partir do acesso para toda população, apresentaria benefícios. No entanto, quem

produz essa massificação controla as massas consumistas, utilizando dessas técnicas para a manipulação dos sujeitos através da cultura.

A partir disso, há uma intensificação da formação de sujeitos vulneráveis economicamente (massa trabalhista) e de fácil dominação das mídias, num estado de consciência mercadológica, o ser humano assim transforma suas vivências artísticas, culturais e de costumes em mercadoria.

A produção cultural foi reconduzida ao interior da mente, dentro do sujeito monádico; ela não pode mais olhar diretamente com seus próprios olhos para o mundo real em busca de um referente, ao contrário, ela deve, como na caverna de Platão, traçar suas imagens mentais do mundo nas paredes que a confinam. Se ainda sobrou aqui qualquer realismo, é um “realismo” que brota do choque de se compreender esse confinamento e de se perceber que, sejam quais forem os motivos, parecemos condenados a buscar o passado histórico através de nossas próprias imagens *pop* e estereótipos sobre o passado, que permanece para sempre fora de alcance (Jameson, 1997, p. 30).

Dentro desta alusão, a mídia externa, ou seja, produzida fora do ser, é massificadamente distribuída, já imbuída de sentidos e significados, aos quais o sujeito irá desejar. Com o pouco tempo, que agora se torna cada vez mais difícil de linearizar, os sujeitos encontram dificuldade de uma análise mais profunda desta cultura, no pouco tempo que reservou para tal reflexão. Segundo o autor,

Por entendermos que a cultura atual é uma questão de mídia, conseguimos começar a perceber que a cultura sempre foi assim e que as formas e gêneros mais antigos, e até mesmo os exercícios espirituais e meditações mais antigos, os pensamentos e expressões, também eram, ao seu modo, produtos da mídia (Jameson, 1997a, p. 92).

Sendo assim, o autor alerta: “[...] uma cultura verdadeiramente nova somente poderia surgir através da luta coletiva para se criar um novo sistema social” (Jameson, 1997a, p.101).

Para concluir, Jameson nos impulsiona a uma análise realista e contemporânea da cultura, sem deixar de alertar para a crítica, eclodindo em uma possível resistência das massas, como outrora, Antonio Gramsci escreveu:

O analfabetismo político permite que os espertos e os charlatões manipulem as massas, porque as massas não conseguem entender a linguagem da política. Criar uma nova cultura não significa apenas fazer individualmente descobertas originais, mas também e especialmente difundir criticamente verdades já descobertas (Gramsci, 2000, p. 38).

Gramsci argumenta que o processo de construção cultural está ligado à consciência crítica coletiva. A cultura é, portanto, um meio de resistência ao domínio ideológico. Assim, propõe uma “guerra de posição”, na qual a cultura e a educação desempenham papel central na construção de uma nova hegemonia que possa desafiar o poder estabelecido, afirmando que “o que é necessário é uma reforma intelectual e moral, isto é, uma elevação cultural das classes subalternas, que as liberte da submissão à ideologia das classes dominantes” (Gramsci, 2000, p. 89).

Faz-se necessário ressaltar que, apesar da dialética entre Gramsci e Jameson, este último avança para o conceito de cultura difundido e embebido pela mídia, produzido para o consumo, mas ainda é frágil ao conceito que buscamos trilhar neste trabalho: o de cultura digital. Por isso, ressaltamos que o autor nos oferece uma reflexão sobre a mediação da cultura pela indústria cultural, de uma consciência pronta, para chegarmos a dissertar sobre cultura digital. As teorias de Jameson mostram-se produtivas na investigação dos processos culturais midiáticos, convergindo para o que chamamos de cultura digital, hoje, principalmente de como ela é produzida, pensada, vivida e consumida pelos sujeitos.

Para chegarmos à discussão de uma definição de cultura digital, é importante trazer para esta busca epistemológica, o antropólogo argentino contemporâneo Néstor García Canclini. O autor, estudioso da pós-modernidade e cultura a partir de um ponto de vista latino-americano, em sua obra “Culturas híbridas, poderes oblíquos” (1997, p.30), afirma que “as práticas culturais são, mais que ações, atuações.” Representam, simulam as ações sociais, mas só às vezes operam como uma ação” (Canclini, 1997, p.350), com o intuito de discutir a globalização e seus impactos culturais, destaca a característica híbrida que surge culturalmente, em um mundo que agora, é transnacional. Neste mundo globalizado, os sujeitos utilizam diversos recursos para “tomar consciência” de que vivem sobrepostos por metalinguagens e poderes oblíquos. Neste contexto é difícil saber se a produção cultural é própria, e, em outro trabalho “*Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*” (1997, p.17), assinala que “a cultura é um processo de montagem multinacional, uma articulação flexível de partes, uma colagem de traços que qualquer cidadão, de qualquer país, religião e ideologia pode ler e utilizar”. Além disso, para Canclini as manifestações culturais foram submetidas aos valores que dinamizam o mercado, e nos convidam a

participar como consumidores, inclusive em decisões que envolvem a cidadania. Introduce a discussão sobre o aparato tecnológico, como em

O que é novidade na segunda metade do século XX é que estas modalidades audiovisuais e massivas de organização da cultura foram subordinadas a critérios empresariais de lucro, assim como a um ordenamento global que desterritorializa seus conteúdos e suas formas de consumo. A conjugação das tendências desreguladoras e privatizantes com a concentração transnacional das empresas diminuiu as vozes públicas, tanto na “alta-cultura”, como na popular. Esta reestruturação das práticas econômicas e culturais leva a uma concentração hermética das decisões em elites tecnológico-econômicas e gera um novo regime de exclusão das maiorias incorporadas como clientes (Canclini, 1997, p.29).

Canclini introduz a reflexão de que o sujeito consumidor vê nessas práticas a sua participação, que se materializa nas disputas por aquilo que a sociedade produz e pelos modos de usá-la. Porém, a decisão do consumo está concentrada em elites tecnológicas-econômicas, que concentram e difundem o que deve ser consumido, gerando a falsa impressão de escolha individual. Em um mundo desigual, a cultura evidenciada pelo consumo acirra a exclusão e o abismo de desigualdade social. O papel das mídias é transformar o desejo de seus consumidores em demandas, transformando o consumo em um processo sociocultural. Assim, várias nações estão conectadas e diversas culturas se cruzam através dos produtos, dentre os quais são comandadas por empresas privadas, em sua maioria americanas e japonesas. O autor apela na tentativa de frenagem do mundo consumista:

nossa primeira responsabilidade é resgatar estas tarefas propriamente culturais de sua dissolução no mercado: repensar o real e o possível, distinguir entre a globalização e a modernização seletiva, reconstruir a partir da sociedade civil e do Estado, um multiculturalismo democrático” (Canclini 1997, p.265).

Em seu trabalho *“Cidadãos substituídos por algoritmos”* (2021), Canclini descreve uma nova configuração cultural, redesenhada sob um viés de sujeitos aos quais caracterizou como “cidadãos do capitalismo global e eletrônico”:

Nossas opiniões e comportamentos, capturados por algoritmos, ficam subordinados às corporações globalizadas. O espaço público se torna opaco e distante. A descidadinização se radicaliza, enquanto alguns setores se reinventam e ganham batalhas parciais: pelos Direitos Humanos, pela igualdade de gênero, contra a destruição ecológica, mas os usos neoliberais das tecnologias mantêm e aumentam as desigualdades crônicas do capitalismo (Canclini, 2021, p.15).

Neste cenário, o autor nos coloca frente a uma realidade cultural posterior ao capitalismo tardio percorrido por Jameson, agora, o que desponta é como a doutrina neoliberal também se fez presente no uso das tecnologias, por meio da subordinação das vontades dos indivíduos, que são controladas por grandes corporações. Com isso, movimentos sociais que em outros momentos se faziam mais fortes e organizados, nas redes tornam-se movimentos de alta intensidade e curta duração, o que nos dá a falsa impressão de pertencimento e participação. Na realidade são cidadãos caracterizados por uma sociedade que é perturbada pelo capital, que busca sua subsistência cotidiana em paralelo com a manipulação algorítmica dos dados, em que, segundo o autor:

“o processo de convergência digital multimídia foi deixado quase que inteiramente em mãos de megaempresas, sem aproveitar as oportunidades para horizontalizar a comunicação, estender a distribuição dos bens culturais e propiciar a participação cidadã nas decisões políticas” (Canclini, 2021, p.18).

Contudo, ainda nesta perspectiva, há um contraponto definido por Canclini, de que ao mesmo tempo, as tecnologias digitais associadas à globalização socioeconômica e cultural suscitam certeza daquilo que ganhamos, mais espaços de participação e debate, informação e entretenimento diversificado, acesso a bens, serviços, mensagens de outras nações, comunicação ubíqua. Acentuando assim um novo modelo cultural, em que as redes sociais cumprem papel fundamental.

Este poder econômico-político, que está redefinindo os processos socioculturais é concentrado, segundo o autor pelos “GAFA” (Google, Apple, Facebook, Amazon), que não são apenas os maiores polos empresariais e inovadores tecnológicos, para além disso, reconfiguram o significado do convívio e das interações, que estão longe de neutralidade. Essas inovações tecnológicas vendidas aos usuários, fazem com que se acredite que estamos em um momento radicalmente diferente e novo na história, no que tange a produção de conhecimento, difusão e acesso à informação. Porém, para Canclini,

Estamos diante de rupturas e descontinuidades que, como se tem dito, não são só tecnológicas, mas consequência da reorganização cognitiva do capitalismo. Trata-se de um processo mais complexo do que aquele que na história do marxismo se interpretou como a dissociação entre as palavras e o seu uso nas operações ideológicas. Tais mudanças do saber e sua circulação digital, devido não só às tecnologias e à economia capitalista, mas à remodelação do social, o cultural e sua gestão democrática, exigem

analisar de forma interconectada várias mutações. Diferentemente das análises sociológicas e da filosofia política dedicadas a examinar a ruptura democrática como crise de legitimidade e representação dos partidos, das cúpulas empresariais midiáticas, mostram-nos outras chaves as perspectivas dos cidadãos, as suas formas ilegais ou não institucionais de reivindicar, comunicar-se e de tornar-se visíveis (Canclini, 2021, p.48).

O autor ressalta que algo mudou na nossa relação de interação com o mundo e a sociedade, utilizando os termos “cidadãos midiáticos” e “cidadãos monitoriais”, caracterizando-os em sujeitos simultaneamente monitores e participantes, que discutem vários assuntos e monitoram desde os vizinhos ao presidente da república através de redes sociais. Essas interações, ao fim, são o que nos assemelham, ao mesmo tempo causam a ilusão de pertencimento e grupo, porém a realidade mostra-se em isolamento e individualismo.

Canclini alerta para o risco de contar com os poucos limites para aquilo que está permitido nestas estruturas de governamentalidade algorítmica nessa escala, e ressalta “torna urgente o desafio de definirmos o que temos em comum. Ao menos os acordos que fariam viável conviver nas diferenças” (Canclini, 2021, p.63), para que grandes corporações midiáticas que estão colonizando a internet não se aproveitem das suas velhas estruturas de poder para se apropriarem do que é de comum.

Neste cenário, estamos acostumados a trocar nossos dados por “serviços”, inicialmente gratuitos, mas que possuem grande valor no controle e poder econômico mundial. Como cita o autor, “Talvez estejamos diante de um simulacro de transferência de poder: assim como os capitalistas falavam da mão invisível do mercado, os dadaístas acreditam na mão invisível do fluxo de dados” (Canclini, 2021, p.108). Até o momento, as redes sociais estão conseguindo normalizar este tipo de controle e submissão. Talvez o exercício crítico e a educação das novas gerações possam interromper a manipulação algorítmica. O que é assim descrita pelo autor:

A governamentalidade algorítmica não busca o apoio massivo, mas a desorganização das massas. Buscar parece uma palavra excessiva porque sugere intenção. O que acontece é que, na medida em que as operações algorítmicas substituem os sujeitos, elas trazem intencionalidade para nuvem: dali conseguem efeitos nos atos de consumidores, usuários e cidadãos. Os seus inúmeros cruzamentos de informação, quando utilizados por atores com finalidades diferentes, desorganizam. Embora a aparente exaustividade de dados sugira um saber rigoroso e total disponível para todos, essa percepção é discutida pelo tratamento de informação por parte de empresas concorrentes, que escolhem as mensagens com base em interesses particulares. Para ser mais preciso, os estudos sobre políticas e

meios questionam a noção de cultura de massa ao mostrar a diversidade abrangida por tal noção, mas a pretensão de organizar as massas - assim como a nação - é ainda menos consistente quando algoritmos constroem programas informáticos com informação personalizada ou grupal, classificam afinidades e as diferenciam (Canclini, 2021, p.149-150).

Essa constatação da captura de dados de usuários deve trazer o contraponto de que nesses processos não são apenas práticas lucrativas, legais e ilegais. Há uma mescla de sociabilidade em que os sujeitos nas redes, compartilham informações com amigos, comunicam-se através de memes, fotos e vídeos, publicam e vendem mercadorias, ou seja, uma coexistência de modos de comunidade. Canclini vai além na questão do uso de dados:

Em relação aos seus usos, devemos acrescentar que elas recolhem informação não pública, e, portanto, não só desorganizam as “massas” ou as nações, mas o sentido do que é público. (...) Os buscadores de internet não são apenas ajudantes para achar coisas; eles buscam a nós, individualmente, para nos incluir em séries e programas de clientes, nos movimentar um dia em uma direção e, no dia seguinte, em outra. (...) Se reclamamos para não sermos incluídos nesse comércio ou o removemos de nossos dispositivos, ele costuma reaparecer. Até as nossas tentativas de recuperar a nossa iniciativa para nos organizarmos com outros cidadãos são reabsorvidas pela maquinaria que nos correlaciona com outras adesões, outras listas de causas sociais, políticas ou de mercado (Canclini, 2021, p.149-150).

Por fim, amplia-se o léxico tecnológico para definir este novo sujeito na era digital, para Canclini: *viciados, onipotentes, linkeados, hiper-informados, bloqueados ou bots*. E apesar de cada vez mais estarmos longe dos outros, estamos próximos nas intenções, afinal, ao enviar um *whatsapp*, trocar a foto do perfil, ou fazer uma *live*, estamos pressupondo o outro, um destinatário que agora pode aguardar por dias uma resposta, ou pode ser imediatamente. Há ainda a sensação ambígua de estarmos criando laços e interações, mesmo sem a presença física, mesmo sabendo que somos interceptados, que surrupiam nossos dados para locais secretos que ainda não temos controle, como presumimos ter com as antigas instituições.

Antes de a Cultura Digital surgir como temática em diversas áreas, sobretudo na educação, Castells (2000), já afirmava que a tecnologia é inseparável da sociedade, sendo impossível entender ou representar esta última sem considerar suas ferramentas tecnológicas. Se a cultura é o que nos assemelha como citam os

autores citados por este trabalho, e atravessam nosso cotidiano, desde o trabalho à vida pessoal, pode-se afirmar que estamos vivendo um momento histórico-cultural permeado por tecnologias digitais. Porém, já não somente dos artefatos tecnológicos, como se fossem apenas instrumentos, mas assumimos uma “Condição Digital” (Bortolazzo, 2020, p.370) enquanto indivíduos. O modo de vida nas relações humanas já não pode mais ser visto sem as tecnologias digitais, como Bortolazzo (2016, p.1) traz:

As relações que se mantêm com artefatos digitais tais como telefones celulares e tablets têm se configurado como elementos significativos nas transformações sociais e culturais vividas na contemporaneidade. Assim, quando uma série de invenções tecnológicas permitiu a conexão entre milhões de pessoas às redes de informações, as práticas cotidianas passaram também a incorporar certos hábitos gerados pelo uso intenso das tecnologias.

Se para Williams a cultura é como um conjunto de significados comuns vivenciada pelas sociedades, em que estes constroem-se vivendo, fazem-se e refazem-se de formas que não podemos determinar de antemão, o modo de vida e a produção humana em sociedade, organizadas socialmente em termos culturais; em uma Condição Digital na cultura, a tecnologia assume um papel central nesta organização.

Neste sentido, para Bortolazzo (2021, p. 370), “o conceito de Cultura Digital engloba processos de comunicação, aparatos e dispositivos, espaços e práticas sociais que se encontram atrelados aos usos das tecnologias digitais.” O autor vai além da visão utilitarista da tecnologia, vista anteriormente, para auxiliar nas técnicas de trabalho ou expansão de poder bélico.

Nesta perspectiva, Cultura Digital seria o termo em que as práticas sociais não são mais inseparáveis das tecnologias. A exemplo, ilustramos o dia a dia comum em vários locais do mundo: a comunicação humana passou a ser em sua maioria feita através de aplicativos, como *Whatsapp*, *Instagram*, *Facebook*, *Telegram*. Reuniões que outrora eram essencialmente presenciais, tomam outra forma, ou por *Google Meet*, ou *Microsoft Teams*.

A urgência do mundo capitalista e neoliberal, tornou a vida regida por aplicativos que otimizam o tempo, a relação com a cidade (parquímetros, bancos digitais, cardápios por QRCode), na vida cidadã (voto eletrônico) até mesmo nossa visão de movimentos sociais iniciam em *hashtags* no *Twitter*. Parafraseando

Bortolazzo (2020), para uma análise da Cultura Digital, é necessário saber que estamos mesclados às tecnologias digitais, e que nosso modo de vida está imbricado com elas.

Não se pode desconsiderar o que Canclini (1997) nos afirma sobre as manifestações culturais, das quais foram submetidas aos valores que dinamizam o mercado, e nos convidam a participar como consumidores, inclusive em decisões que envolvem a cidadania. Convergindo em partes com o autor, Bortolazzo (2020), afirma que a Cultura Digital também trata-se de um poderoso movimento sobre o progresso tecnológico, hoje corroborando com o intenso consumo de produtos, a exemplo de *smartphones* e *tablets* (Bortolazzo, 2020, p.370).

A respeito do que afirma Adorno e Horkheimer de que a função da indústria cultural é mercantilizar e manipular através da mídia, afetando às subjetividades, na Cultura Digital, o consumo é baseado em trocas feitas por sites como *Amazon*, e o entretenimento, bem como a arte, são caracterizados pela invasão e venda de pacotes em *streamings*. Além disso, o algoritmo antecipa e cria novos desejos de compra para os consumidores. Jameson (1997) nos afirma que a cultura é como nossa posição social em relação ao mundo, do nosso tempo sócio-histórico, como também, de certa forma, nos traz Bortolazzo:

A partir dessas evidências seria possível propor a existência de uma distinta Cultura Digital, em que o termo digital estaria representando uma forma particular de vida de um grupo ou de grupos de sujeitos em um determinado período da história. Para invocar uma das definições de cultura proposta por Williams (1975), à cultura digital compete pensá-la como um marcador cultural, uma vez que envolveria tanto os artefatos quanto os sistemas de significação e comunicação que demarcam e distinguem nosso modo de vida contemporâneo dos outros (Bortolazzo, 2016, p.11).

Este cenário da vida contemporânea que desponta, tornou necessário o termo Cultura Digital, para designarmos o modo de vida, as relações sociais, em que sujeitos estão intrincados com o uso de tecnologias, de tal maneira que se sentem desintegrados e desorientados quando não estão com seus aparelhos celulares e conectados. A vida está ocorrendo digitalmente. Para Bortolazzo,

Cultura Digital é um conceito que descreve certo modo de vida permeado pelas tecnologias digitais e que vem moldando, significativamente, a maneira dos sujeitos conduzirem suas vidas, seja via comportamento, seja via consumo ou comunicação (Bortolazzo, 2021, p.375).

Este mundo aparentemente novo que surge, traz a ambivalência da novidade positiva das facilidades que a Cultura Digital se propõe na vida cotidiana, e a incerteza de um mundo cada vez mais dominado pelo poder do algoritmo. Torna-se relevante problematizar as questões que despontam desta nova configuração social. Como é o sujeito/cidadão pertencente a esta nova face cultural? Quais são os limites (se há limites) para grandes corporações, como as “GAFA”, como apontou Canclini (2021), interferirem em nosso cotidiano de escolhas e decisões? E a educação? A escola? Qual o papel dos educadores e trabalhadores em educação na Cultura Digital? São perguntas que exigem a reflexão de um caminho que ainda a sociedade está trilhando.

Em países marcados por desigualdades estruturais, como é o caso do Brasil, viver na Cultura Digital revela uma profunda contradição: ao mesmo tempo em que pode oferecer caminhos para a superação de abismos sociais, também pode intensificá-los, especialmente quando não há acesso equitativo às tecnologias e às competências necessárias para utilizá-las criticamente. Pensar a educação nesse cenário exige uma análise que considere os recortes sociais e insira o fenômeno em uma totalidade histórica e social mais ampla. Isso significa compreender o contexto em que os sujeitos estão inseridos, suas condições materiais de existência e as mediações que atravessam a escola como instituição. A partir dessa perspectiva, torna-se possível refletir sobre o papel essencial da escola nas sociedades contemporâneas, sobretudo na promoção de uma cultura digital crítica, inclusiva e transformadora. Sendo assim, no próximo capítulo, propõe-se uma breve análise sobre a relação entre educação e Cultura Digital.

### **3.2. Cultura Digital, Educação e BNCC**

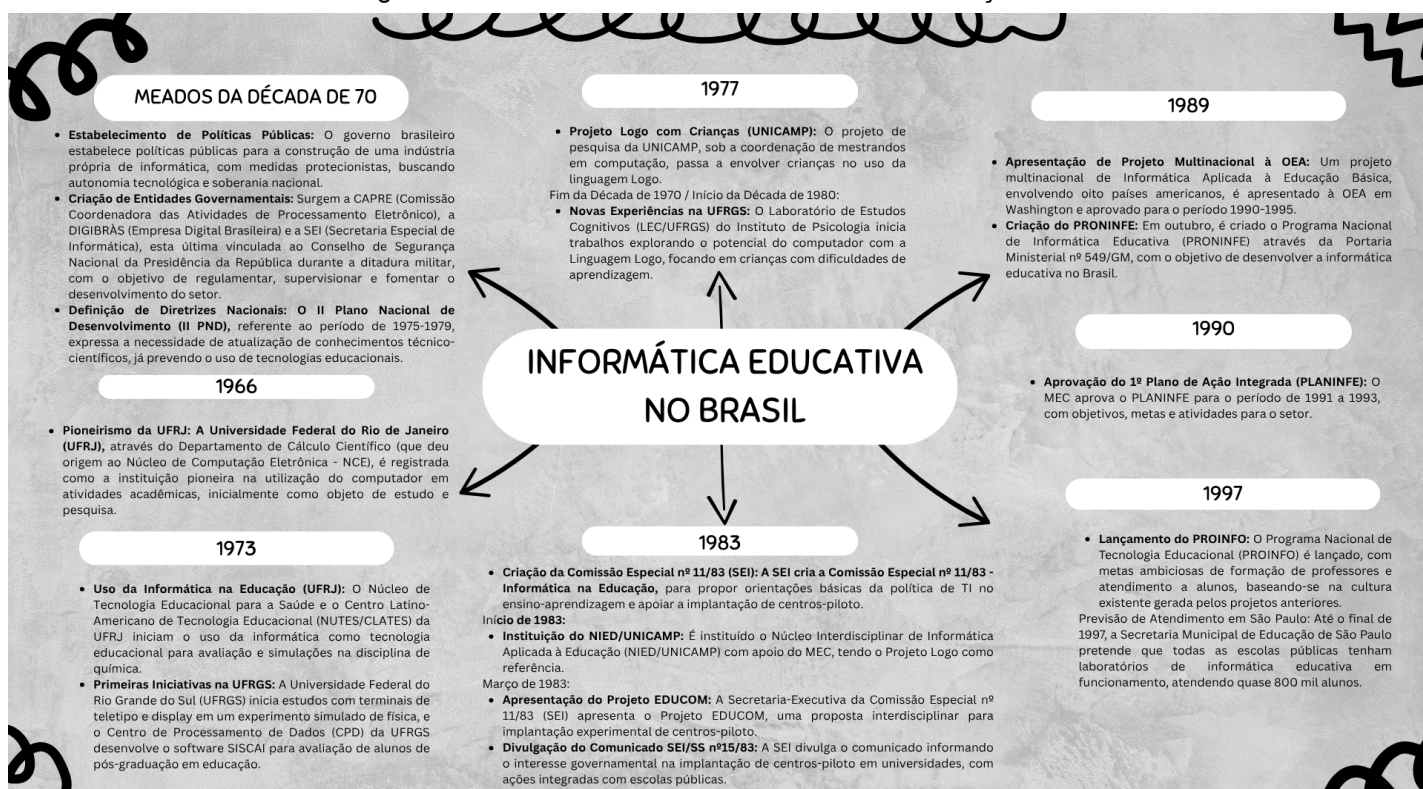
*“Pode-se prever que a educação será cada vez menos um meio fechado, distinto do meio profissional - um outro meio fechado -, mas que os dois desaparecerão em favor de uma terrível formação permanente, de um controle contínuo se exercendo sobre o operário-aluno ou o executivo universitário. Tentam nos fazer acreditar em uma reforma da escola, quando se trata de uma liquidação.” (Deleuze, 1992, p. 216).*

Para compreender como o termo “Cultura Digital” é abordado nos documentos oficiais da educação brasileira, faz-se necessário recuperar brevemente o histórico das políticas públicas voltadas à informática na educação, que contribuíram para conformar o cenário atual. Nesse contexto, destaca-se o

documento "*Informática Educativa no Brasil: uma história vivida, algumas lições aprendidas*", elaborado por Maria Cândida Moraes em 1997. A autora, que atuou na coordenação de ações relacionadas à informática na educação pelo Ministério da Educação, apresenta um panorama da evolução dessa área desde as iniciativas pioneiras na década de 1970 até a implementação de programas nacionais estruturantes.

O texto enfatiza o papel de diferentes instituições, como universidades e órgãos governamentais, na promoção da inserção tecnológica no ensino, bem como na formulação de políticas públicas voltadas à formação docente e à pesquisa educacional. Entre os projetos destacados estão o *EDUCOM* (1983), o *FORMAR* (1987) e os *CIEd* (1998), que se configuraram como marcos fundamentais na capacitação de professores, no desenvolvimento de estudos e na instalação de centros de informática em escolas públicas. A narrativa sublinha a relevância da construção de um modelo educacional próprio, contextualizado e participativo, mesmo diante das adversidades políticas e financeiras enfrentadas ao longo do tempo. Conclui-se que tais iniciativas lançaram as bases para o avanço da informática na educação brasileira, abrindo caminho para ações subsequentes, como o Programa Nacional de Tecnologia Educacional (PROINFO) (1997). A figura 1, apresentada em formato de mapa mental, oferece uma visão ampla do percurso histórico da informática na educação no Brasil.

Figura 1 - Percurso histórico da informática na educação no Brasil



Fonte: A autora. Adaptado de MORAES, 1997.

Apesar dos avanços significativos até o final da década de 90, percebe-se que o foco da informática no Brasil era equipar de aparatos tecnológicos espaços limitados a algumas escolas. A partir de 2010, inicia-se um movimento destacando a “inclusão digital”. O Programa Um Computador por Aluno (UCA), instituído pelo governo federal brasileiro, constitui-se como uma política pública voltada à promoção da inclusão digital no âmbito da educação básica. A proposta central consistiu na disponibilização de *laptops* educacionais a docentes e discentes da rede pública de ensino, de modo a integrar as TIC’S às práticas pedagógicas escolares. Ao proporcionar a cada sujeito do processo educativo o acesso individualizado a dispositivos tecnológicos, o programa visou fomentar experiências inovadoras de ensino e aprendizagem, contribuindo para a ressignificação dos processos formativos no contexto da cultura digital. No documento verifica-se a introdução do termo “inclusão digital”:

O governo brasileiro traduziu esse lema no propósito de garantir “um computador por aluno” (UCA) nas redes públicas de ensino, apoiado na idéia de que a disseminação do laptop educacional com acesso à Internet pode ser uma poderosa ferramenta de **inclusão digital** e melhoria da qualidade da educação. O governo também enxergou nessa estratégia uma possibilidade

de inserção da indústria brasileira no processo e, para tanto, resolveu testá-la em algumas unidades de ensino (BRASIL, 2010, p.15).

Em 2017, o Decreto 9.204, de 23 de novembro de 2017, instituiu o “Programa de Inovação Educação Conectada” (PROIEC), e foi executado pela Diretoria de Articulação e Apoio às Redes de Educação Básica, no âmbito da Coordenação-Geral de Tecnologia e Inovação da Educação Básica (CGTI).

O PIEC ganhou força de lei, com a publicação da Lei nº 14.180, de 1º de julho de 2021, a qual institui a Política de Inovação Educação Conectada, trazendo segurança jurídica, diretrizes, arcabouço teórico e orientações práticas aos entes federados (BRASIL, 2017). Este projeto, visando ainda a inclusão digital, teve como objetivo principal apoiar a universalização do acesso à internet em alta velocidade, fomentando o uso pedagógico de tecnologias digitais na educação básica.

Somente em 2018, com a implementação da Base Nacional Comum Curricular, o termo “Cultura Digital” aparece como parte integrante da educação básica, sob uma perspectiva de competência geral da aprendizagem a ser desenvolvida durante o processo de ensino dos estudantes brasileiros. No documento, ao longo das 600 páginas, o termo é descrito em 31 passagens. Em sua maioria, referido como uma habilidade da linguagem a ser desenvolvida pelos discentes, concebendo um caráter de comunicação. Esse “esvaziamento” de sentido do termo “Cultura Digital”, confere problemáticas a serem refletidas a partir do que representa a inserção da competência nas escolas brasileiras.

Em 2023, foi sancionada a Política Nacional de Educação Digital (PNED), instituída pela Lei nº 14.533/2023. De acordo com o documento oficial, a proposta tem como foco central o desenvolvimento de competências digitais no âmbito da educação básica, contemplando o ensino de computação, programação e robótica. Essa iniciativa visa não apenas à inserção qualificada dos estudantes no mundo digital e no mercado de trabalho, mas também à formulação de diretrizes para a ampliação do acesso às tecnologias de forma equitativa (BRASIL, 2023).

A política estrutura-se em quatro eixos fundamentais: 1 - inclusão digital da sociedade; 2 - educação digital no contexto escolar; 3 - capacitação para o mercado

de trabalho; e 4 - promoção da inovação, da pesquisa e do desenvolvimento tecnológico. Nesse sentido, a PNED busca fomentar uma cultura digital no ambiente educacional, com ênfase na democratização do acesso à tecnologia desde os anos iniciais da escolarização.

Um de seus eixos dedica-se especificamente à formação digital de estudantes e docentes, em consonância com os princípios e competências previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018). Além disso, a PNED promove alterações na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), incorporando de maneira transversal conteúdos relacionados à computação, à programação e à robótica ao currículo da educação básica. Essa mudança reforça a necessidade de uma formação digital abrangente e integrada ao processo educativo desde os primeiros anos do ensino fundamental. A PNED, torna-se de grande importância para a história da informática na educação brasileira, pois trata-se de uma *política* no sentido de que sua abrangência e força de lei não se limita às mudanças de governo e de gestões públicas, ao contrário do caráter de *programa*, que estabelece metas específicas limitadas à locais e prazos definidos.

No percurso histórico das políticas de informática na educação brasileira, é possível identificar um deslocamento que vai do fornecimento instrumental e técnico à constituição de um novo regime cultural – a Cultura Digital. Essa transição, quando observada sob a ótica do materialismo histórico-dialético, não pode ser compreendida como uma simples evolução tecnológica, mas como expressão concreta de mediações históricas e contradições sociais que se atualizam nas relações entre sujeitos, saberes e tecnologias.

A análise de Bortolazzo (2018) contribui para essa compreensão ao problematizar a naturalização de crianças e jovens como nativos digitais, desvelando os condicionantes históricos, econômicos e culturais que produzem tal narrativa. Segundo o autor, a ideia de expertise tecnológica juvenil mascara as desigualdades de acesso, de uso e de apropriação crítica das tecnologias. Ao evidenciar essas contradições, o autor rompe com leituras deterministas e aponta que a cultura digital,

longe de ser neutra ou universal, é constituída por relações sociais específicas, imersas nas lógicas do capital e moldadas por interesses hegemônicos.

Nesse sentido, o materialismo histórico-dialético permite compreender que a Cultura Digital não emerge de maneira espontânea, mas é produto das transformações no modo de produção capitalista, que reorganiza a vida social, o trabalho e a educação sob o domínio das tecnologias digitais. A incorporação dos artefatos digitais nas práticas escolares reflete a totalidade de um processo em que as formas culturais e educacionais se ajustam às novas demandas do capital, ao mesmo tempo em que geram possibilidades de resistência e criação de práticas contra-hegemônicas.

A escola, enquanto instituição social inserida nessa totalidade, é atravessada por tais contradições: de um lado, pressiona-se sua modernização técnica como resposta à lógica da produtividade; de outro, emerge a necessidade de repensar criticamente seus processos formativos diante das mediações da cultura digital. Como afirma Bortolazzo, os artefatos digitais não apenas oferecem novos meios, mas instauram novas formas de subjetivação, sociabilidade e aprendizagem, que desafiam os modelos escolares tradicionais.

Assim, a Cultura Digital, ao ser pensada a partir da categoria de totalidade, evidencia-se como fenômeno social complexo, cujos desdobramentos sobre a educação devem ser analisados a partir de suas determinações históricas e de suas possibilidades de transformação. Em um mundo marcado por múltiplas mediações tecnológicas, o desafio educativo consiste em desvelar os interesses que estruturam a cultura digital e construir, coletivamente, práticas pedagógicas que articulem criticamente a técnica, a formação humana e a emancipação.

Procasko e Giraffa (2022) destacam que, embora a presença das TDIC'S no contexto escolar remonte a mais de três décadas, a consolidação de práticas efetivamente inovadoras ainda encontra entraves estruturais, formativos e conceituais.

Ao tratar da função do gestor no contexto da cibercultura, as autoras defendem que “é indispensável um planejamento no âmbito da gestão para a adequada inserção das tecnologias digitais”, o que implica compreender não apenas os dispositivos, mas os valores e significados que os acompanham (Procasko ; Giraffa, 2022, p. 3). Essa perspectiva reforça que a cultura digital deve ser entendida como expressão histórica de transformações sociais e produtivas, e não como fenômeno meramente técnico. A simples digitalização de processos não garante a transformação educacional. Essa transformação depende de sujeitos conscientes de seu papel histórico, capazes de analisar, planejar e agir estrategicamente em face das contradições que atravessam a escola. Como afirmam as autoras, “o elemento decisivo nesse processo é o humano, o gestor instrumentalizado, superando lacunas deixadas pela formação inicial, imbuído da emergência de uma educação efetivamente digital” (Procasko ; Giraffa, 2022, p. 9).

Com base nestas reflexões, o próximo capítulo apresenta o caminho que o Ensino Médio percorreu até o ponto de chegada - O Novo Ensino Médio. Dentro desta perspectiva, traz a concepção de Cultura Digital dentro do contexto desta etapa de Ensino.

### **3.3. Cultura Digital no Novo Ensino Médio**

O ensino médio brasileiro ocupa uma posição de intensa tensão dentro da educação básica, enfrentando desafios que extrapolam a esfera educacional e se inscrevem nas contradições mais amplas da sociedade capitalista. Como afirma Krawczyk (2011, p. 754), trata-se do nível “que provoca os debates mais controversos, seja pelos persistentes problemas do acesso e da permanência, seja pela qualidade da educação oferecida, ou, ainda, pela discussão sobre a sua identidade”. Essa indefinição reflete o que Dermeval Saviani (1989, p. 65) reconhece como “ausência de um projeto educativo vinculado a um projeto societário emancipador.”

A expansão do ensino médio, embora politicamente significativa, não se traduziu em democratização real. Krawczyk (2011, p. 756) observa que “a expansão

do ensino médio [...] não pode ser caracterizada ainda como um processo de universalização nem de democratização”, pois “altos índices de evasão e reprovação” ainda persistem. Tal constatação se alinha à crítica de Frigotto (2005), que denuncia a lógica de massificação educacional dissociada de compromissos com a formação humana plena, reduzida à lógica do capital.

Além disso, o ensino médio se vê pressionado pela ideologia da empregabilidade, promovida por discursos empresariais e midiáticos que subordinam a educação à lógica do mercado. Krawczyk (2011, p. 757) afirma que “o conhecimento é identificado como o capital mais importante do trabalhador nas novas formas de produção”, o que desloca o foco do sistema de ensino para o indivíduo, promovendo um processo de responsabilização individual frente a um mercado de trabalho excludente. Frigotto (2005, p. 174) adverte que essa perspectiva submete o ensino médio ao “paradigma da formação para o mercado”, esvaziando seu potencial formativo crítico.

Em contraponto, Krawczyk propõe a superação da dicotomia entre formação geral e profissional por meio da integração curricular, ancorando-se em princípios da politecnia. Segundo a autora, “o trabalho como princípio educativo geral [...] é guiado por objetivos pelos quais as pessoas antecipam mentalmente o que vão fazer” (p. 760). Essa formulação retoma Saviani (1989), que define o trabalho como categoria fundante da formação humana, na medida em que permite a mediação entre o conhecimento científico e a realidade social.

Frigotto (2005, p.190) também reforça que “a cisão entre trabalho intelectual e manual é expressão da lógica capitalista que fragmenta a formação humana”, sendo o currículo integrado uma tentativa de romper com essa lógica e possibilitar uma formação omnilateral. Assim, a proposta de um ensino médio integrado não apenas contesta a dualidade histórica entre ensino propedêutico e profissionalizante, mas reafirma o papel social da escola como espaço de resistência e produção de consciência crítica.

No que tange à juventude, Krawczyk (2011, p. 762) destaca o descompasso entre os tempos escolares e os tempos juvenis, afirmando que “o jovem perde muito rapidamente o entusiasmo pelos estudos no ensino médio” e que a escola frequentemente opera com uma lógica linear, orientada para o futuro, que não dialoga com a experiência presente dos estudantes. Para Frigotto (2005, p. 145), isso evidencia a alienação da escola frente à realidade concreta da classe

trabalhadora, uma vez que “a escola moderna nasceu como instrumento de reprodução das desigualdades, e não de superação delas”.

A análise da autora também aborda as novas modalidades de informação e o impacto das mídias na experiência dos jovens, apontando que “a transmissão cultural proposta pelas mídias é muito mais forte do que a transmissão cultural da escola” (Krawczyk, 2011, p. 762). Para enfrentá-las, a escola precisa deixar de tratar as tecnologias como meros instrumentos e reconhecê-las como campos de disputa cultural e ideológica, o que exige formação crítica e emancipadora.

Por fim, a autora afirma que a crise do ensino médio está enraizada nas condições estruturais do sistema educacional, mas também na ausência de um projeto pedagógico coerente com o momento histórico. Ela adverte: “o aumento da demanda da escola média está acontecendo sob uma estrutura sistêmica pouco desenvolvida [...] e em condições objetivas muito precárias” (p. 766). A esse respeito, Saviani (1989) propõe que a escola, para se tornar efetivamente emancipadora, deve articular a teoria e a prática social, rompendo com a lógica tecnicista e assumindo seu papel político na formação de sujeitos históricos.

Assim, ao articular as contribuições de Nora Krawczyk com os fundamentos teóricos de Saviani e Frigotto, evidencia-se a necessidade urgente de um projeto de ensino médio que vá além das exigências do mercado e da mera permanência escolar. Trata-se de pensar uma escola comprometida com a formação integral, com a crítica às desigualdades estruturais e com a construção de uma sociedade democrática e justa. Diante da complexidade que envolve o Ensino Médio na era da Cultura Digital, impõe-se a necessidade de refletir sobre os aportes teóricos que sustentam tal discussão. Para tanto, é fundamental retomar a abordagem inicial da Cultura Digital nos documentos normativos, especialmente na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), onde se delineiam os primeiros direcionamentos sobre sua inserção no currículo escolar.

Para a etapa do Ensino Médio, a BNCC (2018) traz extenso texto sobre a abordagem da Cultura Digital a ser implementada nas escolas. A justificativa é pautada no conceito de que as TDIC’S estão em todas as partes, não somente na escola ou no trabalho, e ressalta a preocupação com os impactos dessa transformação na sociedade (BNCC, 2018). Na etapa do Ensino Médio, o documento enfatiza a necessidade de garantir aos jovens aprendizagens para atuar em uma sociedade em constante mudança, prepará-los para profissões que ainda

não existem, abordando a questão do mundo do trabalho em que esses jovens estarão futuramente colocados, preparar a juventude para o futuro está colada à ideia de adquirir habilidades e competências, esvaziando o sentido de conhecimento. Ainda cita que para usar tecnologias que ainda não foram inventadas e para resolver problemas que ainda não conhecemos, os jovens devem estar capacitados, pois, certamente, grande parte das futuras profissões envolverá, direta ou indiretamente, computação e tecnologias digitais (BNCC, 2018).

A preocupação em letrar os jovens no que se depreende de Cultura Digital na BNCC (2018), recorrentemente, traz a preocupação com o mercado de trabalho em que serão inseridos, e até o momento, há a noção utilitarista da tecnologia, do domínio da tecnologia como artefato técnico, bem definida por Heinsfeld e Pischetola (2017) e materializada pelos trechos do documento:

- pensamento computacional: envolve as capacidades de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções, de forma metódica e sistemática, por meio do desenvolvimento de algoritmos;
- mundo digital: envolve as aprendizagens relativas às formas de processar, transmitir e distribuir a informação de maneira segura e confiável em diferentes artefatos digitais – tanto físicos (computadores, celulares, tablets etc.) como virtuais (internet, redes sociais e nuvens de dados, entre outros) –, compreendendo a importância contemporânea de codificar, armazenar e proteger a informação (BNCC, 2018, p. 474).

O argumento da abordagem da Cultura Digital na etapa do Ensino Médio aporta para: “portanto, na BNCC dessa etapa, o foco passa a estar no reconhecimento das potencialidades das tecnologias digitais para a realização de uma série de atividades relacionadas a todas as áreas do conhecimento, a diversas práticas sociais e ao mundo do trabalho” (BNCC, 2018, p. 474), retomando a importância para o trabalho que outrora será desempenhado por estes jovens.

Sobre o papel da escola na promoção da oferta da Cultura Digital a BNCC expressa:

Essas demandas exigem que as escolas de Ensino Médio ampliem as situações nas quais os jovens aprendam a tomar e sustentar decisões, fazer escolhas e assumir posições conscientes e reflexivas, balizados pelos valores da sociedade democrática e do estado de direito. Exigem ainda possibilitar aos estudantes condições tanto para o adensamento de seus conhecimentos, alcançando maior nível de teorização e análise crítica, quanto para o exercício contínuo de práticas discursivas em diversas linguagens. Essas práticas visam à participação qualificada no mundo da

produção cultural, do trabalho, do entretenimento, da vida pessoal e, principalmente, da vida pública, por meio de argumentação, formulação e avaliação de propostas e tomada de decisões orientadas pela ética e pelo bem comum. Dando continuidade à perspectiva investigativa e de abstração adotada no Ensino Fundamental, a pesquisa e a produção colaborativa precisam ser o modo privilegiado de tratar os conhecimentos e discursos abordados no Ensino Médio (BNCC, 2018, p. 486).

Apesar de descrever a Cultura Digital como abrangente das aprendizagens voltadas a uma participação mais consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que supõe a compreensão dos impactos da revolução digital e dos avanços do mundo digital na sociedade contemporânea, a construção de uma atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais (BNCC, 2018 p. 476), é notável o apelo para que, na etapa do Ensino Médio, a abordagem da Cultura Digital seja sempre convergente ao mundo do trabalho, o que não é uma constatação desfavorável, pois há de se considerar o mundo do trabalho nesta etapa. A problemática se instaura no sentido de que esta mesma BNCC (2018) será apresentada nos mais diversos contextos educacionais brasileiros, e concorda-se com a afirmação de Heinsfeld e Pischetola (2017) de que a tecnologia não pode ser vista como positiva ou negativa, sequer neutra, visto que só pode ser analisada em seus contextos. Se o contexto é desigual entre escolas de todo o país, a promoção da Cultura Digital deve emergir, não como mais um fator abismal dessas desigualdades, contribuindo de maneira democrática.

Em se tratando de currículo, convém ressaltar a obrigatoriedade da disciplina “Cultura Digital” inserida no Novo Ensino Médio, nas escolas estaduais do Rio Grande do Sul. Esta obrigatoriedade prevista no Referencial Curricular Gaúcho (2020), acentua a urgência no entendimento da noção de Cultura Digital, na necessidade de formação docente e na criticidade sobre este assunto. com a recente introdução desta disciplina nas salas de aula, a prática pedagógica, anteriormente explanada no capítulo dois, será diretamente afetada, visto que, a exemplo, na escola que será realizada a pesquisa, os professores não possuem formação específica nesta temática, e tampouco possuem disponível material em larga escala que norteie a disciplina, sendo a BNCC (2018) e o Referencial Curricular Gaúcho (2020) os únicos documentos curriculares orientadores, demonstrando a escassez de apoio para as práticas que outrora serão desenvolvidas, e trazendo a problemática da qualidade de integração desta

disciplina, nesta escola. No próprio documento estadual, há a noção de responsabilidade docente na promoção da Cultura Digital na escola, como podemos constatar em:

O trabalho pedagógico com esta transversalidade aponta para o aprendizado do uso e controle das tecnologias pelos indivíduos com finalidades sociais e edificadoras do ser humano, no sentido amplo de vida. Paralelamente, ao incluir a tecnologia nos estudos científicos e a própria ciência na seara ética, a educação expede alertas para o perigo da expansão desmesurada da inteligência artificial e a iminência do império dos algoritmos no controle absoluto de setores da sociedade, bem como a produção de realidades falsas – realities fakes – e a incapacidade humana de distingui-las (REFERENCIAL CURRICULAR GAÚCHO, 2020, p. 71)

Nesta perspectiva da análise do referido documento, aponta-se que o uso, letramento e análise crítica do uso das TDIC'S pelos discentes será promovido pelos docentes desde seu uso benéfico até para o alerta dos possíveis malefícios, esta perspectiva sobre a Cultura Digital será contemplada neste projeto.

De que maneira isso será composto na prática pedagógica não é aprofundado no documento, cabendo aqui, a relevância desta pesquisa. Para os professores do campo empírico ao qual este trabalho se ocupa, é inegável a escassez de informações para a implementação curricular de Cultura Digital seja efetiva e minimamente considerada satisfatória, visto que o docente terá a responsabilidade de planejar e executar a prática, utilizando os recursos tecnológicos existentes, e contemplando todas as diferenças sociais e culturais que se apresentarão neste ambiente.

### **3.4. O Contexto das Escolas**

A implementação do Novo Ensino Médio (NEM), formalizada pela Lei nº 13.415/2017, insere-se em um cenário político-educacional marcado por tensionamentos históricos e por uma crescente influência de setores privados nas políticas públicas educacionais. A reforma, imposta de forma autoritária a partir da Medida Provisória nº 746/2016, trouxe transformações significativas no currículo escolar, promovendo o que a Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação (ANPEd) classifica como uma reorganização precarizante da

formação da juventude brasileira, apresentando um relatório de Gestão (Dez-2021 a Dez-2023).

Segundo o relatório da ANPEd, apresentado no ano de 2023, a reforma trouxe um conjunto de mudanças, sobretudo no âmbito da política curricular, dentre as quais destaca resumidamente:

- Ampliação progressiva da carga horária anual de ensino para 1400h, devendo em 5 anos atingir a pelo menos 1000h;
- A carga horária do Ensino Médio foi dividida em duas partes: a formação geral básica, definida na BNCC, que deverá contemplar até 1800h da carga horária total do Ensino Médio; e os itinerários formativos a serem organizados em diferentes arranjos curriculares, compreendendo: linguagens e suas tecnologias; matemática e suas tecnologias; ciências da natureza e suas tecnologias; ciências humanas e sociais aplicadas; formação técnica e profissional;
- Educação física, arte, sociologia e filosofia tornaram-se “estudos e práticas”;
- Língua portuguesa e matemática passaram a ser as únicas disciplinas obrigatórias nos três anos do Ensino Médio;
- Língua inglesa passou a ser disciplina obrigatória e outras línguas estrangeiras de caráter optativo, preferencialmente o espanhol – disponibilidade definida por cada sistema de ensino;
- O estudante concluinte pode cursar mais um itinerário - mediante disponibilidade do itinerário e de vaga na rede;
- Formação técnica e profissional pode ser realizada na própria instituição ou em parceria com outras instituições;
- Profissionais de notório saber podem atuar na formação técnica e profissional;
- Os currículos dos cursos de formação de professores passam a ter como referência a BNCC (BRASIL, 2017). (ANPEd, 2023, p.4).

Ao analisar o impacto dessa reforma nas escolas públicas, o relatório da ANPEd (2023) evidencia que sua implementação acentua desigualdades já existentes, sobretudo no que tange à oferta de tecnologia e à infraestrutura digital nas escolas. Um dos exemplos mais emblemáticos é a tentativa de ampliação do tempo escolar via tecnologias de comunicação extremamente limitadas: “a ampliação do tempo escolar foi reduzida à oferta via *WhatsApp*, meio de transmissão de orientações e tarefas, supostamente compreendida na modalidade

EaD” (ANPEd, 2023, p. 21). Tal cenário revela não apenas a precariedade das condições técnicas, mas também a fragilidade de um modelo educacional que não considera as desigualdades digitais profundas existentes no país. Como adverte Mônica Ribeiro Silva, “a possibilidade de oferta de parte da carga horária do Ensino Médio na modalidade de Educação a Distância em um país marcado por profunda exclusão digital” representa um obstáculo significativo à equidade educacional (ANPEd, 2023, p. 21).

Além disso, as parcerias público-privadas tornaram-se centrais no processo de implementação do NEM, deslocando o protagonismo do Estado e conferindo a empresas e institutos privados o papel de formuladores e executores das políticas educacionais. Em Santa Catarina, por exemplo, a rede estadual firmou convênios com 14 institutos empresariais-filantrópicos, com previsão de R\$120 milhões por ano em investimentos, majoritariamente transferidos à iniciativa privada, ao invés de fortalecer a rede pública (ANPEd, 2023, p. 22). O relatório aponta que “o Ministério da Educação não fez articulações para essa implementação” e que “foi acionada uma rede de atores de setores privados, que se tornaram os responsáveis pelas tentativas que estão em curso nos estados” (ANPEd, 2023, p. 21).

Nesse cenário de aprofundamento das desigualdades educacionais e de reconfiguração do papel do Estado, a análise de Antunes, Loureiro e Procasko (2023) contribui para elucidar o modo como a implementação do Novo Ensino Médio se articula a uma lógica privatista, impulsionada por redes empresariais organizadas sob o que se convencionou chamar de “filantropia 3.0”. Conforme demonstram as autoras, essa filantropia opera através de organizações do Terceiro Setor que assumem protagonismo na formulação de políticas públicas educacionais, como a BNCC e a BNC-Formação, estabelecendo diretrizes que se alinham às demandas do mercado e à racionalidade empresarial.

A atuação de movimentos como o *Todos pela Educação* e o *Movimento pela Base* evidencia como tais organizações, sob a alegação de promover qualidade e eficiência, vêm ocupando os espaços de decisão que antes eram prerrogativa do Estado. As autoras argumentam que, sob o estandarte da neutralidade técnica, essas instituições empresariais inserem-se nas redes decisórias, promovendo “a forma-empresa para o tempo e o espaço escolar” (ANTUNES; LOUREIRO; PROCASKO, 2023, p. 225), comprometendo os princípios democráticos e a função

social da escola pública, com a entrada na educação sob a forma de caridade, característica com ampla aceitação social.

Nesse sentido, a retórica da personalização dos itinerários formativos e da centralidade no estudante, propagada pela reforma do Ensino Médio, torna-se funcional à lógica de responsabilização individual e de performatividade. Como advertem as autoras, a gramática das competências (central na BNCC e também presente na BNC-Formação), insere-se em uma racionalidade neoliberal que “designa um conhecimento indissociável da ação [...] por que o indivíduo é útil na organização produtiva” (ANTUNES; LOUREIRO; PROCASKO, 2023, p. 216, citando Laval, 2021, p. 77).

A produção de subjetividades alinhadas ao ideal de empreendedor de si mesmo é parte desse projeto de conformação. Nas palavras das autoras, trata-se de um modelo que “forma sujeitos autorresponsabilizáveis, signatários da meritocracia e indiferentes às desigualdades sociais” (ANTUNES; LOUREIRO; PROCASKO, 2023, p. 221). Tal perspectiva é especialmente preocupante quando se observa a precarização estrutural das escolas públicas brasileiras, que enfrentam sérias limitações de infraestrutura, de acesso à tecnologia e de condições de trabalho docente.

Essa lógica se desdobra também na formação de professores, reduzida, muitas vezes, a treinamentos técnicos orientados por materiais padronizados e alinhados às competências da BNCC. Como denunciam as autoras, “a formação continuada, como descrita [...] assemelha-se mais a um treinamento profissional do que a um espaço para promover a compreensão da complexidade da profissão em todas as suas dimensões” (ANTUNES; LOUREIRO; PROCASKO, 2023, p. 221). Esse modelo reforça a padronização e esvazia a dimensão crítica, colaborativa e coletiva da docência.

A intersecção entre reforma curricular, filantropia empresarial e precarização da escola pública, portanto, reforça que a proposta do Novo Ensino Médio não deve ser interpretada como um avanço democrático. Ao contrário, ela expressa uma racionalidade excludente, marcada por estratégias de controle ideológico, desresponsabilização estatal e imposição de uma cultura de performatividade que compromete a função emancipadora da educação pública. Conforme sintetizam as autoras, “a educação se tornou um *locus* produtivo para o fortalecimento e

alastramento da racionalidade neoliberal” (ANTUNES; LOUREIRO; PROCASKO, 2023, p. 225).

A lógica que sustenta a reforma, centrada na personalização dos itinerários formativos e no protagonismo estudantil, revela-se ilusória diante das restrições concretas da rede pública. De acordo com o relatório da ANPEd (2023), “ainda temos 2.661 municípios no Brasil com apenas uma escola de Ensino Médio. Como afirmar que as juventudes, após a mudança curricular, estão tendo possibilidade de escolha?” (ANPEd, 2023, p. 19). Na prática, “as escolas ofertam em sua maioria apenas dois itinerários” (ANPEd, 2023, p. 24), limitando severamente o direito de escolha dos estudantes, especialmente nos territórios marcados por maior vulnerabilidade.

No campo da formação humana, observa-se um deslocamento do papel da escola pública, que passa a assumir uma função meramente adaptativa. O pesquisador Lauro Rafael Cruz, no documento, adverte que “ao se reduzir a formação, o papel da escola a essa experiência adaptativa do sujeito, a educação acaba, como Adorno dizia, prendendo o sujeito no que a situação existente impõe, especialmente, no que ela tem de pior” (ANPEd, 2023, p. 16).

Outro exemplo da reconfiguração curricular diz respeito à unidade denominada “Projeto de Vida”. Embora apresentada como inovação formativa, ela tem sido criticada por promover uma lógica mercadológica, voltada à monetização das subjetividades juvenis. Para o pesquisador Roberto Rafael Dias da Silva, tal proposta se transformou em uma “ferramenta de constituição de subjetividades monetizáveis”, fundamentada na ideologia do capital humano (ANPEd, 2023, p. 31). Klever Corrente Silva (2023) aprofunda a crítica ao apontar que a disciplina funciona como um “incentivo à resignação e letargia”, desresponsabilizando o Estado pela criação de oportunidades e transferindo para o indivíduo a responsabilidade por seu sucesso ou fracasso (ANPEd, 2023, p. 32).

Diante desse cenário, a ANPEd sustenta que a reforma curricular, ao se apoiar em instrumentos como a BNCC, os pacotes pedagógicos digitais e as parcerias empresariais, promove uma padronização excludente e nega a diversidade que constitui o sistema educacional brasileiro. A entidade afirma que “as atuais políticas curriculares no Brasil [...] são antidemocráticas e são um equívoco político, social, epistemológico e pedagógico” (ANPEd, 2023, p. 34). Segundo a pesquisadora Maria Luiza Sússekind, essas políticas “ferem os direitos da

população”, violam a “autonomia docente garantida na LDB” e “optam por uma falsa igualdade ao oferecer a todos a mesma coisa em condições desiguais” (ANPEd, 2023, p. 34).

Em suma, a intersecção entre o Novo Ensino Médio e o uso das tecnologias nas escolas não deve ser lida como um avanço democrático ou inovador, mas como uma tentativa de reformulação curricular alicerçada na lógica do mercado, que acentua desigualdades estruturais, exclui sujeitos historicamente marginalizados e compromete o direito à educação pública, crítica e emancipadora. A seguir, esta afirmação se torna mais tangível, quanto a intencionalidade da reforma educacional discorrida até aqui.

### **3.5. O Ensino Médio sob a lógica neoliberal: interesses privados, currículo e mercado**

Desde sua formulação, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especialmente no que tange à etapa do Ensino Médio, foi marcada pela intensa participação de agentes privados. Conforme levantamento apresentado por Faria (2022), a construção da BNCC contou com a atuação de entidades como Banco Itaú BBA, Fundação Itaú Social, Instituto Unibanco, Instituto Inspirare, Instituto Ayrton Senna, Fundação Lemann, Instituto Natura, Fundação Maria Cecília Souto Vidigal, Instituto Rodrigo Mendes, SESC, Ministério da Educação (MEC), CNM, INEP, CONSED, UNDIME, Banco Mundial, CEDAC, Fundação SM, CEIPE/FGV, Instituto Singularidades, CENPEC, Movimento Todos pela Educação, Fundação Cesgranrio, ABRELIVROS, Labedu, Cidade Escola Aprendiz, INSPER, Fundação Roberto Marinho e ABAVE (MPBNC, Quem Somos, 2019). A presença ostensiva desses atores evidencia uma dinâmica de disputa pela definição dos rumos da educação brasileira, especialmente no que diz respeito aos conteúdos e objetivos da formação oferecida na etapa final da educação básica.

A inserção de interesses empresariais no campo educacional, sobretudo no Ensino Médio, não ocorre de forma neutra ou desinteressada. Como indicam Silva, Krawczyk e Calçada (2023), as reformas curriculares implementadas ao longo da segunda metade do século XX, ainda que sob diferentes racionalidades político-pedagógicas, tendem a se alinhar, nas últimas décadas, às demandas do mercado. Essa tendência é intensificada no contexto da chamada “economização da

vida social”, em que os processos escolares são orientados por uma lógica que associa a aprendizagem juvenil à subjetividade e à expertise individual do trabalhador. Constrói-se, assim, um imaginário individualista, fortemente pautado no mérito e na recompensa seletiva (Silva ; Krawczyk ; Calçada, 2023, p. 3-4).

Tal perspectiva sustenta um discurso empresarial e neoliberal que se legitima socialmente ao vincular-se aos pilares do trabalho e da economia, elementos fundamentais para a sobrevivência humana na contemporaneidade. Como bem observa Cury (2019, p.40), “o currículo é um campo de disputa”. A partir dessa premissa, torna-se evidente o embate entre projetos educacionais promovidos por empresas privadas e aqueles gestados por entidades públicas, o que suscita reflexões cruciais: quem são os sujeitos afetados por essas disputas? Quais são as verdadeiras finalidades dessas intervenções no campo educacional?

A compreensão do avanço neoliberal na educação brasileira exige, portanto, um olhar crítico sobre o papel do Estado e das empresas nesse processo. Harvey (2008) define o neoliberalismo como uma teoria de práticas político-econômicas que privilegia e impõe a liberdade e a capacidade empreendedora dos indivíduos, ancorando-se nos princípios da propriedade privada e do livre mercado. Ao Estado cabe apenas garantir as condições necessárias para a manutenção dessa lógica, inclusive no campo da educação. Complementando esse entendimento, Amaral (2010) explica que, na ótica neoliberal, o mercado representa o espaço das escolhas individuais – legitimadas pela capacidade de consumo –, enquanto o Estado é visto como um espaço de decisões coletivas e, portanto, artificiais.

Dessa forma, o neoliberalismo transforma-se não apenas em um modelo econômico, mas em uma racionalidade que permeia práticas sociais, subjetividades e modos de pensar. Nas palavras de Harvey (2008), essa ideologia tornou-se hegemônica e moldou profundamente a maneira como grande parte da população compreende o mundo. Para que essa hegemonia tenha se concretizado, foi necessário um processo contínuo de naturalização dessa lógica, sendo a educação um dos espaços centrais para tal reprodução. A escola, especialmente na etapa do Ensino Médio, é convertida em terreno fértil para a difusão do ideário empresarial, visto que esta etapa se encontra historicamente fragilizada em sua identidade e frequentemente é alvo de reformas que buscam redefinir seu papel social.

Nesse cenário, as propostas empresariais se apresentam como soluções simples para os problemas da escola pública. Como observa Freitas (2014), os

dispositivos construídos pelos reformadores empresariais visam abrir o campo educacional para empresas especializadas em consultoria, produção de materiais didáticos, avaliação, tecnologias e gestão de dados. Tais práticas introduzem nas redes de ensino métodos tecnicistas e processos de gestão verticalizada, ampliando o controle sobre os profissionais da educação, sob o argumento de melhorar o desempenho em avaliações externas e garantir metas e resultados. Dessa forma, “definem-se os objetivos, a avaliação, a forma e o conteúdo da escola” (Freitas, 2014, p. 8).

Para Laval (2004), o neoliberalismo raramente se revela de maneira explícita. Ao contrário, recorre a eufemismos e apropria-se de discursos de outras correntes para se legitimar. No caso da BNCC, tal estratégia se manifesta na valorização de expressões como “protagonismo juvenil”, “empreendedorismo” e “projeto de vida”, conceitos que mascaram a lógica meritocrática e individualista presente na reforma. A liberdade neoliberal, segundo Harvey (2008), se disfarça na ideia de “escolha”, como no caso dos itinerários formativos oferecidos aos estudantes, que, embora apresentem uma aparência de autonomia, muitas vezes reforçam desigualdades estruturais e limitam as possibilidades de formação integral.

O Relatório da ANPEd (2023) aponta ainda que a implementação do Novo Ensino Médio tem ocorrido mediante parcerias com organizações privadas e organismos internacionais, sem a devida mediação do Ministério da Educação. Tal processo tem ignorado as especificidades regionais e locais, evidenciando uma tendência à padronização e à privatização da educação pública por meio da aquisição de pacotes pedagógicos prontos.

Nesse contexto, a etapa do Ensino Médio se configura como campo privilegiado para a atuação das forças neoliberais, não apenas pela sua centralidade na formação para o mundo do trabalho, mas também por abarcar grande parte da juventude brasileira. Como alertam Silva, Krawczyk e Calçada (2023), estamos diante de uma nova fase do capitalismo, marcada pela superexploração do trabalho, brutal desigualdade e desemprego estrutural. Tais elementos produzem um cenário no qual o discurso neoliberal se apresenta como solução e, não raro, é socialmente romantizado.

Corrobora-se, portanto, que o envolvimento de empresas privadas na formulação e implementação da BNCC e do Novo Ensino Médio revela interesses que extrapolam a melhoria da qualidade educacional. A atuação dessas instituições

visa transformar a educação pública em mais um segmento do mercado, capturando recursos e impondo uma lógica de gestão, avaliação e currículo orientada pelo lucro. Como já advertia Moraes (2001, p. 54), “quem não paga... não pega”, revelando o princípio excludente dessa lógica. Assim, as desigualdades sociais tendem a se aprofundar, à medida que os jovens são submetidos a uma educação pautada na meritocracia, que ignora as diferenças e limita os horizontes de emancipação social.

Partindo da constatação da crescente incidência do ideário neoliberal na conformação do Novo Ensino Médio, é imprescindível refletir sobre os impactos dessa lógica na prática pedagógica. Nesse cenário, Zabala (1998) compreende a prática docente como um campo atravessado por múltiplas variáveis cognitivas, sociais e institucionais; ressalta sua natureza complexa e essencialmente intencional. Para o autor, a prática pedagógica não se reduz à aplicação de técnicas ou métodos; ao contrário, constitui-se como um processo profissional que exige pensamento prático articulado à reflexão crítica e contínua sobre as finalidades do ato educativo (Zabala, 1998). Assim, toda prática é expressão de escolhas valorativas que refletem determinadas concepções de ensino e aprendizagem.

No cerne da proposta de Zabala (1998), a prática docente se desdobra em três dimensões fundamentais: os conteúdos conceituais (o que se deve saber), os procedimentais (o que se deve saber fazer) e os atitudinais (como se deve agir). Essa tríade constitui a base para a construção de aprendizagens significativas e socialmente contextualizadas, articulando conhecimentos, habilidades e valores. O autor ressalta, ainda, que a organização e a hierarquização desses conteúdos variam conforme os projetos pedagógicos e as intencionalidades formativas assumidas pelos docentes (Zabala, 1998).

A crítica à neutralidade da prática pedagógica é um ponto de intersecção com Paulo Freire, para quem todo ato educativo é necessariamente político. Em *Pedagogia da Autonomia*, Freire (1996) argumenta que ensinar exige compromisso ético, reflexão crítica e engajamento com a transformação da realidade. Para ele, a prática pedagógica deve ser compreendida como prática de liberdade, e não como instrumento de adaptação passiva às condições existentes. Mesmo em contextos marcados por políticas curriculares prescritivas e por uma racionalidade tecnicista, como se verifica no Novo Ensino Médio, o educador pode — e deve — exercer sua autonomia intelectual e política, assumindo uma postura de resistência diante de imposições que negam a formação integral dos sujeitos (Freire, 1996).

Ao analisarmos esse processo à luz de Michael Apple, especialmente em sua obra *Educação e Poder*, compreendemos que o currículo não é uma seleção técnica de conteúdos, mas uma construção política que reflete relações de dominação e interesses econômicos (Apple, 2006). Para o autor, as reformas educacionais guiadas pela lógica neoliberal acabam subordinando a educação a interesses mercantis, esvaziando seu caráter crítico e transformador. O currículo, nesse contexto, opera como um instrumento de controle ideológico, sendo utilizado para legitimar determinadas formas de conhecimento em detrimento de outras.

A partir dessas perspectivas, compreende-se que o professor, mesmo submetido a um sistema educacional estruturado por diretrizes neoliberais, não está condenado à passividade. Como apontam Frigotto (2017) e Libâneo (1994), a prática docente possui um potencial de resistência, sendo parte constitutiva de um processo educativo mais amplo, que visa preparar os sujeitos para a participação ativa e crítica na sociedade. Frigotto (2017) ressalta que a resistência pode manifestar-se na forma como o professor organiza sua metodologia, redefine os conteúdos e ressignifica o cotidiano escolar. Já Libâneo (1994) argumenta que o trabalho docente é essencial à formação de indivíduos capazes de transformar a realidade de acordo com as demandas sociais, políticas e econômicas da coletividade.

É nesse sentido que a prática pedagógica voltada ao ensino da Cultura Digital no Ensino Médio adquire centralidade. A articulação entre os conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais propostos por Zabala (1998) permite refletir sobre o que ensinar, como ensinar e com quais finalidades, especialmente em um tempo em que a tecnologia permeia todas as dimensões da vida social. Questionar-se “o que se deve saber?”, “o que se deve saber fazer?” e “como se deve fazer?” é, portanto, indagar também sobre o papel social da educação e sobre o tipo de cidadania que se deseja formar em um mundo digital e globalizado.

A intencionalidade pedagógica, nesse contexto, deve ser orientada por uma perspectiva crítica, que valorize a tecnologia não apenas como ferramenta, mas como linguagem e cultura, cuja apropriação consciente pode ampliar a autonomia e a agência dos estudantes. Ao reconhecer que “tudo quanto fazemos em aula [...] incide em maior ou menor grau na formação de nossos alunos” (Zabala, 1998, p. 29), reafirma-se a centralidade da prática docente na mediação de sentidos, na construção de saberes e na formação de sujeitos históricos.

## 4. METODOLOGIA

### 4.1. Universo da pesquisa: adentrando o campo empírico

Com o objetivo de contextualizar esta pesquisa e personificar o campo empírico, considerou-se, para conhecimento e análise, a estrutura física, os recursos humanos e os documentos que regem o estabelecimento de ensino no qual esta investigação foi realizada. Tal caracterização visa situar os sujeitos envolvidos dentro de um recorte geográfico e social, evidenciando as condições materiais em que estão inseridos, em consonância com a totalidade histórica que conforma suas experiências educativas.

A escolha da escola participante desta pesquisa foi orientada pelos objetivos previamente delimitados, buscando-se informações de forma intencional por meio da práxis docente. Nesta perspectiva, a compreensão da realidade escolar ultrapassa a descrição empírica: parte-se do princípio do materialismo histórico-dialético de que a realidade social não é estática, mas marcada por contradições, mediações e transformações. A investigação, portanto, não se limita à aparência dos fatos observáveis, mas procura compreender como as condições objetivas — como a organização do trabalho pedagógico, os recursos institucionais e as políticas públicas — influenciam e são influenciadas pelas práticas escolares.

Entende-se, a partir dessa abordagem, que os sujeitos não são apenas reflexo de sua realidade material, mas também agentes capazes de transformá-la. Assim, ao adentrar o campo empírico, busca-se apreendê-lo em sua totalidade concreta, considerando as determinações econômicas, políticas e ideológicas que moldam a dinâmica educacional.


O campo empírico situa-se na região metropolitana de Porto Alegre/RS, na cidade de Canoas, sob responsabilidade da 27ª Coordenadoria Regional de Educação (CRE). Segundo os dados obtidos na plataforma *PROCERGS-SOE-ISE*<sup>11</sup>, a escola possui, até a data da execução desta pesquisa, 1.068 estudantes matriculados, distribuídos em três turnos: pela manhã, 392 alunos organizados em 13 turmas; à tarde, 387 alunos em 13 turmas; e à noite, 289 estudantes em 9 turmas, conforme demonstrado na figura 3. Esses dados evidenciam a

---

<sup>11</sup> <https://secweb.procergs.com.br/ise/soe/PRSoeLogon.jsp>

complexidade organizacional da instituição e a diversidade de sujeitos que nela atuam, reforçando a necessidade de compreender a escola como espaço de múltiplas determinações — locus privilegiado para a análise das contradições entre as políticas educacionais e as práticas pedagógicas cotidianas.

Figura 2 - Relação de alunos e turmas do campo empírico

Estado do Rio Grande do Sul Secretaria da Educação - 27 CRE - Canoas			<b>Distribuição de Matrículas</b>			
			Curso: Curso Ensino Médio			
			Calendário: 2025 - ANUAL			
Turno	Série	Turma	Vagas	Alunos Matriculados		
Manhã	1ª Série	T 212	34	34		
						<b>Total por série: 98</b>
	2ª Série	T 201	29	29		
		T 202	36	36		
						<b>Total por série: 65</b>
		T 203	34	34		
		T 204	35	35		
	3ª Ano	T 205	32	32		
		T 206	36	36		
		T 207	33	33		
						<b>Total por série: 170</b>
		T 301	26	26		
		T 302	25	25		
					<b>Total por série: 157</b>	
					<b>Total por turno: 392</b>	
	Tarde	1ª Série	T 103	25	25	
			T 104	33	31	
T 105			33	33		
2ª Série		T 106	31	31		
		T 107	30	30		
		T 108	35	35		
						<b>Total por série: 185</b>
		T 206	35	26		
3ª Ano		T 207	35	34		
		T 208	30	21		
		T 209	30	25		
				<b>Total por série: 106</b>		
				<b>Total por turno: 387</b>		
Noite		1ª Série	T 307	34	32	
			T 308	31	31	
			T 309	35	33	
						<b>Total por série: 96</b>
		2ª Série	T 109	27	27	
	T 110		28	28		
	T 111		27	27		
					<b>Total por série: 82</b>	
					<b>Total por turno: 64</b>	
				<b>Total por curso: 1068</b>		

Desde 2022, os alunos da escola estão sendo atendidos com a matriz curricular do Novo Ensino Médio, conforme documentação vigente: BNCC (2018) e Referencial Curricular Gaúcho (2020). A escola oferta, até o momento, três trilhas de aprofundamento curricular, das áreas do conhecimento: Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, Linguagens e suas Tecnologias e Matemática e suas Tecnologias que estão distribuídos na carga horária expressa nas figuras 4 e 5, abaixo:

Figura 3 - Componentes curriculares do diurno e respectiva distribuição de carga horária

2022		NOVO E.M.	REGULAR	REGULAR	
		1º ANOS	2º ANOS	3º ANOS	
LINGUAGEM E SUAS TECNOLOGIAS	Arte	-	1	1	
	Ed.Física	1	2	1	
	Espanhol	-	1	1	
	Inglês	2	1	2	
	Português	4	1	1	
	Literatura	2	5	5	
	MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS	Matemática	4	6	6
CIÊNCIAS HUMANAS E SUAS TECNOLOGIAS	Religião	-	1	1	
	Filosofia	1	1	1	
	Geografia	2	2	2	
	História	2	2	2	
	Sociologia	-	1	1	
	Biologia	2	2	2	
	Física	2	2	2	
	Química	2	2	2	
	COMPONENTES OBRIGATORIOS	Projeto de Vida	2		
		Mundo do Trabalho	2		
Cultura e Tecnologias digitais		2			
TOTAL		30	30	30	

Fonte: PROCERGS-SOE-ISE, 2023

Figura 4 - Componentes curriculares do noturno e respectiva distribuição de carga horária

2022		NOVO E.M.	REGULAR	REGULAR
		1º ANOS	2º ANOS	3º ANOS
LINGUAGEM E SUAS TECNOLOGIAS	Arte	-	1	1
	Ed.Física	1	1	-
	Espanhol	-	1	1
	Inglês	2	1	1
	Português	2+2	5	5
	Literatura	2	-	1
MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS	Matemática	2+2	6	6
CIÊNCIAS HUMANAS E SUAS TECNOLOGIAS	Religião	-	-	-
	Filosofia	1	1	1
	Geografia	1+1	2	1
	História	1+1	1	2
	Sociologia	-	1	1
CIÊNCIAS HUMANAS E SUAS TECNOLOGIAS	Biologia	1+1	2	1
	Física	1+1	1	2
	Química	1+1	2	2
	Projeto de Vida	2	-	-
COMPONENTES OBRIGATORIOS	Mundo do Trabalho	2	-	-
	Cultura e Tecnologias digitais	2	-	-
	TOTAL	9+21	25	25

Fonte: PROCERGS-SOE-ISE, 2023

Segundo o Projeto Político Pedagógico (2022), a escola está situada no Bairro Estância Velha no município de Canoas, atendendo alunos de todo o quadrante Nordeste do município. Desde 2018 a escola tem somente Ensino Médio nos três turnos. Anteriormente, atendia o ensino fundamental - anos finais.

O corpo discente da escola acolhe a diversidade característica da adolescência, sendo que a idade dos alunos varia de 15 a 19 anos, destes, muitos alunos que já trabalham e outros fazem cursos preparatórios.

A equipe de coordenação pedagógica da escola conta com 3 supervisoras e duas orientadoras educacionais. No momento a escola conta com 41 professores regentes de classe e uma professora afastada aguardando perícia médica. Há duas merendeiras e cinco serventes de limpeza, além de três funcionárias terceirizadas para alimentação escolar. A biblioteca tem somente uma funcionária que atende aos turnos manhã e tarde, não funcionando no turno da noite. Além disso, há um professor de educação física com algumas horas destinadas ao treinamento das equipes esportivas da escola.

A escola possui 13 salas de aula em uso, e, ainda, mais uma sala destinada a ser sala “*Maker*”<sup>12</sup>. As salas de aula são temáticas, sendo duas destinadas à área de Matemática, 3 à área de Ciências Humanas, 4 à área de Linguagens e 4 à área de Ciências da Natureza sendo uma delas laboratório de ciências ainda em fase de estruturação. As salas temáticas foram (e ainda estão sendo) decoradas e equipadas pelos docentes com auxílio da comunidade escolar desde 2018.

Todas as salas de aula foram equipadas com smartTVs. Durante a pandemia, os alunos não estavam aproveitando as salas temáticas em virtude das restrições de distanciamento; em 2022 retornaram a dinâmica da “troca de salas” adotada pela escola desde 2015, conforme o horário das disciplinas. Além disso, a escola conta com quadra, auditório, sala de supervisão, sala de orientação, refeitório, cozinha, sala dos professores, banheiros masculino/feminino e adaptado.

A escola recebe recursos financeiros provenientes do governo estadual e do governo federal, além de buscar recursos junto com o Círculo de Pais e Mestres

---

<sup>12</sup> Esta sala é destinada à atividades do tipo “Mão na massa”. Na escola aqui referida, a Sala Maker possui aparato tecnológico (computadores, impressoras e outros periféricos) e espaço amplo para a locomoção dos alunos.

(CPM)<sup>13</sup>, porém, as verbas recebidas ainda não são o suficiente para manter uma estrutura adequada que atenda o número de alunos.

Sobre o componente curricular “Cultura Digital”, dentre as matrizes curriculares disponibilizadas para a escola, aborda, resumidamente, os diversos sentidos e conceitos de tecnologia, seus contextos, implicações e impactos no mundo cotidiano, bem como, as potencialidades e perspectivas de qualificação social da vida humana.

O Novo Ensino Médio diurno disponibiliza atividades à distância conforme previsto na BNCC em até 20% da carga horária total e para o ensino noturno, podendo a chegar até 30%, juntamente com suporte tecnológico, digital e pedagógico apropriado atendendo para a diversidade de práticas pedagógicas de modo a qualificar o currículo da escola.

O Regimento Escolar, em vigência em 2023, do estabelecimento de ensino foi considerado por, segundo o próprio documento: “tem a função de, juntamente com os diferentes segmentos da escola, auxiliar em contribuir e garantir para o cumprimento de sua função de construção e socialização do conhecimento e desenvolvimento da cidadania.” Com isso, servindo de orientação e normatizando o trabalho escolar que deve ser desenvolvido. Desde o princípio, já em sua filosofia, o documento sinaliza a centralidade das práticas sociais tendo como origem e o foco o processo de conhecimento da realidade, no diálogo como mediação de saberes e conflitos, transformando a realidade pela ação crítica dos próprios sujeitos. O estabelecimento se caracteriza por ter base em uma educação democrática e humanística nos preceitos de Paulo Freire. Nesta análise preliminar, sob a perspectiva da promoção de Cultura Digital, considerando especificamente o Ensino Médio, em seus objetivos, há a descrição que contempla a tecnologia “Compreender os fundamentos científico-tecnológicos dos processos produtivos, relacionando teoria e prática, parte e totalidade e o princípio da atualidade na produção do conhecimento e dos saberes”, observando a autonomia e protagonismo do aluno.

Sobre a organização pedagógica e concepção de currículo, o Regimento Escolar propõe um currículo baseado epistemologicamente, filosoficamente, sócio-antropologicamente e sócio-psicopedagogicamente. Sobre A Cultura Digital o Regimento Escolar encontra embasamento e normativas em todas, em especial a

---

<sup>13</sup> Atualmente, o CPM da escola está composto por 14 membros, dentre eles a Direção da Escola, Professores e Pais de alunos.

base socioantropológica, que ressalta “o currículo escolar necessita considerar os significados sócio-culturais de cada prática, no conjunto das condições de existência em que ocorrem; esta dimensão fornece os sistemas simbólicos que articulam as relações entre o sujeito que aprende e os objetos de aprendizagem, entre realidade local e global. Assim, o ser humano é resultante das circunstâncias ao mesmo tempo em que as transforma. A transformação social e cultural é fruto da coincidência entre a transformação das consciências e das circunstâncias. Em decorrência, não há aprendizagem sem protagonismo do educando, que constrói significados e representações pela ação cultural, instigado pelo exercício da curiosidade.”

Em se tratando de Metodologia de Ensino, especificada no tópico “Trabalho como Princípio Educativo”, orienta que “integrado com a microeletrônica, tanto o trabalho quanto a vida social se modificam, passando a ser regidos pela dinamicidade e pela instabilidade a partir da produção em ciência e tecnologia. A capacidade de fazer passa a ser substituída pela intelectualização das competências, que demanda raciocínio lógico formal, domínio das formas de comunicação, flexibilidade para mudar, capacidade de aprender permanentemente. A função precípua da escola é ensinar a compreender e a transformar a realidade a partir do domínio da teoria e do método científico. O trabalho intelectualizado e a participação na vida social, atravessada pelas novas tecnologias, demandam formação escolar sólida, ampliada e de qualidade social, para os quais a escola é o único espaço possível de relação intencional com o conhecimento sistematizado”.

As considerações apresentadas sobre a filosofia e concepção curricular descritas no Regimento Escolar do objeto de estudo auxiliaram na composição do produto que foi desenvolvido nesta pesquisa.

Para fins de alcançar o objetivo geral desta pesquisa, escolheu-se para o universo da amostra os docentes da referida escola que ministram a disciplina de Cultura Digital, e os demais que entendem que sua prática pedagógica está relacionada com esta temática.

Para recrutar os participantes, convidou-se os docentes a participarem da pesquisa por adesão voluntária mediante a assinatura do Termo de Consentimento Livre Esclarecido (Apêndice B). Esclareceu-se previamente como seria dirigido o grupo focal, com a dinâmica mediada e filmada (imagens e áudio), a fim de coletar dados de maneira global. Ao total 8 professores aceitaram participar da coleta de

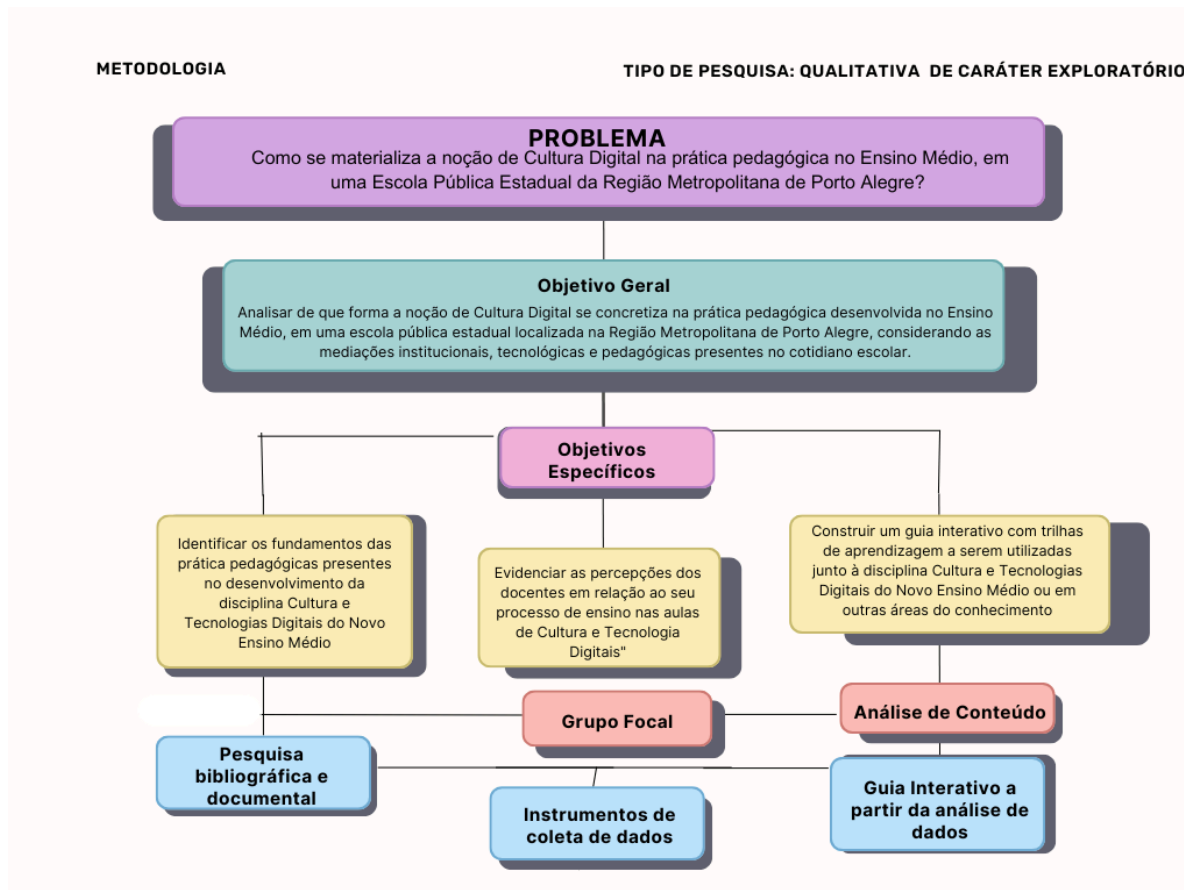
dados através do grupo focal, que ocorreu nas dependências da escola.

## 4.2. Escolha Metodológica: Tipo de Pesquisa

Na tentativa de responder à problemática deste trabalho, e atingir os objetivos propostos dentro do contexto anteriormente apresentado, esta pesquisa foi orientada por abordagem qualitativa de caráter exploratório, com ênfase quanto aos procedimentos na pesquisa de campo. Optou-se para obtenção de coleta de dados: o grupo focal descrito por GATTI (2005) como “Uma forma de coleta de dados por meio de grupos de discussão, organizada para gerar interações entre os participantes a respeito de um tema proposto pelo pesquisador” (GATTI, 2005, p. 11).

A fim de ilustrar o percurso metodológico que será utilizado nesta pesquisa, a figura 5, apresenta um mapa conceitual, que traz a representação esquemática da metodologia proposta a partir da problemática e objetivos, que serão aprofundados e elucidados, posteriormente.

Figura 5 – Mapa conceitual de proposta metodológica



Fonte: a Autora (2025)

### **4.3. Caracterização da pesquisa quanto aos procedimentos técnicos**

A escolha metodológica pela pesquisa de campo corrobora com a afirmação de Gil (2017) sobre a mesma, que consiste no aprofundamento de uma realidade específica. É basicamente realizada por meio da observação direta das atividades do grupo estudado e de entrevistas com informantes para captar as explicações e interpretações que ocorrem naquela realidade.

Para tanto, esta pesquisa de campo voltou-se para o estudo de indivíduos, grupos, comunidades, instituições e outros campos, visando à compreensão de vários aspectos da sociedade, definida desta forma, pelas autoras:

Pesquisa de campo é aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou, ainda, descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles. Consiste na observação de fatos e fenômenos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados a eles referentes e no registro de variáveis que se presume relevantes, para analisá-los (Marconi ; Lakatos, 2003, p. 186).

Seguindo esta perspectiva, as autoras afirmam que “as fases da pesquisa de campo requerem, em primeiro lugar, a realização de uma pesquisa bibliográfica sobre o tema em questão” (Marconi ; Lakatos, 2003, p. 186); desta forma esta pesquisa de campo soma-se à pesquisa bibliográfica e documental compreendendo os trabalhos já escritos sobre a temática abordada e da análise de documentos que norteiam a amostra de pesquisa e da legislação educacional pertinente.

A justificativa para esses procedimentos serem elucidados nesta pesquisa reside na afirmação de que “a pesquisa bibliográfica não é mera repetição do que já foi dito ou escrito sobre certo assunto, mas propicia o exame de um tema sob novo enfoque ou abordagem, chegando a conclusões inovadoras” (Marconi ; Lakatos, 2003), ou seja, como parte do procedimento de pesquisa de campo, esses artefatos somados, contribuem de maneira significativa para um panorama mais delineado da amostra de pesquisa, a fim de, prover produto educacional que auxiliará o campo de estudo.

### **4.4. Produção e análise de dados**

Como estratégia para a coleta de dados optou-se pela técnica do grupo focal,

em que se obtiveram imagens e áudio dos professores inseridos no campo de estudo e vinculados à proposta desta pesquisa. Portanto, professores que lecionam especificamente a disciplina de Cultura Digital, ministrada no 1º ano do Ensino Médio.

Seguindo a estratégia para a coleta de dados com os professores através da técnica de grupo focal, descrita por Gatti (2005, p. 9) como uma técnica que “permite fazer emergir uma multiplicidade de pontos de vista e processos emocionais, pelo próprio contexto de interação criado, permitindo a captação de significados que, com outros meios, poderiam ser difíceis de manifestar”. Considerando que, para elaboração, composição e desenvolvimento do produto desta pesquisa, fez-se necessário a compreensão do contexto e campo de pesquisa, como também o aprofundamento dos anseios e percepções dos docentes para elaboração de material didático condizente para uma prática pedagógica voltada a temática de Cultura Digital, a coleta de dados através do grupo focal se mostra uma estratégia pertinente, visto que, como cita Gatti (2005, p. 9), “permite ao pesquisador conseguir boa quantidade de informação em um período de tempo mais curto”.

O grupo focal é uma abordagem de pesquisa qualitativa amplamente utilizada em ciências sociais, afirmação descrita por Gatti (2005, p.17) “como técnica de pesquisa, um grupo focal tem sua constituição e desenvolvimento em função do problema de pesquisa”. Para tanto, nesta pesquisa, o grupo focal seguiu critérios e variáveis para a composição do grupo, como descreve a autora:

A escolha das variáveis a serem consideradas na composição do grupo depende, então, do problema de pesquisa, do escopo teórico em que ele se situa e para quem se realiza o trabalho. Então, o objetivo do estudo é o primeiro referencial para a decisão de quais pessoas serão convidadas a participar (Gatti, 2005, p.7).

À vista disso, com adesão voluntária e na tentativa de atender aos objetivos específicos, em especial a composição do produto desta pesquisa, o grupo focal foi realizado com os professores que ministram a disciplina de Cultura Digital na escola escolhida como campo empírico, conforme expressado por Gatti (2005, p. 1):

Privilegia-se a escolha de participantes seguindo alguns critérios – conforme o problema estudo - , desde que eles possuam algumas características em comum que os qualificam para a discussão da questão, que será o foco do

trabalho interativo e da coleta do material discursivo/expressivo. (...) Os participantes devem ter uma vivência com o tema a ser discutido, de tal modo que sua participação possa trazer elementos ancorados em suas experiências cotidianas.

Com isso, o grupo focal nesta pesquisa se tornou pertinente, visto que pode ser empregado em estudos exploratórios, ou nas fases preliminares de uma pesquisa, para apoiar a construção de outros instrumentos (questionários, roteiros de entrevista ou observação).

Diante de todo o exposto, o grupo focal como estratégia de coleta de dados nesta pesquisa, buscou, principalmente, aprofundamento da compreensão, a partir de dados provenientes da dinâmica de grupo e posteriormente, para orientar o planejamento do produto final desta pesquisa.

Segundo a autora, o grupo focal é uma técnica de coleta de dados que se diferencia dos questionários e entrevistas pois cria um ambiente mais acolhedor e uma dinâmica menos formal, justamente para que os participantes se sintam mais confortáveis em debater o assunto e expor suas opiniões, ideias, sentimentos e percepções das temáticas que serão apresentadas pelo moderador. A técnica foi registrada (filmada e gravada) com o consentimento dos participantes.

Em um primeiro momento (sensibilização) a moderadora - pesquisadora- fez o convite através de um grupo criado previamente pelo *WhatsApp* com a prévia de uma explicação de que fariam parte de um objeto de pesquisa que discute os caminhos que percorrem a prática pedagógica em Cultura Digital na escola em que lecionam. O encontro foi em formato parecido de “*World Café*”<sup>14</sup> para uma conversa sobre este assunto, a fim de criar um ambiente mais acolhedor, promovendo uma conversa em tom mais informal.

Os participantes são convidados a sentarem em círculo, para que a troca possa ser em formato de seminário. Após a Leitura do Termo de Livre Esclarecimento foi elucidado aos participantes seus direitos e garantindo total anonimato. Durante a aplicação das técnicas para obtenção dos dados, foram seguidos todos os princípios éticos relacionados à participação dos envolvidos no

---

<sup>14</sup> O método conhecido como World Café, ou Café Mundial, consiste em uma estratégia de facilitação voltada ao diálogo coletivo, que visa fomentar a colaboração e a produção compartilhada de conhecimento em contextos com um grande número de participantes. Inspirado em ambientes de cafés informais, o modelo organiza os participantes em pequenas mesas para sucessivas rodadas de conversa, favorecendo a circulação de ideias e o fortalecimento de conexões entre os envolvidos.

estudo, ressaltando que esta pesquisa está vinculado ao projeto de pesquisa: “Os processos educacionais na cultura digital: repensando práticas pedagógicas e a formação de professores na contemporaneidade”.<sup>15</sup>

Na sequência, a pesquisadora explicou que a conversa seria mediada através de uma dinâmica de grupo, intitulada “Caixa da Cultura Digital”, que possui diversas questões-problema. Cada participante sorteou uma questão-problema e teve alguns minutos para pensar e estruturar a sua fala, expondo o que pensava a respeito da descrição que leram. Os outros participantes foram informados de que também poderiam comentar as questões uns dos outros.

As questões sorteadas foram, não necessariamente nesta ordem:

*1 - Durante a sua formação acadêmica (graduação e pós-graduação/ções) você teve contato com as Tecnologias Digitais ou disciplinas que abordassem esta temática Cultura Digital? De que forma? Pode nos exemplificar? De que maneira isso entrou em seus planejamentos, naquela época?*

*2 - Quando você iniciou na escola qual foi a sua percepção e experiência em relação ao uso de tecnologias digitais na Educação e a relação com a disciplina “Cultura Digital”?*

*3 - Quando a disciplina de Cultura Digital foi inserida na grade curricular e você teve que ministrá-la, qual material de apoio você encontrou para embasamento de sua prática pedagógica? Como eram esses materiais? Qual o caminho que você encontrou para planejar suas aulas?*

*4 - Como você descreveria o que deve ser trabalhado na disciplina de Cultura Digital implementada no Novo Ensino Médio?*

*5 - Você está satisfeito com as formações continuadas, material didático e suporte técnico para lecionar Cultura Digital? O que você sente falta em relação a esses materiais? O que seria ideal para auxiliar na sua prática pedagógica nesta temática?*

*6 - Você compõe sua prática pedagógica integrando a temática de Cultura Digital? De que forma? Poderia exemplificar?*

*7 - Na sua percepção, qual o papel da implementação de Cultura Digital no percurso formativo do Novo Ensino Médio? Qual a importância de uma disciplina como essa ser parte integrante da grade curricular dos alunos?*

*8 - Enquanto professor do Novo Ensino Médio, quais desafios você encontra para uma prática pedagógica significativa e voltada para a Cultura Digital? Quais estratégias você indicaria para auxiliar nesse processo?*

*9 - Se você pudesse sugerir materiais didáticos que auxiliem em sua prática pedagógica em Cultura Digital, quais e como seriam? O que eles deveriam conter?*

*10 - Quais habilidades os alunos que cursam a disciplina de Cultura Digital devem aprender?*

---

<sup>15</sup> Número de Registro: (PVJ1446-2023).

O formato das questões para a “Caixa da Cultura Digital”, contendo as questões-problema para incitar a discussão do grupo focal seguiu o modelo descrito por Sampieri, Collado e Lucio (2013) de questionário de entrevista com tipologia de perguntas semiestruturadas que se baseiam em um roteiro de assuntos ou perguntas e o entrevistador tem a liberdade de fazer outras perguntas para precisar conceitos ou obter mais informação sobre temas desejados, portanto, nem todas as perguntas estão predeterminadas. As perguntas são abertas a fim de atingir maior profundidade ao fenômeno estudado, seguiram uma estrutura, porém estavam abertas a novos questionamentos a fim de levantar mais informações relevantes. O roteiro de perguntas está presente no apêndice A desta pesquisa. A coleta de dados ocorreu no período compreendido entre abril de 2024 a junho de 2024.

Após a realização do grupo focal, a escolha para análise dos dados deu-se a partir da perspectiva da análise do conteúdo. Em seu livro “análise de conteúdo” Bardin (2011) explana, no capítulo dois, exemplos de onde a análise de conteúdo como técnica de análise de dados se aplicaria de maneira significativa. Dentre os exemplos cita, em primeira pessoa “Sou investigador sociólogo e o meu trabalho visa determinar a influência cultural das comunicações de massa em nossa sociedade”, seguindo sucessivos exemplos de possíveis pesquisadores e exemplos de quais problemáticas são passíveis de investigação: um psicólogo que deseja analisar entrevistas de crianças de uma turma para avaliar o seu grau de adaptação; um historiador que deseja saber através de cartas enviadas à família, a razão pela qual um batalhão deixou de massacrar (Bardin, 2011, p. 17).

A escolha pelo uso da técnica de análise de conteúdo para a análise dos dados nesta pesquisa justifica-se pela perspectiva adotada e pelo perfil da pesquisadora, que é também professora. A partir da leitura dos documentos analisados e dos dados coletados por meio do grupo focal, optou-se por essa técnica por sua adequação às ciências humanas. Conforme descrito pela autora, a análise de conteúdo envolve um processo sistemático, com etapas de categorização, quantificação e refinamento dos dados, o que possibilita uma exploração mais profunda e estruturada do conteúdo produzido.

Para elencar as categorias importantes para o desenvolvimento do produto desta pesquisa, transcreveu-se o áudio obtido utilizando a ferramenta *Amazon Transcribe*<sup>16</sup>, bem como fez-se a análise das imagens obtidas em vídeo, que

---

<sup>16</sup> <https://aws.amazon.com/pt/transcribe>

indicavam expressões e sentimentos que auxiliassem no entendimento das justificativas, respostas e discussões.

Como método de análise, Bardin (2011) define um conjunto de técnicas, dentre as quais há três etapas principais: pré-análise, exploração do material e o tratamento de resultados: inferência e interpretação. De forma a demonstrar como foi realizada a técnica nesta pesquisa, a figura 6 ilustra, a seguir:

Figura 6 - Etapas da análise de conteúdo



Fonte: a autora (2025) adaptado de Bardin (2011).

#### 4.5. Resultados, interpretação e categorização de dados

Neste caminho construiu-se, por conseguinte, as categorias de análise de dados. A pesquisa documental inicial, permitiu elencar *a priori*, as seguintes categorias com subcategorias:

### **Categoria 1 - Cultura digital, avanço do mundo moderno ou abismo de desigualdades?**

- Cultura Digital e a Escola
- Sociedade Digital e o Mundo do Trabalho
- Ser cidadão na Era Digital

### **Categoria 2 - Indústria cultural e Consumo**

- Cultura do Consumo e Redes Sociais
- Infociação
- Movimentos Sociais
- Plataformização

Após a realização do grupo focal, as categorias principais e suas subcategorias, extraídas *a posteriori* foram elencadas conforme a leitura do material transcrito com o auxílio da plataforma *ATLAS.TI*<sup>17</sup>. Com o auxílio da ferramenta, 138 categorias foram separadas conforme número de ocorrências e significados semânticos aproximados. A fim de reduzir o número de categorias para otimizar a composição do produto educacional, optou-se por um novo agrupamento a partir das falas dos professores com maior relevância. O resultado pode ser visualizado no quadro abaixo:

Quadro 1 - Categorias de análise *a posteriori*.

<b>Categoria</b>	<b>Exemplo com unidade de registro (Trecho da Transcrição)</b>	<b>Subcategorias</b>
<b>Infraestrutura e Condições Materiais para a Cultura Digital</b>	“Os materiais que a gente não tem, mas qual a gente deveria ter? Ah, como eu trabalhei, a disciplina de cultura digital primeiro é uma sala de cultura digital, né? Acho que seria o ideal, né? Pra toda a escola, não só uma, como duas Talvez. Porque a gente não, não é só eu que dava cultura digital. Às vezes era dois professores, é um	Acesso limitado à internet e instabilidade da rede  Quantidade e conservação dos equipamentos digitais (ex: Chromebooks, mouse, projetores)  Inadequação dos espaços físicos (salas, laboratórios)  Dependência de soluções

<sup>17</sup> <https://atlasti.com>

	<p>laboratório, a sala maker que a gente tem hoje Ah eu pouco usei, né? Porque não? O sinal do Wi-fi não pega aqui direito. Acredito porque as paredes são muito antigas e grossas. Talvez não venha o wi-fi, né? O a rede Isso que tem um roteador aqui né, na no no poste, aqui na no corredor e não pegava, sinal aqui, então aqui eu não conseguia trabalhar. Então eu trabalhava na sala do lado, que era um pouco mais aberta. Eu acho, né? Porque talvez aqui também a laje a estrutura não ajudava aqui. E eu acho que daí da pergunta né? Ah materiais então acho que seria uma sala, né? Com chrome já fixos, né? Não, Toda hora a gente tem que tá tirando do armário, tem que botar pra carregar.”</p> <p>“A internet não funcionava, tive que pedir para trazerem impresso”.</p>	<p>improvisadas (uso de redes móveis, roteamento entre colegas)</p>
<p><b>Formação Docente e Desenvolvimento profissional.</b></p>	<p>“Na minha graduação eu tive disciplina com tecnologias digitais, mas não era sobre cultura digital.”</p> <p>“Aprendi sozinho, porque não tinha formação suficiente”</p>	<p>Ausência de formação inicial voltada à cultura digital</p> <p>Formação continuada centrada no autodidatismo</p> <p>Carência de momentos institucionais de formação</p> <p>Disparidade de domínio tecnológico entre os docentes</p>
<p><b>Compreensão e</b></p>	<p>““Eu uso tecnologia</p>	<p>Confusão entre uso de</p>

<p><b>Apropriação da Cultura Digital</b></p>	<p>educacional, mas não sei se trabalho cultura digital na minha disciplina.”  “Cada professor interpreta a ementa disciplina de um jeito, vira uma bagunça”</p>	<p>tecnologia educacional e cultura digital</p> <p>Percepção limitada do conceito de cultura digital</p> <p>Reconhecimento da necessidade de abordagem crítica da cultura digital</p> <p>Falta de referenciais teóricos e curriculares claros</p>
<p><b>Desafios na Prática Pedagógica</b></p>	<p>“Celular deveria ser banido. É impossível competir com TikTok”.</p> <p>“O que que eu trabalharia? Se eu trabalhasse com a disciplina de cultura digital eu trabalharia primeiro Essa parte, né? O que, que é a cultura? Talvez mostrar teórico, mostrar pro jovem de agora que né Eles estão. Eles são os nativos digitais já nasceram na gera numa época, né? Eles são da geração que é normal pedir táxi pelo Uber. É normal pedir comida pelo Ifood. É normal ver as notas no aplicativo, daí a gente tem a geração que tinha o táxi tinha o metrô, não o boletim impresso, o boletim impresso. Então o que que mudou dessa geração pra cá. Essa cultura agora é uma cultura digital. Enfim, aí eu tenho essa impressão que eu trabalhar.”</p>	<p>Baixo letramento digital dos estudantes</p> <p>Desmotivação docente frente à sobrecarga e à frustração</p> <p>Limitações de tempo para planejar atividades com TDICs</p> <p>Dificuldade na adaptação das metodologias ao digital</p> <p>Ambiguidade nas ementas e propostas curriculares</p> <p>Ausência de padronização ou alinhamento entre professores</p> <p>Falta de materiais didáticos consistentes</p> <p>Interpretações distintas da mesma proposta curricular</p>
<p><b>Conscientização e Letramento Digital dos alunos</b></p>	<p>“Trabalhei a questão da ética, da fake news, do IP e da superexposição digital</p>	<p>Baixa conscientização sobre rastros digitais e proteção de dados</p>

	<p>com os alunos.”</p> <p>“Eles acham que modo anônimo não deixa rastros. Ficaram em pânico”</p> <p>“Apesar de os alunos estarem o tempo todo com o celular na mão, não sabem criar uma pasta no Google drive”</p>	<p>Desinformação e uso indiscriminado das redes sociais</p> <p>Preocupações com ética, cidadania e exposição online</p> <p>Ausência de debate sobre inteligência artificial e uso educativo</p>
<p><b>Condições socioeconômicas e realidades dos estudantes</b></p>	<p>“Tem aluno que depende do celular pra cuidar da mãe, do irmão ou do trabalho.”</p>	<p>Uso do celular por necessidade de trabalho ou cuidado familiar</p> <p>Desigualdades de acesso aos recursos tecnológicos</p> <p>Impacto das responsabilidades familiares no desempenho escolar</p> <p>Conflito entre normas escolares e realidades sociais</p>
<p><b>Propostas e sugestões dos docentes</b></p>	<p>“Poderia ter oficinas entre professores sobre uso das ferramentas digitais, organizadas pela própria escola.”</p> <p>“Tem professor que pede tudo impresso, ne usa o e-mail institucional”</p> <p>“Tudo isso que você tá falando, na verdade, é o que a gente começou falando, né? Que é ah, esse letramento digital? Ele tem que ser colocado como parte integrante da disciplina de forma geral e não interpretativa.”</p>	<p>Sugestão de formação técnica e pedagógica entre pares</p> <p>Propostas de oficinas práticas com temas digitais</p> <p>Desejo de maior apoio das CREs e da gestão escolar</p> <p>Recomendações de ajustes no currículo e nos materiais</p>

Fonte: dados da pesquisa.

Essas categorias ajudaram a estruturar uma análise qualitativa robusta dos dados extraídos do, evidenciando as tensões, limitações, potencialidades e caminhos para o desenvolvimento da Cultura Digital no campo empírico. Foi possível observar que os docentes tentam integrar ferramentas como Google Drive, Classroom e apresentações de slides em suas práticas, mas enfrentam dificuldades relacionadas ao domínio técnico dos estudantes, o que torna estas práticas morosas e de pouco cunho educativo. As limitações como internet instável, poucos dispositivos em bom estado e ausência de rede Wi-Fi adequada foram amplamente mencionadas. Essas carências revelam a precariedade estrutural ainda presente em cenários como o da escola pública, dificultando a implementação real das propostas do Novo Ensino Médio, que esbarram nas barreiras de aparatos tecnológicos.

A formação inicial e continuada em Cultura Digital mostrou-se insuficiente. A maioria dos professores relatou que precisou aprender por conta própria, adaptando materiais e lidando com inseguranças, sem apoio ou formação adequada disponibilizada pelos órgãos competentes. Os relatos indicam que os componentes de cultura digital (ou afins, como "mundo digital", "comunicação digital") possuem ementas vagas e abertas a múltiplas interpretações. Isso gera disparidade entre os docentes e contribui para a fragmentação do currículo.

Os docentes apontam que apesar da exposição intensa às tecnologias, os alunos não apresentam letramento digital efetivo. Tópicos como ética, segurança digital, uso de inteligência artificial e fake news são desconhecidos para muitos. Percebe-se que o uso do celular pelos alunos limita-se ao uso de redes sociais.

Houve menções à resistência de alguns professores, especialmente os mais antigos, que preferem métodos tradicionais por insegurança ou falta de domínio, demonstrando como a ideia de Cultura Digital ainda está restrita à técnica. A fala dos docentes indicou que o envelhecimento do corpo docente e a desvalorização da profissão dificultam a inovação. Surgiram sugestões como oficinas entre pares, formação em serviço, reuniões específicas para alinhamento de práticas e aproveitamento das paradas pedagógicas para capacitação em cultura digital.

Debateu-se o impacto da Cultura Digital na atenção dos estudantes, especialmente em função das redes sociais e aplicativos que promovem consumo rápido de informação. Alguns docentes defendem o uso consciente e orientado do

celular, enquanto outros sugerem seu banimento, contudo ao reconhecimento de fatores socioeconômicos que afastam os alunos de uma inclusão digital plena.

Tais constatações orientaram a construção do produto educacional proposto nesta pesquisa. Com base nas problemáticas identificadas e nas reflexões decorrentes, inferiu-se que a concepção do referido produto deveria seguir uma perspectiva democrática e aberta, ao mesmo tempo em que atendessem às demandas específicas dos docentes inseridos no contexto investigado. A seção seguinte apresenta as escolhas metodológicas e conceituais que fundamentaram sua materialização.

## **5. CONSTRUINDO O PRODUTO EDUCACIONAL: GUIA INTERATIVO COM TRILHAS EM CULTURA DIGITAL**

A elaboração do guia interativo com trilhas em cultura digital constituiu-se como um produto educacional que visou articular saberes conceituais, pedagógicos e comunicacionais, conforme propõe Kaplún (2003) em sua reflexão sobre materiais educativos. Mais do que oferecer um repositório de conteúdos ou orientações técnicas, o guia foi concebido como uma experiência mediada para o aprendiz, ou seja, como um recurso que favorece a construção de sentidos e conhecimentos em contextos educacionais concretos, a partir das categorias elencadas na análise dos dados desta pesquisa.

Sendo assim, buscou-se, a partir das TIC'S estudadas e aprofundadas nas disciplinas cursadas ao longo do Mestrado Profissional de Informática na Educação (MPIE), a ferramenta que possibilitasse a aprendizagem com a temática Cultura Digital, de maior acessibilidade, em conformidade com todas as especificidades do campo empírico em questão, e que pudesse ser adaptada e utilizada nos diversos contextos de aprendizagem subjacentes. O desenvolvimento do guia buscou atender a uma das exigências do MPIE/IFRS, que, alinhado às diretrizes da CAPES sobre Mestrados Profissionais, busca desenvolver pesquisas que apresentem “soluções para problemas do mundo real”, atendendo a demandas sociais ou educacionais. Isso inclui a construção de um produto tecnológico educacional que possa ser utilizado pela comunidade externa (Loureiro, Bertagnolli, Schmitt, 2021). De acordo com o Projeto Político Pedagógico do MPIE (2014, p. 17), um dos principais objetivos do curso é “formar profissionais capazes de desenvolver metodologias e produtos inovadores relativos às tecnologias educacionais, que possibilitem a melhoria nos processos de aprendizagem formais e não formais”.

Tendo isto em vista, segundo Kaplún (2003), um material educativo só se realiza plenamente como tal quando promove transformações nos sujeitos que o utilizam, seja no plano conceitual, afetivo ou atitudinal. “Entendemos por material educativo um objeto que facilita a experiência de aprendiz; ou, se preferirmos, uma experiência mediada para o aprendiz” (Kaplún, 2003, p. 47). Dessa forma, o guia não se limita a informar, mas convida a uma experiência crítica e ativa com a Cultura Digital, a partir das vivências dos professores e estudantes do Ensino Médio.

O processo de construção do guia considerou os três eixos fundamentais indicados por Kaplún (2003): *o conceitual, o pedagógico e o comunicacional*. O eixo conceitual diz respeito à escolha dos conteúdos e ideias centrais sobre cultura digital na educação, tais como o letramento digital, a crítica às plataformas, a mediação docente com as tecnologias e os conflitos da cultura digital no contexto escolar. Tais temas foram selecionados a partir da investigação teórica e do levantamento das principais tensões observadas na coleta e análise dos dados de pesquisa.

Já o eixo pedagógico refere-se ao percurso de aprendizagem proposto ao público-alvo do guia. Este eixo exigiu, como destaca Kaplún (2003), uma escuta ativa das “ideias construtoras” dos sujeitos (no caso, docentes da educação básica que atuam no Ensino Médio), para que o produto não fosse alheio à realidade escolar e à cultura docente. Como o autor aponta, “para que qualquer aprendizado seja possível, é fundamental conhecer as ideias prévias dos sujeitos com respeito ao tema a ser abordado” (Kaplún, 2003, p. 55). Nesse sentido, a construção das trilhas partiu do reconhecimento dos saberes já existentes entre os professores e das categorias elencadas, integrando-as às subcategorias e gerando quatro trilhas de aprendizagem.

Por fim, o eixo comunicacional buscou materializar os conteúdos e trajetos pedagógicos em formatos atrativos e significativos, explorando uma linguagem acessível, metáforas visuais, exemplos do cotidiano escolar e propostas interativas. Kaplún enfatiza que a dimensão comunicacional é essencial para evitar que a mensagem educativa se torne um “sermão impresso ou uma chatice audiovisual” (Kaplún, 2003, p. 59). Ao contrário, o guia foi pensado para estimular a reflexão crítica sem abrir mão da criatividade, da ludicidade e do envolvimento afetivo dos docentes com os temas tratados.

Além disso, a inter-relação entre os três eixos foi considerada condição fundamental para a coerência interna do material. “Um bom material educativo é tridimensional”, adverte o autor, alertando que a predominância de apenas um dos eixos, seja o conceitual, o pedagógico ou o comunicacional, pode comprometer a potência formativa da proposta (Kaplún, 2003, p. 59). Assim, a construção do guia interativo foi orientada por um esforço constante de manter o equilíbrio e a integração entre conteúdo, percurso formativo e forma de comunicação.

Com base nessa perspectiva, o guia foi estruturado em trilhas que contemplam diferentes níveis de aprofundamento e múltiplas linguagens (textos,

vídeos, atividades práticas envolvendo o uso crítico das TIC'S, espaços de reflexão), respeitando os contextos locais e as singularidades dos sujeitos. A intencionalidade educativa que sustenta o produto não reside apenas na transmissão de informações, mas na provocação de conflitos conceituais produtivos que incentivem os docentes a revisar concepções naturalizadas sobre tecnologia, ensino e cultura digital.

Desse modo, o guia interativo com trilhas em cultura digital representa uma proposta formativa situada, dialógica e crítica, alinhada à compreensão de Kaplún (2003) de que comunicar é educar — e educar é, necessariamente, transformar.

### 5.1. Desenvolvimento do produto

Nas etapas de desenvolvimento e prototipação do produto, além do aporte teórico de Kaplún (2003), foram seguidas as etapas elencadas por Farias e Mendonça (2019, p. 11), que afirmam que para a concepção de um produto educacional deve-se “ter clareza das características do público-alvo, suas necessidades e contextos. Desta forma, o produto é concebido de forma direcionada e modo que possa ser utilizado com autonomia por terceiros”. As autoras apresentam sete etapas a serem seguidas, conforme a figura a seguir:

Figura 7 - Etapas de desenvolvimento do produto



Fonte: Adaptado de Farias e Mendonça (2019).

No produto educacional desta pesquisa adaptou-se estas etapas conforme figura representada abaixo:

Figura 8 - Etapas de Desenvolvimento do Guia Interativo com Trilhas em Cultura Digital



Fonte: A autora. Adaptado de Farias e Mendonça (2019)

## 5.2. Pré- concepção da pesquisa / produto

Inicialmente, a pesquisa teve sua motivação introdutória pela percepção da pesquisadora sobre as questões envolvendo escola pública, tecnologias e mundo digital, devido às suas vivências cotidianas profissionais. Após estas inquietações,

observou-se emergir a temática Cultura Digital no contexto escolar, de modo pouco aprofundado.

Com isso, inicia-se o desenvolvimento de estratégias para alcançar uma aprendizagem significativa em Cultura Digital, através de um produto educacional, construído a partir dos anseios e reflexões de professores de uma escola pública de Ensino Médio. Desta forma, foi definido o público-alvo: docentes que relacionam de alguma forma a Cultura Digital em suas práticas pedagógicas.

### **5.3. Base da pesquisa**

A Fundamentação Teórica desempenhou um papel essencial na análise dos dados da pesquisa, especialmente no que se refere à definição de categorias a priori. A partir da análise empírica, emergiram novas categorias e subcategorias, que foram incorporadas às temáticas desenvolvidas nas trilhas de aprendizagem do guia interativo. Essa estratégia foi adotada com base na compreensão de que o produto educacional deve responder às necessidades do público-alvo e apresentar potencial de replicabilidade para outros contextos.

Uma vez definidas as categorias analíticas, estas foram organizadas em trilhas temáticas, sendo que cada trilha principal corresponde a uma categoria central. As subcategorias, por sua vez, integram essas trilhas sob a denominação de “Trilhando o Caminho”. A etapa seguinte consistiu na sistematização das informações, com o objetivo de estabelecer os requisitos e parâmetros que nortearam a estruturação do produto educacional.

### **5.4. Requisitos e parâmetros do produto**

Considerando que o público-alvo para este material compreende estudantes do Ensino Médio, predominantemente jovens entre 15 e 18 anos que permanecem grande parte do tempo conectados às redes sociais, optou-se pela elaboração de um material didático abrangente. Tal material integra aporte teórico, notícias, reportagens, artigos, imagens e vídeos, com o objetivo de elucidar conceitos, ilustrar as temáticas abordadas e subsidiar as reflexões suscitadas pelas questões-problema propostas.

Ao longo das trilhas de aprendizagem, são disponibilizadas atividades fundamentadas teoricamente, que devem ser desenvolvidas com o auxílio das TIC'S. Nesse percurso, o letramento digital se faz presente de forma transversal, desde a apropriação dos conceitos até a execução das atividades propostas.

Após cada atividade, apresenta-se uma “seção do professor”, na qual constam sugestões de abordagem didática, tutoriais para o uso de ferramentas digitais, indicações de leitura complementar, entre outros subsídios pedagógicos.

Todos os requisitos e parâmetros que compõem este material foram concebidos com base nas reflexões dos docentes participantes da pesquisa, bem como considerando a viabilidade concreta de sua aplicação no contexto escolar.

### **5.5. Prototipação do Produto**

Com base no conhecimento prévio acerca das ferramentas disponíveis para a elaboração do guia, optou-se pela utilização da plataforma *Canva*<sup>18</sup>, por apresentar um amplo conjunto de elementos interativos, de fácil manuseio, além de permitir a incorporação de diversos recursos em um único documento. Trata-se de uma plataforma gratuita, com possibilidade de acesso à versão premium mediante comprovação de vínculo com a atividade docente.

A escolha da paleta de cores, das tipografias e da composição visual do guia foi orientada por critérios de interatividade e usabilidade, com o objetivo de proporcionar uma navegação intuitiva ao usuário. Algumas imagens utilizadas, como a que compõe a capa do guia, foram geradas por meio do recurso de inteligência artificial (IA) disponível na própria plataforma, conforme ilustrado na figura número 9.

---

<sup>18</sup> <https://www.canva.com>

Figura 9 - Capa do Guia Interativo



Posteriormente, foram definidos os tópicos que compõem as trilhas, com o objetivo de abarcar os temas considerados relevantes para o público-alvo, previamente identificados por meio do grupo focal. Assim, a estrutura das trilhas foi organizada conforme apresentado no sumário do guia. Cada tópico pode ser acessado de forma interativa, por meio de um clique que direciona o usuário à seção correspondente. Ao final do guia, foi incluída a seção intitulada “Trilhateca Digital”, com a finalidade de ampliar e aprofundar o processo de letramento digital dos estudantes.

Figura 10 - Sumário do Guia Interativo

The image shows a stylized table of contents for an interactive guide. The title 'Sumário' is at the top in large purple letters. Below it, five main sections are listed, each with a colored circular icon on the left and a corresponding colored bar on the right. The sections are: 07 (purple), 24 (orange), 40 (yellow), 58 (green), and 78 (orange). Each section contains a list of sub-topics and their page numbers. The background features a faint image of a hand holding a smartphone.

Índice	Título da Trilha	Conteúdo	Página
07	<b>TRILHA1: Cultura Digital: avanço do mundo moderno ou abismo de desigualdade?</b>	Cenário 1	08
		Antes de tudo... Vamos refletir: Enquete	10
		Leitura: Texto de Sandro Faccin Bortolazzo	11
		Hora da Atividade! Atividade interativa no Padlet	12
		Seção do Professor	14
		TRILHANDO O CAMINHO: "Somos navegantes da Cultura Digital, mas será que estamos todos no mesmo barco?"	16
		Exclusão Digital	18
		Hora da atividade! Produção de Infográfico	22
		Seção do Professor	23
		24	<b>TRILHA 2: Ser cidadão na Cultura Digital</b>
Sugestão de Atividade: Formulário	27		
Cidadania Digital	29		
Hora da Atividade! Resenha crítica no Google Docs	30		
Seção do Professor	32		
TRILHANDO O CAMINHO: "O Mundo do Trabalho e a Cultura Digital"	33		
Plataformização	34		
Hora da atividade! Produção de Conteúdo Digital	38		
Seção do Professor	39		
40	<b>TRILHA 3: A Cultura Digital e a Escola</b>		
		Hora da Atividade! Produção de Texto com mediação de enquete no Mentimeter	43
		Seção do Professor	43
		TRILHANDO O CAMINHO: "Letramento Digital e o Processo Educativo"	44
		Plataformas de Ensino	45
		A expansão do Google Classroom	46
		Conhecendo o Chromebook	48
		Hora da atividade! Criação de Aplicativo utilizando o Fábrica de Aplicativos	57
		Seção do Professor	57
		58	<b>TRILHA 4: A Indústria Cultural e o Consumo na Cultura Digital</b>
Criação de Nuvem de Palavras	62		
Leitura: Como as redes sociais afetam a saúde mental	64		
Infociação: Você sabe o que é?	65		
Hora da Atividade! Atividade no Google Apresentações	67		
Seção do Professor	68		
TRILHANDO O CAMINHO: "Comunicação no Ritmo da Cultura Digital"	69		
Marcos Legais: Ética no Mundo Virtual	73		
Hora da atividade! Produção de Documentário	76		
Seção do Professor	77		
78	<b>TRILHATECA DIGITAL</b>	Como escrever um e-mail?	78
		Como criar um roteiro para vídeo ou podcast	79
		Passo a passo para montar um formulário on-line	80

Fonte: A autora.

## 5.6 Aplicação e avaliação do guia interativo

A aplicação do guia interativo como estratégia de avaliação e validação do produto educacional foi realizada por meio de um *webinar* promovido pela pesquisadora, com a participação de cinco docentes que haviam integrado o grupo focal anteriormente constituído nesta investigação. Durante o encontro, enfatizou-se a relevância dos dados gerados pelos educadores tanto para a consolidação da pesquisa quanto para a construção do próprio produto educacional.

Após a apresentação do guia e das orientações sobre o percurso pelas trilhas de aprendizagem, foram disponibilizadas aos participantes duas versões do material: uma em formato *PDF*<sup>19</sup> e outra por meio de *link*<sup>20</sup> direto para a plataforma CANVA. Em seguida, cada professor foi convidado a realizar uma avaliação do guia com base em cinco categorias previamente estabelecidas: atratividade, compreensão, envolvimento, aceitação e mudança de atitude, conforme Farias e Mendonça (2019).

Essas categorias permitiram uma análise aprofundada da percepção dos usuários em relação ao guia interativo, contribuindo de forma significativa para sua validação. Tal procedimento corresponde à quinta etapa do planejamento e desenvolvimento de produtos educacionais, conforme proposto por Farias e Mendonça (2019), a qual envolve a análise da aplicação do produto e possibilita à pesquisadora refletir criticamente sobre a proposta desenvolvida no âmbito desta pesquisa.

Para a referida avaliação, utilizou-se um questionário no modelo disponibilizado na plataforma Google Forms, dividido em 6 seções, a saber: (1) Identificação, (2) Atratividade, (3) Compreensão, (4) Envolvimento, (5) Aceitação e (6) Mudança de Atitude. As respostas foram dadas em uma escala de 1 (a discordo totalmente) a 5 (concordo totalmente), somente a última pergunta de cada seção é dissertativa.

### 5.6.1 Atratividade

---

<sup>19</sup> A versão em PDF do Guia encontra-se no Apêndice E. Também disponível pelo link <https://drive.google.com/file/d/1FNTAHk5p6sRI0FICtpJQH1ijMkuHm75H/view?usp=sharing>

<sup>20</sup>

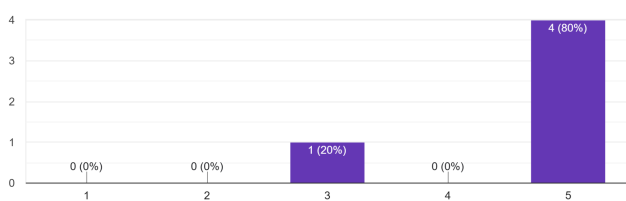
[https://www.canva.com/design/DAGqI4I5SdU/4fn-Va2oz4s8ZkamHbRkQQ/edit?utm\\_content=DAGqI4I5SdU&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGqI4I5SdU/4fn-Va2oz4s8ZkamHbRkQQ/edit?utm_content=DAGqI4I5SdU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Conforme apontam os estudos de Farias e Mendonça (2019), a atratividade de um produto exerce influência significativa sobre sua capacidade de captar a atenção do público. A apresentação estética e o design tornam-se, portanto, elementos determinantes na escolha do usuário quanto à sua utilização. Diante disso, foi realizada uma análise do produto educacional com o objetivo de verificar seu potencial em cativar e manter o interesse dos destinatários. Procurou-se identificar os aspectos mais valorizados, bem como aqueles que necessitam de aperfeiçoamento. Complementarmente, foram reunidas sugestões dos professores participantes com vistas a tornar o guia interativo mais dinâmico e visualmente estimulante, priorizando a qualificação dos elementos considerados menos eficazes.

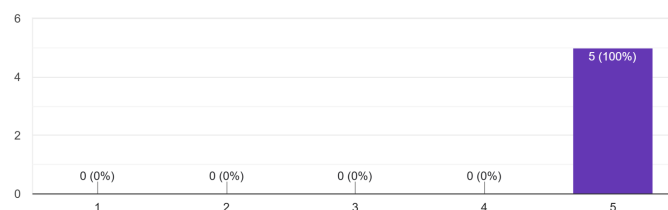
Para tanto, as seguintes questões foram perguntadas:

Figura 11 - Gráficos de resultados da avaliação do componente “Atratividade”.

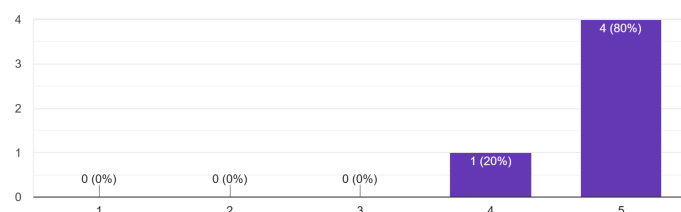
O design visual (cores, tipografia, disposição de imagens) despertou meu interesse logo na primeira página.  
5 respostas



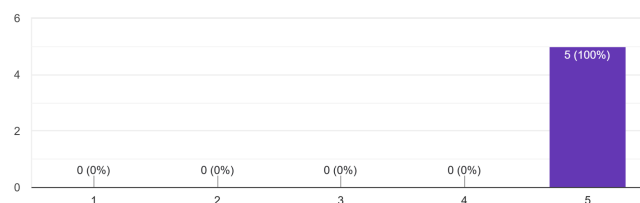
O layout facilita a navegação pelas trilhas e se mantém consistente ao longo do guia.  
5 respostas



Os elementos multimídia (podcast, vídeos, infográficos) são bem integrados e aumentam o apelo estético do material.  
5 respostas



Gostaria de compartilhar o guia com colegas apenas pelo aspecto visual.  
5 respostas



Fonte: dados da pesquisa.

Os dados analisados indicam que os usuários atribuíram uma avaliação positiva ao aspecto visual do guia interativo, revelando uma boa receptividade em relação ao produto educacional, conforme se observa nos relatos coletados da questão dissertativa da mesma seção: durante as entrevistas.

Questão: *O que mais chamou sua atenção (positiva ou negativamente) no visual?*

*“O conteúdo é muito bom e as imagens bem interessantes.” (Participante 1)*

*“O primeiro contato com o material já instintivamente gera uma curiosidade de seguir com a leitura até o final. Quando lembrava de algum assunto que poderia ser abordado no material, logo em seguida o encontrava!”*

*“Os temas abordados e a forma diversificada de como trabalhar.”(Participante 2)*

*“Layout e organização das informações” (Participante 3)*

*“A interação com o material” (Participante 4)*

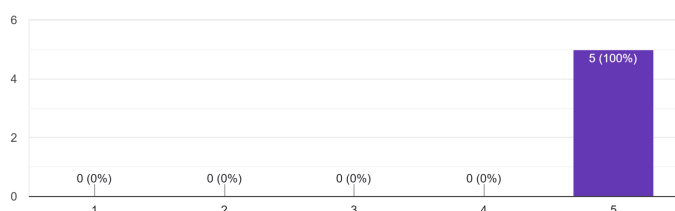
As respostas dissertativas evidenciam uma receptividade positiva em relação ao Guia, especialmente no que se refere à interatividade, à facilidade de navegação pelos conteúdos e à disposição dos temas abordados. Destaca-se, entre os aspectos mais valorizados pelos professores participantes, o caráter interativo do material — elemento que, segundo os relatos, foi alcançado com êxito. Tal característica foi intencionalmente planejada com o objetivo de promover uma experiência intuitiva ao usuário.

### 5.6.2 Compreensão

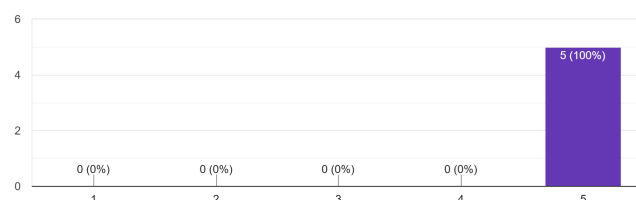
Nesta seção do formulário de avaliação, buscou-se o entendimento a fim de que o produto educacional alcance sua finalidade de promover a aprendizagem de estudantes que percorrem as Trilhas em Cultura Digital. Portanto, torna-se essencial que os materiais, ferramentas e informações apresentadas sejam acessíveis e compreensíveis. Nesse sentido, foi perguntado aos professores participantes se o conteúdo do guia interativo se mostrou claro e de fácil entendimento, como demonstrado a seguir:

Figura 12 -Gráficos de resultados da avaliação do componente “Compreensão”.

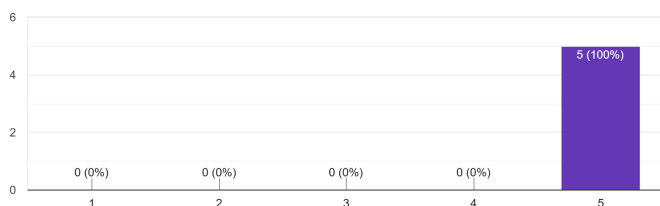
A linguagem utilizada é clara e adequada ao meu nível de conhecimento.  
5 respostas



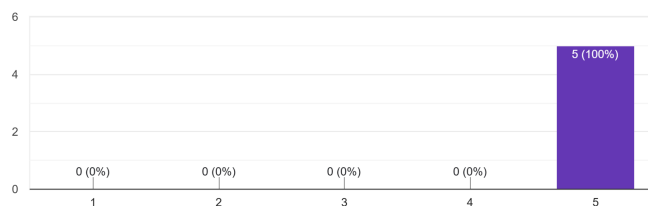
Os objetivos de aprendizagem de cada trilha ficaram explícitos para mim.  
5 respostas



As instruções das atividades (ex.: Padlet, infográficos, produção de conteúdo) são suficientemente detalhadas para que eu as execute sem ajuda extra.  
5 respostas



Os conceitos teóricos (ex.: cultura digital, plataformização) foram explicados de forma acessível.  
5 respostas



Fonte: dados da pesquisa.

A compreensão do Guia foi avaliada de forma unânime como positiva pelos professores participantes, os quais não indicaram sugestões de aprimoramento, conforme evidenciado nas respostas à questão dissertativa.

*Questão: Em qual ponto você sentiu necessidade de explicações adicionais?*

*“Nenhuma.” (Participante 1)*

*“Acredito que o Guia permite que nós professores possamos incorporar a Cultura Digital em nossas práticas pedagógicas de forma bastante efetiva!” (Participante 2)*

*“As explicações estão claras para todos os perfis de professores e sempre que necessário foi adicionado recursos adicionais para nos ajudar, como os vídeos.” (Participante 3)*

*“Tudo ficou bem explicado.” (Participante 4)*

*“Nenhum.” (Participante 5)*

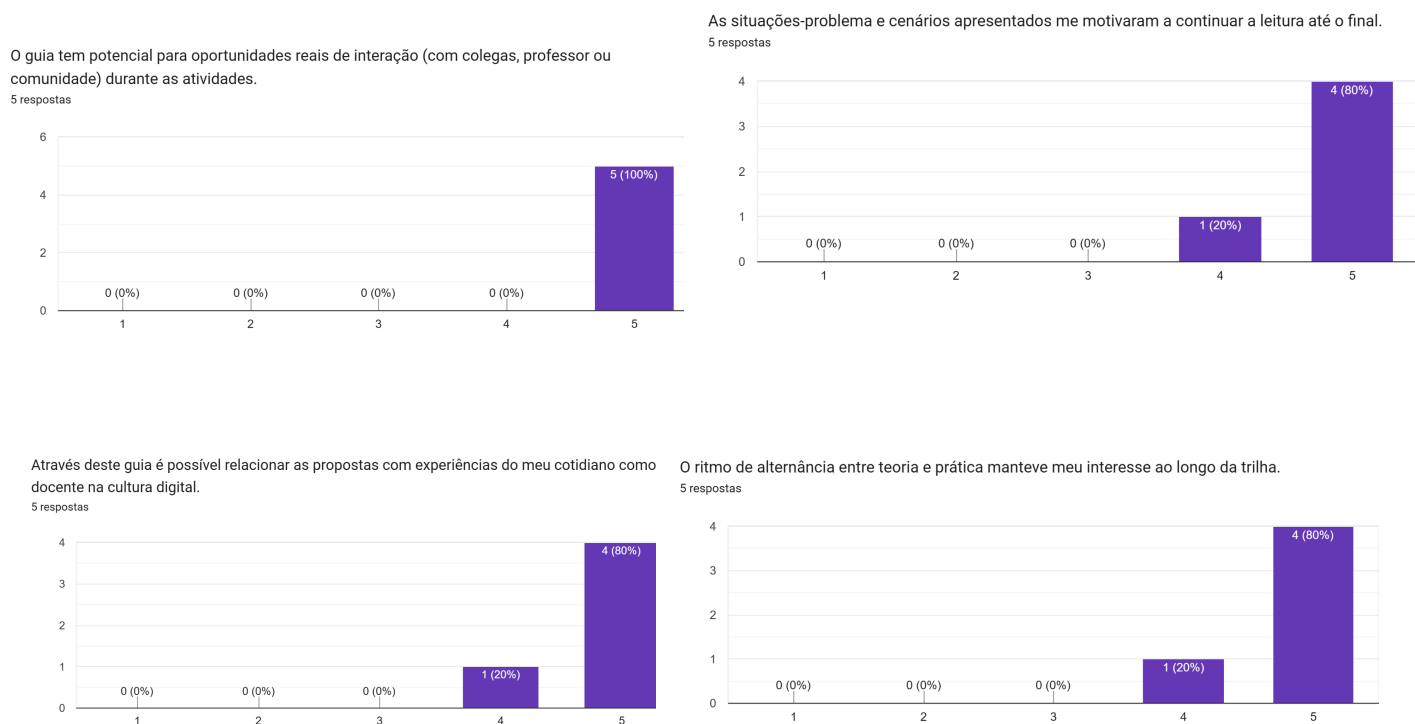
Os dados obtidos por meio das respostas dissertativas evidenciam que a compreensão do Guia Interativo foi unanimemente considerada satisfatória pelos professores participantes. Não foram apresentadas sugestões de melhorias nesse aspecto, o que indica que a linguagem, a estrutura e a organização do conteúdo atenderam às expectativas e necessidades do público-alvo. Esse resultado reforça a efetividade comunicativa do material desenvolvido, aspecto fundamental para a consolidação de sua função pedagógica.

### 5.6.3 Envolvimento

Com o objetivo de verificar o grau de identificação dos docentes com o produto educacional e avaliar se ele é adequado ao público-alvo (estudantes do

Ensino Médio), o grau de participação ativa e engajamento proporcionado ao usuário; foi perguntado aos participantes:

Figura 13 - Gráficos de resultados da avaliação do componente “Envolvimento”.



Fonte: dados da pesquisa.

Embora a maioria das respostas tenha indicado uma avaliação positiva no que se refere ao envolvimento com o guia, observa-se que, nas questões relativas às situações-problema, aos cenários propostos, à articulação com o cotidiano docente no contexto da cultura digital e ao equilíbrio entre teoria e prática, não foi atribuída a pontuação máxima. Tal resultado pode indicar que, em determinados trechos, a abordagem teórica e textual não conseguiu manter o engajamento dos usuários, aspecto que merece atenção e eventuais ajustes nas futuras versões do material. Algumas sugestões sobre os tópicos de sugestão de atividades foram mencionados a fim de aprimorar as seções de atividades, como observa-se nas respostas dissertativas:

Questão: *Descreva uma atividade que você considera especialmente engajadora e explique por quê.*

“A parede de cultura digital é bem interessante pois deixa mais livre para pensar no que o aluno está vivendo e podemos colocá-lo as atividades no seu contexto social.” (Participante 1)

“Dentre as atividades que mais me chamaram a atenção, a atividade “Criando um Aplicativo para Solucionar um Problema da Escola” se destacou,. Pois nas disciplinas que atualmente leciono (Química e Resolução de Problemas), essa atividade poderia contextualizar diversos conteúdos por meio de problemas atuais da sociedade e não apenas sobre os problemas da/na Escola.” (Participante 2)

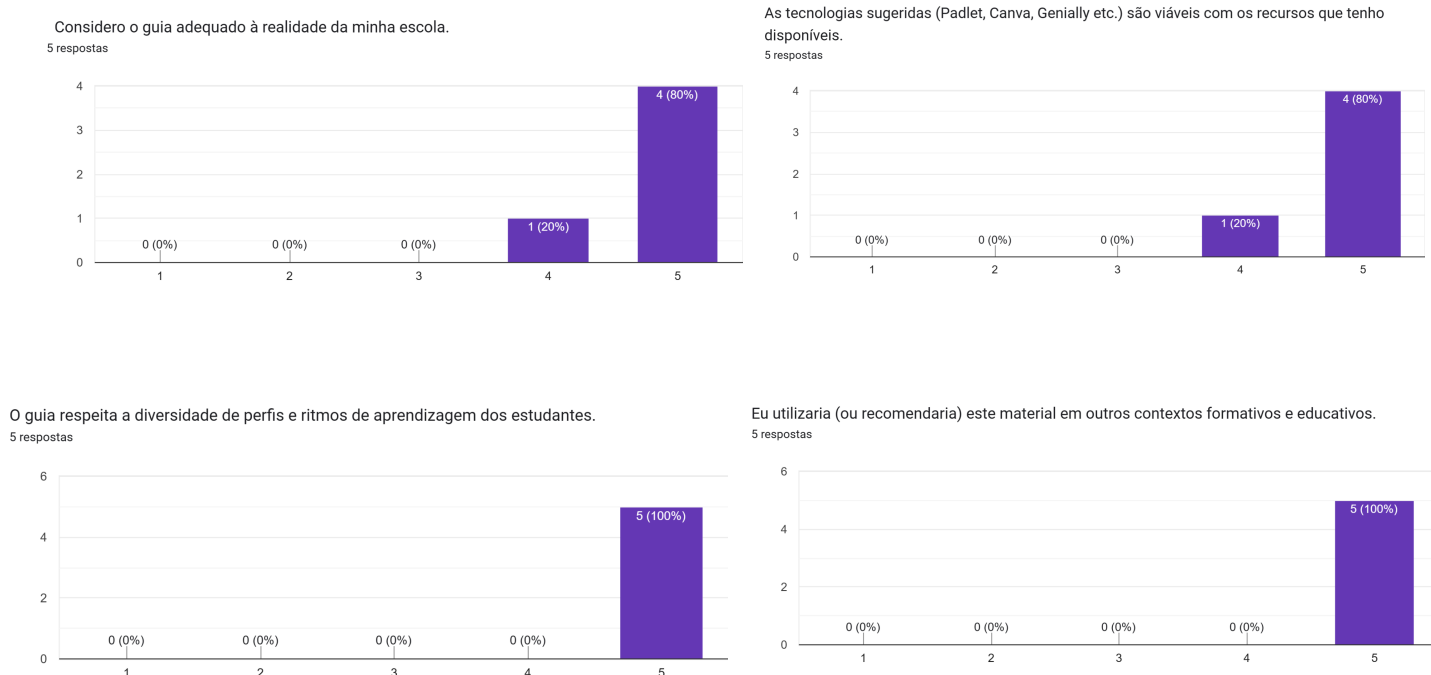
“Análise dos episódios de black mirror e identificação da uberização do trabalho.”(Participante 3)

“Comunicação no ritmo da cultura digital é um tema onde os alunos interagem bastante nas aulas, trazendo situações que aconteceram em seu convívio ou até mesmo que a mídia divulgou.” (Participante 4)

### 5.6.4 Aceitação

A receptividade do público-alvo quanto ao conteúdo e à proposta pedagógica, identificando a sua aceitação é de extrema importância para aferir se o produto educacional atende às necessidades e expectativas dos docentes participantes. Desta forma, foi questionado aos professores:

Figura 14 - Gráficos de resultados da avaliação do componente “Aceitação”.



Fonte: dados da pesquisa.

Considerando os dados obtidos, a aceitação do Guia pode ser classificada como positiva. No entanto, é importante destacar que, no que se refere à adequação do produto educacional à realidade escolar e à viabilidade de utilização das ferramentas sugeridas no contexto específico das instituições participantes, as avaliações não atingiram a pontuação máxima. Tal resultado pode estar diretamente relacionado à categoria “Infraestrutura e acesso”, identificada na análise dos dados. Essa categoria, emergente das discussões no grupo focal, revelou que um dos principais entraves à efetivação de práticas pedagógicas voltadas à Cultura Digital está na limitação dos recursos tecnológicos disponíveis nas escolas.

Esta interpretação, pode ser ilustrada conforme a análise das respostas da questão dissertativa, a seguir:

Questão: *Que adaptações você faria para torná-lo ainda mais adequado ao seu contexto?*

*“Acredito que o material deve estar sempre em atualização pois as tecnologias e os contextos sociais mudam muito.” (Participante 1)*

*“Sobre o meu contexto de escola, considerando as limitações tecnológicas, eu poderia adaptar algumas atividades que seriam realizadas de forma individual pelos alunos para um formato coletivo. Como projetar uma atividade em sala de aula com o meu computador pessoal e desenvolvê-la em grande grupo, onde os alunos vão opinando e/ou sugerindo de forma coletiva e simultânea. E sobre o meu contexto de componente curricular, eu utilizaria várias das atividades propostas inserindo alguma problematização da área da Química relevante para a sociedade.”(Participante 2)*

*“Acredito que se enquadra ao contexto.” (Participante 3)*

*“Nenhuma.” (Participante 4)*

*“Achei ótimo para o contexto da escola que leciono hoje.” (Participante 5)*

Diante das contribuições dos participantes, observa-se que, embora o Guia Interativo tenha sido bem recebido em sua proposta geral, sua efetiva implementação demanda um olhar atento às especificidades de cada realidade escolar. As sugestões apresentadas evidenciam tanto a pertinência do material quanto a necessidade de flexibilização e constante atualização, especialmente frente às rápidas transformações tecnológicas e às desigualdades estruturais que atravessam o cotidiano das escolas públicas. Assim, conclui-se que o sucesso de iniciativas pedagógicas que envolvem a Cultura Digital depende não apenas da qualidade do material elaborado, mas também de sua capacidade de dialogar com

os contextos concretos de atuação docente, promovendo adaptações que valorizem a criatividade, a colaboração e a criticidade dos educadores frente aos desafios impostos pela infraestrutura e pelas políticas educacionais contemporâneas.

### 5.6.5 Mudança de atitude

A elaboração de um guia interativo com trilhas de aprendizagem sobre cultura digital para professores e alunos responde a uma demanda que emergiu de uma pesquisa baseada em uma demanda urgente da educação contemporânea: a necessidade de formar sujeitos críticos, autônomos e capazes de atuar de maneira consciente e reflexiva no mundo digital.

No entanto, em muitas escolas públicas, os docentes ainda enfrentam desafios significativos para incorporar efetivamente essa temática em suas práticas pedagógicas. Tais dificuldades envolvem desde a escassez de infraestrutura tecnológica até a carência de materiais pedagógicos adequados e de oportunidades formativas que extrapolem o uso técnico das ferramentas.

Nesse contexto, as trilhas de aprendizagem emergem como uma estratégia pedagógica relevante e viável, ao permitir que o professor organize percursos flexíveis de ensino que articulem teoria, prática e experiências significativas.

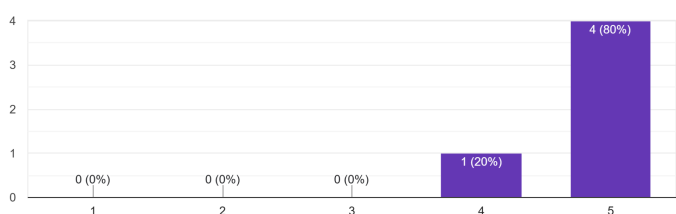
As trilhas favorecem a aprendizagem e o desenvolvimento de competências digitais por meio da leitura crítica, resolução de problemas, produção de conteúdos, análise crítica de mídias e participação colaborativa.

O objetivo central deste material não é apenas instrumentalizar o corpo docente, mas fomentar uma cultura de inovação pedagógica, fortalecendo o compromisso com uma educação pública de qualidade, democrática e socialmente referenciada.

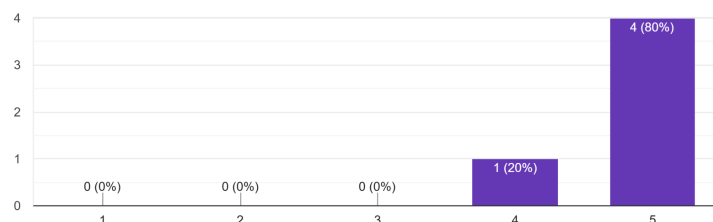
Com isso, buscou-se verificar se houve alguma mudança de atitude dos participantes frente às dificuldades de realizar a prática pedagógica em Cultura Digital após acessarem produto educacional.

Figura 15 - Gráficos de resultados da avaliação do componente “Mudança de atitude”.

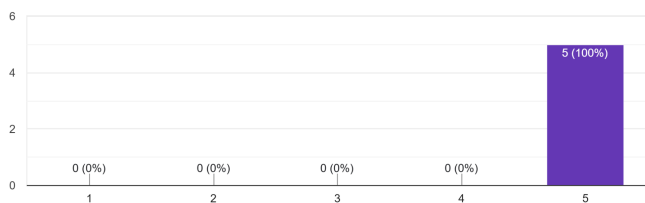
Após ler o guia, sinto-me motivado(a) a incorporar pelo menos uma das trilhas em minha prática pedagógica.  
5 respostas



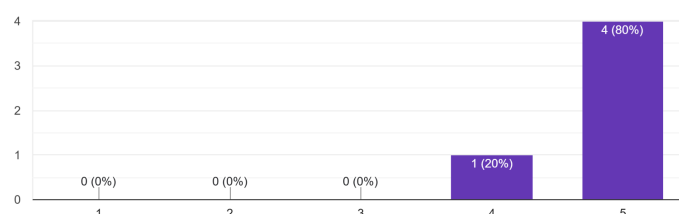
O material ampliou minha consciência sobre a aprendizagem na cultura digital.  
5 respostas



Pretendo alterar ou criar novas atividades apoiadas em plataformas digitais apresentadas no guia.  
5 respostas



O Guia pode auxiliar no meu contexto de sala de aula, onde posso implementá-lo para reduzir desigualdades digitais.  
5 respostas



Fonte: dados da pesquisa.

Os dados revelam que os docentes sentiram-se motivados a incorporar as trilhas em suas práticas pedagógicas, além de relatarem uma ampliação da consciência sobre os processos de aprendizagem no contexto da cultura digital. Contudo, observa-se que essas duas dimensões, assim como a questão referente ao potencial do guia para contribuir na redução das desigualdades digitais, não alcançaram a pontuação máxima nas avaliações. Tal resultado permite inferir que essas temáticas ainda demandam reflexão por parte dos docentes antes de serem plenamente integradas à prática educativa. Por outro lado, a questão que aborda a possibilidade de criação ou adaptação de atividades apoiadas nas plataformas digitais sugeridas pelo guia obteve pontuação máxima de forma unânime, indicando forte aceitação e aplicabilidade dessa proposta no cotidiano escolar.

Por fim, as questões dissertativas que encerraram a avaliação do produto buscaram identificar sugestões de ações futuras, além de possíveis melhorias e aprimoramentos que favoreçam a sua efetiva apropriação no contexto educacional. As respostas obtidas permitiram compreender as percepções dos docentes sobre o potencial do material para ser amplamente utilizado, destacando aspectos que podem ser fortalecidos para garantir maior aderência às realidades escolares e aos desafios contemporâneos da prática pedagógica.

Questão: *Cite uma ação que você poderia realizar em sua prática pedagógica inspirada pelo guia.*

*“Cultura Maker e educação steam , com projetos que os alunos atuem e pensem como fazer seus próprios projetos.” (Participante 1)*

*“O guia pode me inspirar em problematizar em sala de aula algo bem presente atualmente: o impacto ambiental das Inteligências Artificiais. O avanço da Inteligência Artificial acarreta em um consumo exorbitante de água potável, já que para manter as máquinas responsáveis por todo esse processamento de dados usa-se água para mantê-las resfriadas, e pouco se fala desse ponto de vista.” (Participante 2)*

*“Todas, na disciplina de industrialização e custo ambiental os temas sobre tecnologia são muito recorrentes. Qualquer ação poderia ser realizada, pois todas contribuem para a sustentabilidade social e ambiental.” (Participante 3)*

*“Produção de aplicativos.” (Participante 4)*

*“Apresentar os atalhos do Chromebook é uma parte indispensável para os alunos acelerarem alguns processos, como por exemplo logar no Chrome com o e-mail institucional e apresentar algumas teclas que são desconhecidas por eles.” (Participante 5)*

**Questão: O que deveria ser mantido, melhorado ou retirado em futuras versões?**

*“A tecnologia se atualiza e esse matéria seria muito interessante atualizar-se junto com novas demandas que vão aparecer.” (Participante 1)*

*“Considerando que as tecnologias digitais estão em constante (e rápida) mudança, o Guia pode ser atualizado conforme a própria cultura digital for se modificando. Se esse Guia tivesse sido produzido há 15 anos atrás, talvez não teria abordado questões sobre segurança e privacidade digital. Então acredito ser natural que um trabalho numa área tão dinâmica seja constantemente ajustado, o que não significa que não esteja excelente agora. Imagino que em uma próxima revisão poderá ser acrescentado a temática Inteligência Artificial, tão presente mas ao mesmo tempo tão distante no nosso contexto escolar.” (Participante 2)*

*“Acho importante adicionar mais questões sociais, pois eles se interessam pelo tema e não sabem muito sobre.” (Participante 3)*

*“O que poderia acrescentar são os códigos das habilidades que estão sendo desenvolvidas em cada trilha.” (Participante 4)*

As respostas às questões dissertativas permitiram compreender de forma mais aprofundada a recepção do guia interativo pelos docentes participantes da pesquisa, sobretudo no que se refere à sua aplicabilidade prática e às perspectivas de aprimoramento contínuo do material.

Na questão referente às “ações inspiradas pelo guia interativo”, observou-se uma variedade de respostas que evidenciam a potencialidade do material em fomentar práticas pedagógicas inovadoras e contextualizadas com a cultura digital contemporânea. Um dos participantes mencionou a intenção de aplicar os princípios

da cultura maker e da educação *STEAM*<sup>21</sup> por meio de projetos que estimulem a autoria e a criatividade dos estudantes, aproximando-os de uma aprendizagem ativa e prática. Tal resposta denota consonância com os pressupostos do letramento digital e da pedagogia por projetos, destacando o potencial do guia como indutor de metodologias centradas no protagonismo estudantil.

Outro docente demonstrou interesse em abordar a questão do impacto ambiental das inteligências artificiais, tema emergente e ainda pouco explorado nos currículos escolares. A resposta aponta para a inserção crítica das tecnologias digitais no debate pedagógico, ao evidenciar como o guia pode funcionar como mediador de discussões complexas, conectadas às problemáticas contemporâneas, ampliando a consciência ambiental e digital dos alunos.

Adicionalmente, houve referências à possibilidade de integrar os conteúdos do guia à disciplina de industrialização e custo ambiental, reforçando a transversalidade dos temas propostos e sua aderência a diferentes componentes curriculares. A proposta de produção de aplicativos e a sugestão de ensinar o uso de atalhos no Chromebook indicam um interesse prático por parte dos docentes em capacitar os estudantes para o uso funcional e autônomo das TDIC'S, alinhando-se aos objetivos do letramento digital proposto no guia.

Já na questão que indagava o que deveria ser mantido, melhorado ou retirado em versões futuras do guia, destaca-se a compreensão compartilhada entre os participantes de que o material precisa manter um caráter dinâmico e atualizado, acompanhando as constantes transformações da cultura digital. Um dos respondentes afirmou que "a tecnologia se atualiza", portanto o guia deveria seguir o mesmo ritmo, o que reforça a necessidade de revisões periódicas para manter sua relevância pedagógica. Essa percepção é corroborada pela sugestão de incluir temáticas como Inteligência Artificial, apontada como um fenômeno atual e ao mesmo tempo distante do cotidiano escolar, o que evidencia uma lacuna formativa que o guia pode ajudar a preencher.

Além disso, alguns participantes sugeriram aprofundar questões sociais, reconhecendo o interesse dos alunos por essas temáticas e sua relevância para

---

<sup>21</sup> *STEAM* é a sigla para Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics, ou, em sua tradução para o português: Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática. Essa é uma sigla que representa a integração dessas 5 áreas no contexto educacional, enfatizando a interdisciplinaridade e a aplicação prática do conhecimento.

uma formação crítica e cidadã. Tal demanda está em sintonia com os princípios da educação emancipatória e com a proposta do guia de articular o digital ao social. Por fim, a sugestão de incluir os códigos das habilidades da BNCC nas trilhas demonstra a preocupação com o alinhamento institucional e curricular, apontando para a importância de conectar os conteúdos do guia às normativas educacionais vigentes, favorecendo sua legitimação e utilização no cotidiano docente.

Em síntese, os dados qualitativos apontam para uma recepção positiva do guia enquanto instrumento pedagógico, com indicações claras de sua aplicabilidade prática e de seu potencial formativo. Ao mesmo tempo, os docentes revelam uma postura crítica e propositiva, indicando melhorias que poderão fortalecer a efetividade do material em futuras versões, especialmente no que tange à sua atualização constante e à ampliação de seu escopo temático e curricular.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS: Navegar com lucidez na Cultura Digital

Ao chegar ao fim deste percurso investigativo, torna-se impossível não retomar a motivação inicial que me impulsionou a mergulhar na complexa e urgente tarefa de compreender como a cultura digital se materializa nas práticas pedagógicas do Ensino Médio. Mais do que responder a uma demanda acadêmica, esta pesquisa nasceu do incômodo vivido como educadora em uma escola pública: como educar em uma sociedade atravessada por práticas digitais de consumo, *algoritmizadas*, velozes, mas também profundamente desiguais, contraditórias e seletivas?

Partindo dessa inquietação, o objetivo da dissertação foi compreender de que maneira os professores do Ensino Médio têm interpretado, apropriado ou resistido à cultura digital em seu fazer pedagógico cotidiano. A escolha pelo método do materialismo histórico-dialético foi não apenas metodológica, mas ética: trata-se de reconhecer que a escola, os sujeitos e os próprios dispositivos digitais estão imersos em relações sociais historicamente determinadas. As entrevistas e o grupo focal realizados com os docentes me revelaram um retrato denso de uma realidade escolar marcada por potências e limites, por desejos de transformação e também por entraves estruturais persistentes.

Ao longo do caminho, ficou evidente que o mundo digital em que vivemos — por mais inovador que pareça — ainda guarda velhas práticas, ou seja, o mundo é digital, mas carrega estruturas antigas, e isso se expressa na forma como as tecnologias chegam à escola: muitas vezes como imposição, pacotes fechados, promessas de modernização que não consideram o contexto real. A cultura digital, nesse cenário, não pode ser vista apenas como técnica, mas como um modo de vida. Um modo de vida atravessado por interesses comerciais, por disputas simbólicas e por algoritmos que invisivelmente moldam nossas escolhas, desejos e modos de ver o mundo.

Como pesquisadora e educadora, compreendi com mais profundidade que resistir à lógica da reprodução automática e do consumo irrefletido não é rejeitar a tecnologia, mas criar alternativas em comum que nos devolvam a lucidez sobre seu uso. A escola não está fora desse jogo. Pelo contrário: ela pode ser espaço privilegiado para disputar sentidos, para desenvolver uma intencionalidade pedagógica crítica, capaz de fomentar a autonomia e não a submissão.

A proposta do guia interativo com trilhas em cultura digital emergiu como expressão concreta dessa reflexão. Mais do que um produto de encerramento, ele representa o início de um caminho: uma tentativa de articular teoria e prática, pesquisa e ação, diálogo e proposição. Cada trilha foi pensada para provocar perguntas e não entregar respostas prontas, pois acredito que o papel do educador, hoje mais do que nunca, é ensinar a pensar criticamente sobre o mundo digital, sobre seus encantos, mas também sobre seus limites e perigos.

Durante o desenvolvimento do guia e sua avaliação com os professores, compreendi que não basta “ensinar a usar” ferramentas digitais. Precisamos de formações que preparem sujeitos para viver em um mundo digital, com suas tensões éticas, suas novas linguagens, seus modos de sociabilidade e seus conflitos. Isso exige tempo, escuta, mediação, e exige sobretudo que o professor seja reconhecido como sujeito ativo e criador, não como mero executor de programas tecnocráticos e currículos empobrecidos.

O Novo Ensino Médio, por exemplo, que foi parte do contexto analisado nesta pesquisa, apresenta-se como política de inovação, mas revela-se, sob análise crítica, como um projeto orientado por uma lógica empresarial. A retórica do protagonismo estudantil e da personalização dos itinerários, quando aplicada a uma rede pública precarizada, transforma-se em mais uma forma de responsabilizar o sujeito por condições que não controla. A promessa de inovação tecnológica, nesse cenário, aparece descolada de uma real política de justiça educacional.

Durante a análise dos dados, ficou evidente que as reformas educacionais guiadas pelo neoliberalismo reconfiguram o papel da escola e do professor, impondo uma racionalidade gerencial, performativa e tecnicista. Os professores, no entanto, demonstraram resistência. Ainda que muitas vezes pressionados por metas e resultados, seguem buscando caminhos próprios, inventando possibilidades com o pouco que têm, apropriando-se criticamente das tecnologias, reinventando suas práticas na contramão da lógica dominante. Isso me ensinou que há potência na contradição e que a resistência se manifesta nos gestos cotidianos, nos silêncios pedagógicos, nas escolhas curriculares, na escuta ativa e na recusa de automatizar a aprendizagem.

A presente pesquisa, ao propor uma análise situada da cultura digital e ao desenvolver um guia interativo como produto educacional, contribui tanto para o campo acadêmico quanto para as práticas escolares. No entanto, reconhece-se

seus limites: o recorte espacial e o número de participantes não permitem generalizações amplas. Ainda assim, os sentidos produzidos por esta experiência são valiosos e podem dialogar com outras realidades.

Como desdobramento, vislumbro a necessidade de ampliar o uso do guia, de promover formações que incorporem suas trilhas, de investigar a recepção do material por parte dos estudantes, e principalmente, de estimular novas pesquisas que tragam para o centro do debate a cultura digital em todas as etapas da educação. O Ensino Médio foi aqui um ponto de partida, mas o desafio é muito mais amplo e contínuo.

Hoje, ao finalizar este trabalho, percebo que me transformei profundamente durante o percurso. Aprendi com os professores, com os dados, com as ausências e com os silêncios. Mas aprendi, sobretudo, que a educação só faz sentido quando se coloca como prática de liberdade, como ensinou Paulo Freire. E para que possamos continuar educando com liberdade e consciência, é preciso resgatar o tempo de pensar, de refletir, de criar com os outros. Porque, se um dia deixarmos de ter ideias próprias, e nos limitarmos a repetir comandos, prompts e algoritmos, poderemos perder o que há de mais humano: nossa capacidade de imaginar, transformar e construir um mundo novo.

A educação, portanto, precisa ser compreendida como um processo histórico, cultural e político de resistência. É urgente que os currículos escolares superem uma perspectiva tecnicista e superficial da tecnologia, reconhecendo a Cultura Digital como fenômeno formador de sentidos, valores e formas de estar no mundo. As práticas educativas não podem se limitar à aprendizagem de ferramentas digitais, mas devem ser campo fértil para o desenvolvimento da consciência crítica, da memória histórica e da cidadania ativa. O desafio está em construir uma educação que vá além da lógica do conteúdo e da performance, para se tornar uma prática profundamente humana, plural e dialógica.

Dessa forma, o Guia Interativo desenvolvido neste trabalho não se encerra em si mesmo: ele é uma provocação, um convite à transformação das práticas pedagógicas e uma aposta na potência da educação como forma de reinvenção do presente e criação de futuros mais justos. A escola, ainda que atravessada por contradições, segue sendo território de esperança — lugar de reconstrução das memórias, de partilha dos saberes e de construção coletiva de uma Cultura Digital democrática, inclusiva e emancipada.

Que esta dissertação, ao lançar luz sobre a Cultura Digital no Novo Ensino Médio, possa contribuir com educadores comprometidos com uma prática pedagógica reflexiva, situada e transformadora, conscientes de que educar, no mundo contemporâneo, é também ensinar a lembrar, a resistir e a (re)imaginar os próximos futuros.

Esta dissertação, portanto, não termina aqui. Ela é convite e provocação. É uma vela acesa em meio à tormenta da automatização. Que possamos continuar navegando, com lucidez, na Cultura Digital, por nós, pelos estudantes e pela escola pública que queremos construir.

## REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. ; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

ADORNO, Theodor W. **Indústria Cultural e Sociedade** (4.<sup>a</sup> ed.). Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

AMARAL, Josiane Carolina Soares Ramos do. **A Política de Gestão da Educação Básica na Rede Estadual de Ensino do Rio Grande do Sul (2007-2010): O fortalecimento da gestão gerencial**. (Tese de Doutorado apresentada ao curso de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul). Porto Alegre. 2010.

ANPED, Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação. **Relatório Final - Seminários ANPEd. Ensino Médio: O que as pesquisas têm a dizer?**. Rio de Janeiro. 2023.

ANTUNES, Maria Tanise Raphaelli Bosquerolli; LOUREIRO, Carine Bueira; PROCASKO, Josiane Carolina Soares Ramos. **A nova filantropia e a influência na formação de professores**. Revista de Ciências Humanas, Frederico Westphalen – RS, v. 24, n. 3, p. 209-228, set./dez. 2023. Disponível em: <https://revistas.ufsm.br/index.php/revistadch/article/view/81883>. Acesso em: 15 jul. 2025.

APPLE, Michael Whitman. **Educação e poder**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. São Paulo. Edições 70, 2011.

BORTOLAZZO, Sandro Faccin. **Das conexões entre cultura digital e educação: pensando a condição digital na sociedade contemporânea**. ETD - Educação Temática Digital, Campinas, SP, v. 22, n. 2, p. 369–388, 2020. DOI: [10.20396/etd.v22i2.8654547](https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8654547). Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8654547>.

BORTOLAZZO, Sandro Faccin. **O imperativo da cultura digital: entre novas tecnologias e estudos culturais**. Cadernos de Comunicação, Santa Maria, v. 20, n. 1, jul. 2016. DOI: 10.5902/2316882X22133

BORTOLAZZO, Sandro Faccin. **O lugar da educação na cultura digital: esboços de crianças e jovens digitais**. Textura – ULBRA, Canoas, v. 20, p. 27–44, 2018.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 17 jun. 2025.

BRASIL. **Decreto nº 9.204, de 23 de novembro de 2017**. Institui o Programa de Inovação Educação Conectada e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, Seção 1, p. 41, 24 nov. 2017.

BRASIL. **Lei nº 13.415, de 16 de fevereiro de 2017.** Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, 16 fev. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2017/lei/l13415.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/l13415.htm). Acesso em: 19 jun. 2025.

BRASIL. **Lei nº 14.180, de 1º de julho de 2021.** Institui a Política de Inovação Educação Conectada. Publicada no Diário Oficial da União, Seção 1, em 2 de julho de 2021

CÂMARA DOS DEPUTADOS. **Um Computador por Aluno: a experiência brasileira.** Brasília: Câmara dos Deputados, Coordenação de Publicações, 2008.  
CANCLINI, Néstor García. **Cidadãos Substituídos por Algoritmos.** Trad.: Diego A. Molina. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2021.

CANCLINI, Néstor García. **Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização.** 3. ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade.** 3. ed. São Paulo: EDUSP, 1997.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede.** 8a ed. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 2000.

COSTA, Renata Luiza; SOUZA, Maria Aparecida R., THEREZA JÚNIOR, Alcides Hermes. **Materialismo Histórico Dialético em pesquisas de Informática na Educação.** In: PIMENTEL, Mariano; SANTOS, Edméa. (Org.) Metodologia de pesquisa científica em Informática na Educação: abordagem qualitativa. Porto Alegre: SBC, 2021. (Série Metodologia de Pesquisa em Informática na Educação, v. 3. Disponível em: <https://ceie.sbc.org.br/metodologia/livro-3/>. Acesso em: 19 jun. 2025.

CURY, Carlos Roberto Jamil. **O Ensino Médio sempre foi a pedra de toque da desigualdade social expressa na desigualdade educacional.** Entrevista. Escola Politécnica de saúde Joaquim Venâncio. 2019. Disponível em: <https://www.epsjv.fiocruz.br/noticias/entrevista/o-ensino-medio-sempre-foi-a-pedra-de-toque-da-desigualdade-social-expressa-na>. Acesso em: 19 jun. 2025.

FARIA, Camila Grassi Mendes. **A privatização da política educacional brasileira: o papel do movimento pela base nacional comum na ampliação do modelo de governança de estado.** (Tese de Doutorado apresentada ao curso de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Paraná). Curitiba. 2022.  
FARIAS, Marcella Sarah Filgueiras; MENDONÇA, Andréa Pereira. **Concepção de produtos educacionais para um mestrado profissional.** Manaus: IFAM, 2019. 72 p. Disponível em: [https://drive.google.com/file/d/18KIYM0\\_K-2C3u2h5L6CgQXWUuluYWfH8/view](https://drive.google.com/file/d/18KIYM0_K-2C3u2h5L6CgQXWUuluYWfH8/view). Acesso em: 19 jun. 2025.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** 41. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREITAS, Luiz Carlos de. **Os reformadores empresariais da educação e a disputa pelo controle do processo pedagógico na escola.** São Paulo. 2014.

FRIGOTTO, Gaudêncio. **A produtividade da escola improdutiva: crítica ao neoliberalismo na educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2017.

FRIGOTTO, Gaudêncio. **Escola “sem” partido: esfinge que ameaça a educação e a sociedade brasileira**. São Paulo: Expressão Popular, 2017.

FRIGOTTO, Gaudêncio. **A gênese do Decreto n. 5.154/2004**. In: FRIGOTTO, Gaudêncio; CIAVATTA, Maria; RAMOS, Marise (org.). *Ensino médio integrado: concepções e contradições*. São Paulo: Cortez, 2005. p. 21-56.

FRIGOTTO, Gaudêncio; CIAVATTA, Maria; RAMOS, Marise. **A política de educação profissional no governo Lula: um percurso histórico controverso**. *Educação & Sociedade*, Campinas, v. 26, n. 92, p. 1087-1113, out. 2005.

FRIGOTTO, Gaudêncio, CIAVATTA, Maria e RAMOS, Marise Nogueira. **Ensino Médio Integrado - Concepção e Contradições**. Campinas. 2012.

GATTI, Bernardete Angelina. **Grupo focal na pesquisa em Ciências sociais e humanas**. Brasília: Líber Livro. 2005.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6. ed. – Barueri: Atlas, 2017.

GRAMSCI, Antonio. **Cadernos do Cárcere**. Volume 2. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.

HARNECKER, Marta. **Os conceitos elementais do materialismo histórico**. São Paulo: Ed. Global, 1971.

HARVEY, David. **O Neoliberalismo, história e implicações**. São Paulo, Loyola, 2005.

HEINSFELD, Bruna Damiana. PISCHETOLA, Magda. **O discurso sobre tecnologias nas políticas públicas em educação**. São Paulo. 2019.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO SUL. **Projeto Político Pedagógico do Curso de Mestrado em Informática na Educação**. Porto Alegre: IFRS, 2014.

JAMESON, Frederic. **Pós-modernismo: A lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Ática. 2. ed. 1997.

KAPLÚN, Gabriel. **Material educativo: a experiência de aprendizado**. *Comunicação & Educação*, São Paulo, n. 27, p. 46–60, maio/ago. 2003.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação, memórias e cultura digital: reflexões para hoje e os próximos futuros**. *Video Journal of Social and Human Research*, v. 2, n. 1, p. 35–44, jan./jul. 2023. DOI: 10.18817/vjshr.v2i1.23. Disponível em: <https://doi.org/10.18817/vjshr.v2i1.23>. Acesso em: 19 jun. 2025.

KRAWCZYK, Nora. **Reflexão sobre alguns desafios do ensino médio no Brasil hoje.** *Cadernos de Pesquisa*, São Paulo, v. 41, n. 144, p. 753-768, set./dez. 2011.

LAVAL, Christian - **A escola não é uma empresa: O neo-liberalismo em ataque ao ensino público.** Trad. Mana Luiza M. de Carvalho e Silva, Londrina: Editora Planta, 2004.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica.** São Paulo. 2003.

LIBÂNEO, José Carlos. **Democratização da escola pública: a pedagogia crítico-social dos conteúdos.** São Paulo: Loyola, 1994.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática.** São Paulo. 1994.

MARX, Karl. **Teses sobre Feuerbach (1845).** In: MARX, K.; ENGELS, F. *A ideologia alemã.* 2. ed. São Paulo: Boitempo, 2007. p. 151-152.

MORAES, Maria Cândida. **Informática educativa no Brasil: uma história vivida, algumas lições aprendidas.** *Revista da Sociedade Brasileira de Computação – Informática na Educação*, Florianópolis, n. 1, abr. 1997. Disponível em: <http://www.inf.ufsc.br/sbc-ie/revista/nr1/mariacandida.html>.

NÓVOA, António. **Escolas e professores. Proteger, transformar, valorizar.** Salvador: SEC/IAT, 2022.

PARO, Vitor Henrique. **O capital para educadores: aprender e ensinar com gosto a teoria científica do valor.** São Paulo: Expressão Popular, 2022

PROCASKO, Josiane Carolina Soares Ramos; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. **Gestão inovadora no contexto da cultura digital: reflexões a partir de múltiplos olhares.** *Acta Scientiarum. Education*, v. 44, e54333, 2022. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ActaSciEduc/article/view/54333>.

RAMOS, Marise Nogueira, FRIGOTTO, Gaudêncio. **“Resistir é preciso, fazer não é preciso”: as contrarreformas do ensino médio no Brasil.** Rio de Janeiro. 2017.

RIO GRANDE DO SUL. **Referencial Curricular Gaúcho: Ensino Médio.** Porto Alegre: Secretaria de Educação do Estado do Rio Grande do Sul, 2020. Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/referencial-curricular-gaucha-ensino-medio>.

SAMPIERI, Roberto Hernández; COLLADO, Carlos Fernández; LÚCIO, Maria del Pilar. **Metodologia de pesquisa.** Tradução: Daisy Vaz Moraes. 5º Ed. Porto Alegre: Penso, 2013.

SAVIANI, Dermeval. **Escola e democracia: teorias da educação, curvatura da vara, onze teses sobre educação e política**. 41. ed. Campinas: Autores Associados, 2016. (Coleção Educação Contemporânea).

SAVIANI, Dermeval. **Sobre a concepção de politecnia**. Rio de Janeiro: Ministério da Saúde, Fundação Oswaldo Cruz, 1989. (Série Educação Profissional em Saúde)

SILVA, Monica Ribeiro da; KRAWCZYK Nora Rut; CALÇADA, Guilherme Eduardo Camilo. **Juventudes, novo ensino médio e itinerários formativos: o que propõem os currículos das redes estaduais**. São Paulo, 2023.

STEINBERG, Shirley R. **Produzindo múltiplos sentidos - pesquisa com bricolagem e pedagogia cultural**. In: KIRCHOF, Edgar Roberto; WORTMANN, Maria Lúcia; COSTA, Marisa Vorraber (org.). Estudos Culturais e educação: contingências, articulações, aventuras, dispersões. Canoas: Ed. ULBRA, 2015, p. 211-241.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

WILLIAMS, Raymond. **A cultura é de todos (Culture is Ordinary)** 1958. Tradução Maria Elisa Cevasco, disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/68474445/A-Cultura-e-Ordinaria1>. Acesso em: 19 jun. 2025.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura e materialismo**. São Paulo: Editora Unesp, 1980.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura e sociedade**. São Paulo: Editora Nacional, 1969.

## APÊNDICE A - Roteiro de questões para o Grupo Focal

- 1 - Durante a sua formação acadêmica (graduação e pós-graduação/ções) você teve contato com as Tecnologias Digitais ou disciplinas que abordassem esta temática Cultura Digital? De que forma? Pode nos exemplificar? De que maneira isso entrou em seus planejamentos, naquela época?
- 2 - Quando você iniciou na escola qual foi a sua percepção e experiência em relação ao uso de tecnologias digitais na Educação e a relação com a disciplina “Cultura Digital”?
- 3 - Quando a disciplina de Cultura Digital foi inserida na grade curricular e você teve que ministrá-la, qual material de apoio você encontrou para embasamento de sua prática pedagógica? Como eram esses materiais? Qual o caminho que você encontrou para planejar suas aulas?
- 4 - Como você descreveria o que deve ser trabalhado na disciplina de Cultura Digital implementada no Novo Ensino Médio?
- 5 - Você está satisfeito com as formações continuadas, material didático e suporte técnico para lecionar Cultura Digital? O que você sente falta em relação a esses materiais? O que seria ideal para auxiliar na sua prática pedagógica nesta temática?
- 6 - Você compõe sua prática pedagógica integrando a temática de Cultura Digital? De que forma? Poderia exemplificar?
- 7 - Na sua percepção, qual o papel da implementação de Cultura Digital no percurso formativo do Novo Ensino Médio? Qual a importância de uma disciplina como essa ser parte integrante da grade curricular dos alunos?
- 8 - Enquanto professor do Novo Ensino Médio, quais desafios você encontra para uma prática pedagógica significativa e voltada para a Cultura Digital? Quais estratégias você indicaria para auxiliar nesse processo?
- 9 - Se você pudesse sugerir materiais didáticos que auxiliem em sua prática pedagógica em Cultura Digital, quais e como seriam? O que eles deveriam conter?
- 10 - Quais habilidades os alunos que cursam a disciplina de Cultura Digital devem aprender?

**APÊNDICE B - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido****TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO****Prezado (a) Senhor (a):**

Você está sendo convidado(a) para participar do projeto de pesquisa intitulado: “Transformações na Educação: A Cultura Digital no Novo Ensino Médio e os desafios para a prática pedagógica”.

A pesquisa será feita com professores da escola vinculada à Secretaria da Educação do Rio Grande do Sul (SEDUC) de incumbência da 27ª CRE, Na cidade de Canoas/RS. através de uma pesquisa de campo em que a coleta de dados ocorrerá na forma de Grupo Focal, que será gravada e/ou filmada, após sua autorização, com a finalidade da produção e coleta de dados que subsidiarão a pesquisa.

Fui alertado (a) que este estudo apresenta risco mínimo para mim (a), isto é, posso sentir-me constrangido, desconfortável, com vergonha ou cansado em participar da pesquisa. Caso isso ocorra, serei encaminhado(a) à direção da escola, a fim de receber o acompanhamento necessário. Além disso, diante de qualquer tipo de questionamento ou dúvida, poderei realizar o contato imediato com a pesquisadora responsável pelo estudo que fornecerá os esclarecimentos necessários.

Foi destacado que a minha participação no estudo é de extrema importância, uma vez que se espera qualificar as práticas pedagógicas de professores da Rede Pública Estadual de Educação, bem como do processo de aprendizagem dos estudantes da referida rede.

Estou ciente e me foram assegurados os seguintes direitos:

- da liberdade de retirar o consentimento, a qualquer momento, e que poderei deixar de participar do estudo, sem que isso me traga prejuízo de qualquer ordem;
- da segurança de que não serei identificado (a) e que será mantido caráter confidencial das informações relacionadas à minha privacidade;

- do compromisso de ter acesso às informações em todas as etapas do estudo, bem como aos resultados, ainda que isso possa afetar meu interesse em continuar participando da pesquisa;

- de que não haverá nenhum tipo de despesa ou ônus financeiro relacionada com a participação nesse estudo;

- de que não receberá nenhuma remuneração financeira por participar desta pesquisa;

- de que não está previsto nenhum tipo de procedimento invasivo ou coleta de material biológico;

- de que posso me recusar a responder qualquer pergunta que julgar constrangedora ou inadequada.

- de que serão mantidos todos os preceitos ético-legais durante e após o término da pesquisa, de acordo com a Resoluções 466/2012 e 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde;

Eu \_\_\_\_\_, portador (a) do documento de identidade ou CPF (\_\_\_\_. \_\_\_\_ . \_\_\_\_ - \_\_\_\_), aceito participar da pesquisa intitulada: “TRANSFORMAÇÕES NA EDUCAÇÃO: A CULTURA DIGITAL NO NOVO ENSINO MÉDIO E OS DESAFIOS PARA A PRÁTICA PEDAGÓGICA: POSSIBILIDADES E CONCEPÇÕES”. Fui informado (a) dos objetivos do presente estudo de maneira clara e detalhada, bem como sobre a metodologia que será adotada, sobre os riscos e benefícios envolvidos. Recebi uma via assinada e rubricada deste termo de consentimento e me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer as minhas dúvidas.

Canoas, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

---

Assinatura do(a) participante

---

Assinatura do (a) pesquisador(a)

**Pesquisador(a) principal:** Tatiane Bedin

**E-mail para contato:**

**Orientadora:** Prof. Dra. Josiane Carolina Soares Ramos Prokasko

**E-mail para contato:**

**APÊNDICE C - Declaração de anuência da instituição****Declaração de anuência da instituição****AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL**

Eu, \_\_\_\_\_, diretor responsável pela instituição \_\_\_\_\_, autorizo a realização da pesquisa intitulada "TRANSFORMAÇÕES NA EDUCAÇÃO: A CULTURA DIGITAL NO NOVO ENSINO MÉDIO E OS DESAFIOS PARA A PRÁTICA PEDAGÓGICA: POSSIBILIDADES E CONCEPÇÕES", a ser conduzida pela pesquisadora abaixo relacionada. Fui informado pelo responsável do estudo sobre objetivos, metodologia, riscos e benefícios aos participantes da pesquisa, bem como das atividades que serão realizadas na instituição a qual represento.

Foi assegurado pelo pesquisador responsável que os dados coletados serão mantidos em absoluto sigilo de acordo com a Resolução do Conselho Nacional de Saúde nº 466/2012, que trata da Pesquisa envolvendo seres humanos e que serão utilizados tão somente para a realização deste estudo.

Esta instituição está ciente de suas responsabilidades como instituição coparticipante do presente projeto de pesquisa e de seu compromisso no resguardo da segurança e bem-estar dos participantes de pesquisa, dispondo de infraestrutura necessária para a garantia de tal segurança e bem-estar.

Serão disponibilizados, ao pesquisador, espaços de reuniões com os professores que aceitarem participar da pesquisa.

Canoas, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2024.

**APÊNDICE D - Visão geral dos estudos selecionados**

Nº de Registro	Ano	Referência	Resumo	Link
E01	2022	GUT, Marlete Teresinha. <i>Educação E Tecnologias Digitais: Desafios Da BNCC Para a Prática Pedagógica No Ensino Médio De Colégio La Salle Medianeira</i> . 2022.	A presente pesquisa, que tem como tema as “Tecnologias Digitais e os desafios da BNCC para as práticas pedagógicas no Ensino Médio”, está vinculada à Linha de Pesquisa “Formação de Professores, Teorias e Práticas Educativas” do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade La Salle.	<a href="#">Dissertação</a>
E02	2020	NONATO, Emanuel do Rosário Santos. <i>Culture and Literature Teaching At Secondary Schools</i> . 2020.	Este estudo dimensiona a percepção dos docentes da rede pública estadual da Bahia sobre o diálogo da cultura digital, mediante seus artefatos, com o fazer pedagógico na docência de literatura no ensino médio através de uma enquete aplicada a 802 docentes da rede estadual de ensino da Bahia que declararam ensinar literatura no ensino médio..	<a href="#">Artigo</a>
E03	2020	LIMA, Marcio Roberto de, Mendes,Diego Sousa, e Lima,Eduardo de Matos. <i>Exergames Na Educação Física Escolar Como Potencializadores Da Ação Docente Na Cultura Digital</i> . 2020.	Este artigo relata a aproximação de uma escola pública urbana dos exergames (EXG) nas aulas de Educação Física Escolar (EFE). A pesquisa objetivou identificar significados atribuídos por um professor ao uso de EXG em sua prática pedagógica e sistematizar potencialidades e limitações da aproximação EXG-EFE. Foram utilizados dois videogames Xbox One com Kinect e contou-se com a colaboração de um professor	<a href="#">Artigo</a>

			de EFE e de seus alunos do 3º ano do ensino médio.	
E04	2021	SCHLUDE, Victor. <i>Tecnologias, Letramentos E Educação: Práticas Pedagógicas Inovadoras Do Programa NAVE</i> . 2021.	Este trabalho tem como objetivo analisar os sentidos de inovação pedagógica que circulam nas práticas pedagógicas do e-book e-NAVE, guia de práticas do programa Núcleo Avançado em Educação (doravante, NAVE). O programa é uma parceria do Instituto Oi Futuro, com as secretarias de educação do Rio de Janeiro e de Pernambuco.	<a href="#">Dissertação</a>
E05	2014	BURLAMAQUI, Akynara Aglae Rodrigues Santos da Silva. <i>Formação De Professores, Saberes, Reflexividade E Apropriação Da Cultura Digital No Projeto Um Computador Por Aluno (UCA)</i> . 2014	Este estudo investiga a formação de professores e a prática cognitiva dos docentes em uma escola de Educação Básica que adotou o Projeto Um Computador por Aluno (UCA) em seu cotidiano escolar. Sua relevância consiste em fornecer direções para a continuação das ações de formação do projeto e nortear o fazer e o pensar docentes junto às suas práticas pedagógicas com uso do laptop no modelo um para um.	<a href="#">Tese</a>
E06	2020	SCHERER, Suely, e Brito, Gláucia da Silva. <i>Integração De Tecnologias Digitais Ao Currículo: Diálogos Sobre Desafios E Dificuldades</i> . 2020.	O artigo apresenta alguns resultados de uma pesquisa cujo objetivo foi o de investigar processos de integração de tecnologias digitais ao currículo escolar, identificando desafios e dificuldades que emergem de práticas pedagógicas em processos de integração.	<a href="#">Artigo</a>
E07	2017	RICHITELI, Aurélio Alberto. <i>Políticas Para a Inclusão Digital: Práticas E Possibilidades Na</i>	Este estudo insere-se na linha de pesquisa Formação de Professores e Cultura Digital, do Programa de Pós-Graduação em Educação	

		<i>Escola Pública. 2017.</i>	da Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM). Toma como objeto de estudo as tecnologias digitais oferecidas pelas políticas públicas em seus programas de inclusão digital para professores de escola pública integrá-las em suas aulas.	<a href="#">Dissertação</a>
E08	2020	SOARES, Eliana. <i>Uma Estrada De Tijolos Multicoloridos: Proposta De Ensino De Língua Espanhola Por Meio De Fichas Didáticas Temáticas E Tecnologia. 2020.</i>	Este trabalho busca preencher uma lacuna gerada pela experiência da pesquisadora no ensino de espanhol como língua estrangeira em escola privada a partir do uso da tecnologia em sala de aula. Deste modo, o produto elaborado tem como objetivo geral favorecer uma prática pedagógica condizente com uma das dez competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), no eixo Cultura Digital, explorando o conceito de Letramento Digital.	<a href="#">Dissertação</a>
E09	2013	SANTOS, Luciana Silva dos. <i>Imaginário tecnológico de professores: ser professor em tempos de tecnologias digitais. 2013.</i>	Esta dissertação tem como objetivo identificar e discutir elementos do imaginário tecnológico vivenciado por professores, tendo em vista analisar como este atravessa as práticas pedagógicas e as relações que os docentes estabelecem com os alunos, no contexto da cultura digital.	<a href="#">Dissertação</a>
E10	2015	BERNARDO, Julio Cesar Oliveira. <i>Leitura Em Dispositivos Móveis Digitais Na Formação Inicial De Professores. 2015.</i>	Esta pesquisa se insere no contexto da leitura em ambientes digitais, mais precisamente em dispositivos móveis digitais (doravante DMD) tais como aparelho de telefone celular, tablets, netbooks, aparelhos reprodutores de mp4 ou mp5, notebooks, entre outros.	<a href="#">Dissertação</a>

Fonte: dados da pesquisa.

**APÊNDICE E - Guia Interativo com Trilhas em Cultura Digital**

# Guia Interativo



Trilhas em

# Cultura Digital

por Tatiane Bedin

 **INSTITUTO FEDERAL**  
Rio Grande do Sul  
Campus Porto Alegre



# Entre Trilhas e Telas: Explorando a Aprendizagem na Cultura Digital



**Aprendendo na**

**Cultura Digital**



# Apresentação

A elaboração de um guia interativo com trilhas de aprendizagem sobre cultura digital para professores e alunos responde a uma demanda urgente da educação contemporânea: a necessidade de formar sujeitos críticos, autônomos e capazes de atuar de maneira consciente e reflexiva no mundo digital.

A cultura digital não se restringe ao uso instrumental de tecnologias, mas abrange um conjunto de práticas, valores, linguagens e modos de produção de sentido que impactam diretamente as relações sociais, a construção do conhecimento e as dinâmicas escolares (LEMOS, 2010; SANTAELLA, 2013).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece essa centralidade ao instituir a cultura digital como uma das dez competências gerais da Educação Básica, recomendando que os estudantes sejam capazes de “compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa, reflexiva e ética” (BRASIL, 2018).

No entanto, em muitas escolas públicas, os docentes ainda enfrentam desafios significativos para incorporar efetivamente essa temática em suas práticas pedagógicas. Tais dificuldades envolvem desde a escassez de infraestrutura tecnológica até a carência de materiais pedagógicos adequados e de oportunidades formativas que extrapolem o uso técnico das ferramentas.

Nesse contexto, as trilhas de aprendizagem emergem como uma estratégia pedagógica relevante e viável, ao permitir que o professor organize percursos flexíveis de ensino que articulem teoria, prática e experiências significativas.

As trilhas favorecem a aprendizagem e o desenvolvimento de competências digitais por meio da leitura crítica, resolução de problemas, produção de conteúdos, análise crítica de mídias e participação colaborativa.

O objetivo central deste material não é apenas instrumentalizar o corpo docente, mas fomentar uma cultura de inovação pedagógica, fortalecendo o compromisso com uma educação pública de qualidade, democrática e socialmente referenciada.

## Referências

- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.
- LEMOS, André. Cibercultura. São Paulo: Sulina, 2010.
- SANTAELLA, Lúcia. Cibercultura: linguagem e tecnologia no século XXI. São Paulo: Paulus, 2013.



# A autora



## Tatiane Bedin

Mestranda em Informática na Educação pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS - Campus Porto Alegre), possui Pós-graduação em Gestão de Pessoas e Graduação em Letras (Português e Espanhol). Atua como professora e gestora na esfera pública há 12 anos.

# A orientadora



## Josiane C. S. Ramos Procasko

Graduada em Pedagogia e possui Mestrado, Doutorado e Pós-Doutorado em Educação pela UFRGS e PUCRS, respectivamente. Atualmente, é professora no IFRS Campus Porto Alegre, lecionando em cursos de formação de professores. Também é docente do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica - ProfEPT. Além disso, é membro da Comissão de Avaliação e Gestão de Projetos de Pesquisa e Inovação do IFRS. Sua experiência se concentra na área de Educação, com destaque para a Educação Profissional, Gestão Educacional e Tecnologias Digitais.

# Para quem é este Guia?

Este guia foi desenvolvido por uma educadora para outros educadores. Também foi elaborado para estudantes do ensino médio, coordenadores pedagógicos e demais pesquisadores em educação, que buscam compreender e incorporar criticamente a cultura digital em suas práticas educativas.

A partir de uma pesquisa empírica, constatou-se a necessidade de abordar o conteúdo de cultura digital de maneira crítica, na promoção da ampliação da troca de saberes entre educadores, na busca da transformação social, para além dos muros da escola, ou melhor: entre os labirintos das redes digitais que nos cercam. Com isso, a partir de categorias de análise de dados extraídos de um grupo focal com educadores dispostas a discutir a escola em tempos de cultura digital, deu-se origem às trilhas de aprendizagens presentes neste guia.

Destina-se especialmente a profissionais da educação básica que enfrentam os desafios de ensinar em uma sociedade conectada, mas marcada por desigualdades de acesso e por transformações profundas nas formas de aprender, comunicar e participar socialmente.

Também é voltado a estudantes interessados em refletir sobre seu papel na cultura digital, reconhecendo-se como protagonistas de um mundo em constante transformação. Ao percorrer as trilhas aqui propostas, cada leitor é convidado a construir conhecimentos, desenvolver o letramento digital, engajar-se com temas atuais e fortalecer sua cidadania em meio às tecnologias e plataformas digitais.

Este material pode ser utilizado em projetos interdisciplinares, oficinas, rodas de conversa, atividades avaliativas e ações de formação continuada, sempre com a proposta de estimular a participação crítica, criativa e colaborativa na escola e na sociedade.



**PODCAST**



<https://notebooklm.google.com/notebook/c78dabc1-9c83-4368-9c68-befc39b22219/audio>

confira o  
podcast  
explicativo do  
guia:

# Sumário

07

## TRILHA1: Cultura Digital: avanço do mundo moderno ou abismo de desigualdade?

Cenário 1.....	08
Antes de tudo... Vamos refletir: Enquete.....	10
Leitura: Texto de Sandro Faccin Bortolazzo.....	11
Hora da Atividade! Atividade interativa no Padlet.....	12
Seção do Professor.....	14
<i>TRILHANDO O CAMINHO: "Somos navegantes da Cultura Digital, mas será que estamos todos no mesmo barco?"</i> .....	16
Exclusão Digital.....	18
Hora da atividade! Produção de Infográfico.....	22
Seção do Professor.....	23

24

## TRILHA 2: Ser cidadão na Cultura Digital

Leitura: Texto de Néstor Garcia Canclini.....	25
Sugestão de Atividade: Formulário.....	27
Cidadania Digital.....	29
Hora da Atividade! Resenha crítica no Google Docs.....	30
Seção do Professor.....	32
<i>TRILHANDO O CAMINHO: "O Mundo do Trabalho e a Cultura Digital"</i> .....	33
Plataformização.....	34
Hora da atividade! Produção de Conteúdo Digital.....	38
Seção do Professor.....	39

40

## TRILHA 3: A Cultura Digital e a Escola

Leitura: Texto do Relatório da Unesco.....	41
Hora da Atividade! Produção de Texto com mediação de enquete no Mentimeter.....	43
Seção do Professor.....	43
<i>TRILHANDO O CAMINHO: "Letramento Digital e o Processo Educativo"</i> .....	44
Plataformas de Ensino.....	45
A expansão do Google Classroom.....	46
Conhecendo o Chromebook.....	48
Hora da atividade! Criação de Aplicativo utilizando o Fábrica de Aplicativos.....	57
Seção do Professor.....	57

58

## TRILHA 4: A Indústria Cultural e o Consumo na Cultura Digital

Leitura: A influência das redes sociais e o consumo de arte e cultura.....	59
Criação de Nuvem de Palavras.....	62
Leitura: Como as redes sociais afetam a saúde mental.....	64
Infoxicação: Você sabe o que é?.....	65
Hora da Atividade! Atividade no Google Apresentações.....	67
Seção do Professor.....	68
<i>TRILHANDO O CAMINHO: "Comunicação no Ritmo da Cultura Digital"</i> .....	69
Marcos Legais: Ética no Mundo Virtual.....	73
Hora da atividade! Produção de Documentário.....	76
Seção do Professor.....	77

78

## TRILHATECA DIGITAL

Como escrever um e-mail?.....	78
Como criar um roteiro para vídeo ou podcast.....	79
Passo a passo para montar um formulário on-line.....	80



# **Cultura Digital: avanço do mundo moderno ou abismo de desigualdade?**

## **Trilha 1**

# Ao ler os cenários abaixo, procure imaginar-se como um personagem da história, vivenciando os acontecimentos descritos em cada cena.

## Cenário 1

Você acordou de manhã com o som de um despertador analógico, que fez um barulho estridente ao tocar. Para saber a temperatura, a hora e a notícia, começou a decidir se ligava o rádio ou a TV. Decide pela TV, escolhe entre os cinco canais que estão disponíveis.

Após o café da manhã, você começa a se preparar para ir ao trabalho. O trajeto será feito a pé ou de ônibus, pois carro só havia um, e alguém da família precisou usar mais cedo.

Após sair do trabalho, precisa fazer o jantar, sem o auxílio de tele-entregas (pois elas não existem) e vai assistir ao único programa disponível: novela das 21h. Lembrou que precisa contatar o avô que mora em outra cidade, mas isso levará um tempo, pois precisa ir até o banco sacar dinheiro e comprar cartão para utilizar o telefone público.

Já separou os documentos para apresentar no trabalho, pois não existem nuvens e nem PDFS, somente o papel A4 que você não pode extraviar.

Fonte: A autora.

Este texto, juntamente com o texto do “Cenário 2, foram criados com um intuito de gerar a “sensibilização” antes de apresentar o Conceito de Cultura Digital. **Sugestão:** Os textos podem ser utilizados como uma “Dinâmica de Grupo” acompanhado de debate sobre as questões apresentadas na próxima página.

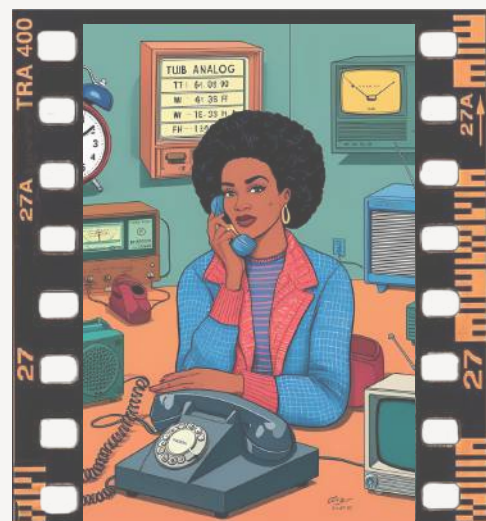


Imagem criada a partir de IA “Mídia Mágica”  
<https://canva.com.br>

## Cenário 2

Você acordou de manhã com o som do alarme do Iphone que todo mundo conhece bem (pois já está na versão IOS-15). Abriu o WhatsApp para dar uma checada nas mensagens.

Confere a previsão do tempo no aplicativo e já começa a acionar outro aplicativo, que monitora ritmo cardíaco e quantos passos você dará hoje.

Está quase na hora do trabalho, mas é só “chamar” o Uber e em 10 minutos você estará na porta do trabalho, e não precisa se preocupar pois o pagamento está programado no cartão de crédito online.

No trabalho você pensa que poderia ter feito a reunião online pelo Google Meet ou pelo Teams. Mas logo, estará em casa e pedirá aquele lfood sem precisar cozinhar.

Além do mais, assim vai ter mais tempo para ver Netflix, ou talvez procurar alguma companhia pelo aplicativo de namoro online.

Lembrou que precisa ligar para o avô que está ali nas mensagens do WhatsApp chamando desde cedo. Decide fazer uma vídeo chamada para matar a saudade. Durante a chamada, já pede o Pix para fazer a transferência da quantia em dinheiro que ele pediu emprestado.

### Converse com os colegas e o professor...

1. Você já viveu algum destes cenários? Qual?
2. Conhece alguém que viveu todos os acontecimentos do cenário 1?
3. Você consegue se imaginar vivendo sem as facilidades descritas no cenário 2?
4. Quais as dificuldades do cotidiano do cenário 1? E do cenário 2?



Imagem criada a partir de IA "Mídia Mágica"  
<https://canva.com.br>

## Antes de tudo, vamos refletir...



Vote na enquete abaixo e discuta com os colegas!

### Você sabe o que é CULTURA DIGITAL?

SIM

NÃO

MAIS OU MENOS

● Loading...

✔ Se a sua resposta foi “SIM”, pode-se levantar a hipótese de que você associou Cultura Digital às diversas tecnologias digitais que nos rodeiam e fazem parte do nosso cotidiano.

✘ Se a sua resposta foi “NÃO” ou “MAIS OU MENOS”, talvez você não saiba definir esta expressão, mas pelo menos tem uma vaga impressão de que Cultura Digital se relaciona com a sua vida e o uso das tecnologias.

# Vamos aprofundar a questão!

Leia o texto sobre Cultura Digital,  
escrito por Sandro Faccin Bortolazzo.

Sandro Faccin Bortolazzo é Bacharel em Comunicação Social/Jornalismo pela PUCRS. Mestre em Educação pela ULBRA na linha de pesquisa Estudos Culturais e Educação. Doutor em Educação pela UFRGS na mesma linha de pesquisa. Seus interesses de pesquisa abrangem novas tecnologias de informação e comunicação, geração digital, cultura digital, juventude, contemporaneidade e consumo.

Por quantos artefatos digitais você se encontra rodeado? Um, dois, três, quatro. Não se esqueça de contar o Ipad, o Ipod, o computador, o smartphone, o videogame do filho (a) e o seu também. Caso não forem muitos os aparelhos, pode ser que neste exato momento o seu telefone celular toque, vibre, informe a chegada de mensagem de texto, anuncie o aniversário de um amigo (a) ou um simples alerta de que a bateria chegou ao fim. Talvez você esteja cansado (a) e precise dormir. Mas, por impulso, você acessa à internet (via celular, computador, entre outros artefatos) e percebe que um amigo (a) está chamando para conversar no Facebook e concomitantemente outro chama pelo whatsapp. As relações que se mantêm com artefatos digitais tais como telefones celulares e tablets têm se configurado como elementos significativos nas transformações sociais e culturais vividas na contemporaneidade. Assim, quando uma série de invenções tecnológicas permitiu a conexão entre milhões de pessoas às redes de informações, as práticas cotidianas passaram também a incorporar certos hábitos gerados pelo uso intenso das tecnologias. (...)

Hoje é difícil imaginar uma sociedade desprovida de televisões, computadores ou redes de telefonia. Os avanços tecnológicos são contínuos, como uma via de mão única, não havendo qualquer possibilidade de retrocesso. Nesta perspectiva, o advento da internet foi um marco na evolução das tecnologias e os progressos de ordem econômica e social ligados à rede, bem como a expansão do consumo de artefatos digitais, têm servido igualmente para moldar muitas das experiências. Na mesma corrente de pensamento, há uma preocupação com os usos culturais das novas tecnologias. E uma questão importante a ser considerada é que as tecnologias não são coadjuvantes em relação às questões culturais, mas elementos centrais. As tecnologias não são acessórios periféricos para os analistas, mas elementos onipresentes. Em suma, “toda a cultura é tecnológica” (LISTER, et al., 2009, p.16).

Para compreender a emergência de uma Cultura Digital como imperativa e tentar posicioná-la como sintoma de uma sociedade que investe fortemente em material tecnológico, é preciso analisar as condições de possibilidade, não somente históricas, mas também econômicas e sociais que permitiram a produção desse tipo de cultura. De fato, é difícil apreender, em toda a sua extensão, as transformações ocasionadas pelo digital.

A maioria dos meios de comunicação – a televisão, o cinema, a indústria da música, as revistas, os jornais – tem cada vez mais produzido e distribuído seus produtos em formato digital. Mesmo assim, a tecnologia digital não se limita aos meios de comunicação.

Computadores com acesso à internet se transformaram em ferramentas indispensáveis a inúmeras atividades do cotidiano – pagamento de contas, transferências bancárias, comunicações instantâneas, compras, entretenimento e lazer, informação, estudo. Nos supermercados, nos bancos, nos shoppings, nos elevadores, nos escritórios, nas escolas, nas universidades, nas estradas e, muitas vezes, nas ruas, somos monitorados digitalmente.

Grande parte dos meios pelos quais os governos e outras instituições e organizações atuam, controlam, fiscalizam e punem contam e se apoiam também nas tecnologias digitais. As transformações sob a égide da tecnologia digital também produziram uma espécie de efeito express em que tudo parece ter um lugar e um ritmo acelerado, alterando igualmente as percepções de espaço e tempo. Segundo Bauman (2001), os fluxos de capital e as pessoas viajam com leveza — apenas com a bagagem de mão, que inclui pasta, telefone celular e um computador portátil. Isso permite aos “passageiros” embarcar e partir de qualquer ponto, sem precisar demorar-se em nenhum lugar além do tempo necessário. Os telefones celulares são exemplos expressivos dessas mutações e acomodações. Antes considerados objetos do mundo corporativo e empresarial, útil à vida de executivos de grandes empresas, hoje sua popularização é inconteste e indispensável à vida dos sujeitos, sejam eles crianças, jovens ou adultos. As versões smartphones estão amplamente disponíveis e, para utilizar uma expressão de Lemos (2009), são uma espécie de “tele tudo”, “um dispositivo que é ao mesmo tempo telefone, máquina fotográfica, televisão, cinema, receptor de informações jornalísticas, difusor de e-mails e SMS (...), GPS, tocador de música (MP3 e outros formatos), carteira eletrônica (...)”.

Recorrer ao digital é evocar, metonimicamente, a todo um conjunto de manifestações que incluem artefatos como tablets e smartphones, simulacros virtuais, comunicações instantâneas, conectividade. É aludir a uma vasta gama de formas midiáticas, possibilitadas pela tecnologia digital, abrangendo a realidade virtual, o cinema digital, a televisão digital, a música eletrônica, os jogos de computador, a internet, a World Wide Web, e assim por diante. Também compreende o mundo dos negócios dominados por empresas de tecnologia como a Microsoft, a Apple ou Sony.

A partir dessas evidências seria possível propor a existência de uma distinta Cultura Digital, em que o termo digital estaria representando uma forma particular de vida de um grupo ou de grupos de sujeitos em um determinado período da história. (...) Assim, o digital não se refere apenas aos efeitos e possibilidades de uma determinada tecnologia, mas abrange formas de pensar e de desenvolver certas atividades que são incorporadas por essa tecnologia e que permitem a sua existência.



# Hora da Atividade!

## Atividade Interativa no Padlet: “Minha Vida na Cultura Digital”



A partir do texto que você acabou de ler sobre cultura digital, reflita sobre como os artefatos digitais moldam nosso cotidiano, as relações sociais e modos de pensar.

Plataforma sugerida para realizar a atividade: [Padlet](#) (modo mural ou linha do tempo, conforme preferência).



Etapas da Atividade:

### 1. Leitura e Compreensão (individual)



Oriente os alunos a realizarem a leitura do texto proposto. Em seguida, peça que respondam no caderno ou no Google Docs:

- O que é cultura digital, segundo o texto?
- Quais são os impactos dos artefatos digitais nas relações sociais contemporâneas?
- Você concorda com a afirmação de que toda cultura é tecnológica? Por quê?

### 2. Postagem no Padlet (coletiva)



Cada estudante deverá criar uma postagem no Padlet com base em uma das seguintes propostas (o professor pode sortear, dividir a turma ou deixar que escolham):

Reflexão pessoal:

- “Quantos artefatos digitais fazem parte do seu dia? Como eles influenciam sua rotina?”

Crítica social:

- “Você acredita que estamos nos tornando dependentes das tecnologias digitais? Quais os riscos e benefícios disso?”

Projeção de futuro:

- “Como você imagina que será a cultura digital daqui a 10 anos?”

Conexão com o texto:

- “Escolha um trecho do texto que você considerou mais impactante e explique por que ele chamou sua atenção.”



Cada postagem deve conter pelo menos 5 linhas e pode incluir emojis, imagens ou vídeos curtos relacionados ao tema.

## Interação:

Peça aos estudantes que comentem em pelo menos duas postagens de colegas, trazendo contribuições respeitadas, dúvidas ou complementos.

Para enriquecer a discussão, use o recurso de **moderação de comentários** e finalize a atividade com uma breve síntese das ideias mais recorrentes, destacando como o conceito de Cultura Digital está presente na vivência escolar e cotidiana dos alunos.



Confira, abaixo o exemplo visual e detalhado de como estruturar o mural no Padlet para a atividade de interpretação do texto sobre cultura digital.

**Título do Mural:** “Minha Vida na Cultura Digital”



**Descrição do Mural:** “Este espaço é dedicado à exploração e reflexão sobre como os artefatos digitais influenciam nosso cotidiano, relações sociais e formas de pensar. A partir da leitura do texto proposto, compartilhe suas ideias, experiências e análises. Utilize textos, imagens, vídeos ou áudios para enriquecer sua postagem.”

**Estrutura do Mural:** Colunas Temáticas


Utilize o formato "Prateleira" (Shelf) no Padlet para organizar o mural em colunas temáticas. Cada coluna abordará um aspecto específico do texto:


- Reflexão pessoal:  
“Quantos artefatos digitais fazem parte do seu dia? Como eles influenciam sua rotina?”
- Crítica social:  
“Você acredita que estamos nos tornando dependentes das tecnologias digitais? Quais os riscos e benefícios disso?”
- Projeção de futuro:  
“Como você imagina que será a cultura digital daqui a 10 anos?”
- Conexão com o texto:  
“Escolha um trecho do texto que você considerou mais impactante e explique por que ele chamou sua atenção.”


## Instruções para os Alunos:


Postagem: Escolha uma ou mais colunas para contribuir. Sua postagem deve conter:


- Um texto reflexivo de, no mínimo, 5 linhas.
- Opcionalmente, adicione imagens, vídeos ou áudios que complementem sua reflexão.

-  Interação: Comente em pelo menos duas postagens de colegas, oferecendo feedback construtivo ou compartilhando experiências relacionadas.

 Etiqueta: Mantenha o respeito e a cordialidade em todas as interações.

-  Moderação: Ative a moderação de postagens para garantir que o conteúdo seja apropriado.

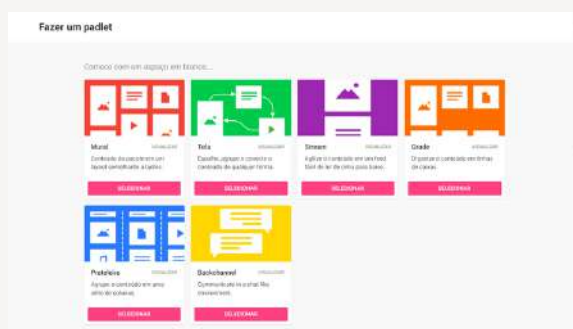
-  Engajamento: Incentive os alunos a utilizarem diferentes mídias em suas postagens para tornar o mural mais dinâmico.

-  Síntese: Ao final da atividade, realize uma discussão em sala de aula destacando as principais reflexões e aprendizados compartilhados no mural.

## Recursos Adicionais:

Para auxiliar na criação e gestão do mural no Padlet, você pode consultar os seguintes recursos:

- Tutorial em Vídeo: [Como Criar um Mural Virtual Colaborativo - YouTube](#)
- Guia Prático: [Como usar o Padlet para criar experiências de aprendizagem incríveis - Geekie](#)
- <https://pt.slideshare.net/bibliotecasvisuais/a-utilizacao-da-ferramenta-padlet-em-contexto-educativopdf-253049649>



**Trilhando o caminho...**



**Somos navegantes da  
Cultura Digital, mas será  
que todos estamos no  
mesmo barco?**

# Antes de tudo, vamos refletir...

Assista a reportagem do Fantástico sobre o jovem Artur Mesquita, de 15 anos, sobre a forma que encontrou para acompanhar as aulas, que passaram a ser online, por conta da pandemia de Covid-19.



 [CLICK HERE](#)

[Confira a reportagem completa aqui!](#)

 [CLICK HERE](#)



## **Estudante adapta 'sala' em cima de árvore para acompanhar aulas remotas, no PA: 'construindo um...**

Artur Ribeiro Mesquita, de 15 anos, está no 1º ano do ensino médio e foi morar no campo, em Alenquer, devido a pandemia. O adolescente recebe apoio da família para continuar os estudos.

 G1 / Mar 14, 2021



[Converse com os colegas e o professor:](#)

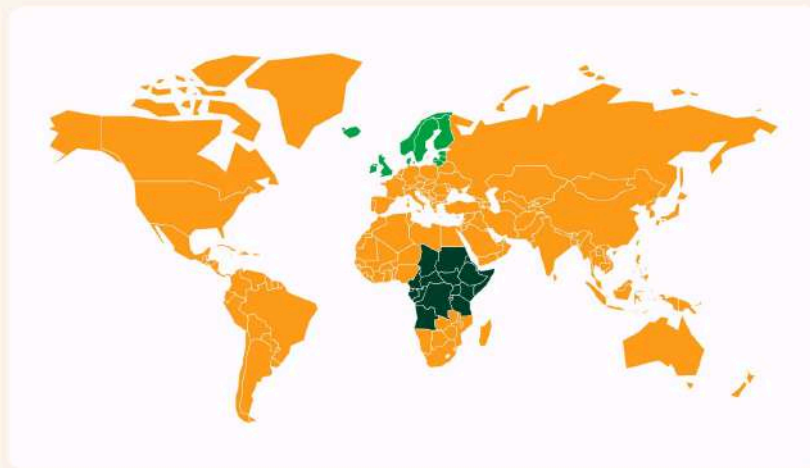
- Por que Artur Ribeiro Mesquita decidiu adaptar uma "sala de aula" em cima de uma árvore?
- Quais foram os principais desafios enfrentados por Artur para acessar as aulas remotas?
- Como a mudança da família para a zona rural impactou a educação dos irmãos de Artur?
- Como as autoridades educacionais poderiam apoiar estudantes em áreas com acesso limitado à internet?
- De que forma a história de Artur pode inspirar políticas públicas voltadas para a educação em regiões remotas?
- Quais desigualdades de acesso à educação por meio digital podemos apontar entre o estudante Artur e um estudante da rede privada?

# Exclusão Digital em tempos de Cultura Digital

Viver em uma sociedade permeada de artefatos tecnológicos oferece inúmeras vantagens: mais acesso à informação, redução de custos no setor trabalhista, mais conectividade entre as pessoas, etc. Contudo, o acesso ao mundo digital não está acontecendo de forma igualitária em todo os cantos do planeta. Também existe um desequilíbrio e o nome para isto é **exclusão digital**.

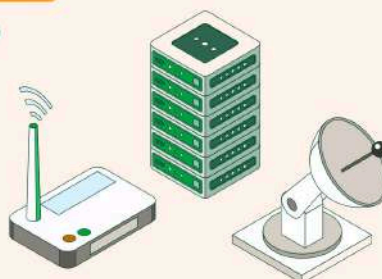
## O mapa mundial da Internet

Saiba o número de usuários e a penetração da Internet no mundo\*



Fonte: DataReportal

\* Taxa de penetração (%) em janeiro de 2024



## Causas e tipos de exclusão digital:

Num primeiro momento, a exclusão digital atribuiu-se ao subdesenvolvimento e foi percebida como algo passageiro que desapareceria com a popularização da tecnologia. Por outro lado, a fratura persiste hoje apesar da comercialização maciça de dispositivos eletrônicos com acesso à Internet. As causas podem ir desde o alto preço dos dispositivos mencionados, à falta de conhecimentos sobre seu uso ou ao déficit de infraestruturas para seu acesso. A esse respeito, revisamos quais são os tipos de exclusão digital:

- **Exclusão de acesso.** Refere-se às possibilidades que as pessoas têm de acessar este recurso. Aqui entram em jogo, entre outras, as diferenças socioeconômicas entre as pessoas e os países, pois a digitalização exige investimentos e infraestruturas muito caras para as regiões menos desenvolvidas e as áreas rurais.
- **Exclusão de uso.** Faz referência à falta de competências digitais que impede o manejo da tecnologia. Neste sentido, e para dar um exemplo, a UIT (União Internacional das Telecomunicações) indica que há 40 países onde mais da metade de seus habitantes não sabem anexar um arquivo em um e-mail.
- **Exclusão de qualidade de uso.** Algumas vezes, existem as competências digitais para usar a Internet, mas não os conhecimentos para fazer um bom uso da rede e tirar o máximo proveito possível da mesma. Por exemplo, no referente ao acesso à informação de qualidade.

A UIT estabeleceu, faz alguns anos, o Índice de Acesso Digital (IAD), que mede a capacidade global dos cidadãos de um país para acessar e utilizar as TICs. Este índice leva em conta diversas variáveis agrupadas em cinco categorias: qualidade, infraestrutura, conhecimento, acessibilidade e utilização.



# Consequências da exclusão digital:

A discriminação tecnológica constitui uma forma de pobreza e exclusão social ao privar uma parte da população de recursos essenciais para se desenvolver e gerar riqueza. Evidenciamos isso com frequência durante a pandemia da COVID-19. Muitos estudantes e trabalhadores tiveram dificuldades para trabalhar remotamente e seguir suas aulas online. A seguir, revisamos os principais efeitos da exclusão digital:

## INCOMUNICAÇÃO E ISOLAMENTO:

Os habitantes de áreas remotas onde a Internet não chega estão incomunicados. Algo parecido acontece com os residentes de áreas urbanas que vivem desconectados ao provocar isolamento social.

## BARREIRA AO ESTUDO E AO CONHECIMENTO:

A pandemia de coronavírus em 2020 expôs a exclusão digital no mundo da educação, com professores e alunos à margem por não terem acesso à tecnologia e às competências digitais suficientes. Também aumenta a ignorância ao limitar o acesso ao conhecimento. No entanto, desde então, cada vez mais pessoas passaram a ter acesso às tecnologias e adquiriram as habilidades necessárias para usá-las.

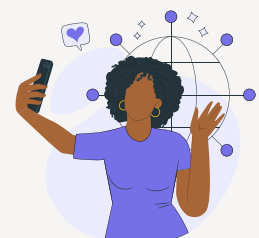
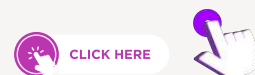
## ACENTUA AS DIFERENÇAS SOCIAIS:

O analfabetismo digital diminui as opções de encontrar trabalho ou de ter acesso a um emprego de qualidade, o que repercute negativamente na economia dos trabalhadores.

## DISCRIMINAÇÃO SEXUAL:

A exclusão digital prejudica mais as mulheres do que os homens, o que vulnera os princípios de igualdade de gênero.

Adaptado de: <https://www.iberdrola.com/compromisso-social/o-que-e-exclusao-digital>



## Aprofundamento do tema!

Confira as reportagens abaixo sobre as desigualdades no acesso à internet enfrentadas pelos brasileiros.



CLICK HERE



**Desigualdade no acesso à internet impacta qualidade da educação**



**Desconectados: 36 milhões de pessoas sem internet refletem a desigualdade no Brasil**

**B** Brasil de Fato / Sep 1, 2023

**Link**



CLICK HERE

# Hora da Atividade!

Analisar dados sobre desigualdade digital das reportagens que você leu e transformá-los em um **infográfico informativo e impactante**, usando o **Canva** ou **Genially**, destacando os principais problemas enfrentados por estudantes da educação pública no Brasil.

Plataformas sugeridas para realizar a atividade: **Canva** ou **Genially** (escolha entre os modelos disponíveis, conforme preferência).



CLICK HERE



Etapas da Atividade:


## 1. Leitura e Compreensão (individual)

Oriente os alunos a realizarem a leitura dos textos propostos.

## 2. Explicação do que é um infográfico:

*Infográficos são textos informativos ou explicativos que integram elementos visuais, como gráficos e imagens, dados numéricos e/ou textos verbais sintéticos. Esse gênero permite uma síntese ilustrada da reportagem ou notícia.*



 Instruções para os Alunos:

 1. Contextualize o Tema com a Turma:


Antes de iniciar a atividade, promova uma roda de conversa ou discussão guiada para explorar:

- O que é exclusão digital?
- Como ela se manifesta nas escolas e nas comunidades dos estudantes?

Quais trechos da reportagem chamam mais atenção? Por quê?



Dica: Utilize o Padlet (que você utilizou na atividade anterior), ou cartaz físico para anotar palavras-chave e dados relevantes da discussão inicial.

 2. Oriente a Leitura e a Seleção de Informações:

Ajude os alunos a identificar e organizar as informações mais relevantes da reportagem:

- Proponha uma tabela de extração de dados (colunas: Dado numérico, Contexto, Impacto)
- Destaque a importância de categorizar os dados em tópicos (ex.: acesso, qualidade da internet, impacto social, desigualdade)



Dica: Distribua cores diferentes para os temas e use post-its (físicos ou digitais) para visualização.

 3. Explique o que é um Infográfico e Mostre Exemplos:

- Mostre modelos de infográficos prontos (use Canva ou Genially como exemplo).
- Destaque as partes principais: título, seções, ícones, gráficos, legendas e fontes.
- Enfatize a importância de clareza visual, sintetização da informação e impacto visual.



Dica: Exiba um vídeo curto do Canva ensinando a usar templates de infográficos.

Dica: Use o formato colaborativo do Canva (modo equipe) para permitir edição conjunta.


 5. Ajude na Escolha da Ferramenta

- Mostre como acessar e criar uma conta gratuita no [www.canva.com](http://www.canva.com) ou [www.genial.ly](http://www.genial.ly).

<https://genially.com/pt-br/modelos/infograficos/educacao/>

<https://www.youtube.com/watch?v=a5BtmMCu67Q>



 6. Incentive a Reflexão Final

Após a apresentação dos infográficos, proponha perguntas como:

- Que soluções vocês pensariam para reduzir essa desigualdade digital?
- De que forma vocês mesmos vivenciam (ou superam) essas dificuldades no dia a dia?
- Como podemos cobrar ou propor melhorias nas escolas?



Dica: Faça um mural digital com os infográficos e abra espaço para comentários/reflexões dos colegas.



**ser cidadão na Cultura Digital**

**Trilha 2**

# Antes de tudo, vamos refletir...



*“Ser cidadão já não significa o que se imaginava em etapas anteriores do capitalismo. Vivemos hoje outro modo de entender a política, momento em que se desfazem os acordos entre Estados, empresas e direitos sociais que davam sentido à concepção moderna e democrática da cidadania. (Canclini, 2021, p. 45-46).”*

[Leia a resenha crítica sobre o livro: “Cidadãos Substituídos por Algoritmos” de Néstor García Canclini](#)

A obra “Cidadãos Substituídos por Algoritmos”, de Néstor García Canclini, apresenta-se como um diagnóstico da conjuntura da vida cidadã mediada pelas redes sociais. Embora exista quem considere as interações conectadas uma forma de interação líquida à maneira de Bauman (2016), Canclini, por sua vez, destaca o uso de mídias em práticas de engajamento político

Néstor Canclini é antropólogo e pesquisador ligado à Universidade Autônoma Metropolitana, (Iztapalapa, na Cidade do México), e escreve sobre temas como cultura, política, identidade e globalização. Ele é conhecido por sua análise das práticas culturais na América Latina e suas relações com o poder político e os processos de transformação social.

Nesta publicação, o objetivo de Canclini é demonstrar que, na contemporaneidade, o uso de redes sociais em massa, com consciência e engajamento político funciona como uma nova forma de exercício da cidadania. Ao longo do livro, o autor dialoga sobre a maneira pela qual a mobilização pelas redes já propiciou importantes embates revolucionários neste século. Dessa forma, a obra apresenta uma perspectiva bastante positiva do uso da tecnologia, sendo ela capaz, inclusive, de formatar novas formas de participação social que estão além da mera mobilização partidária.

O título do livro, talvez, não revele muito de seu conteúdo e também, sugere uma espécie de cristalização/reificação dos sujeitos diante da midiatização. Ao determinar que os cidadãos estão sendo substituídos por algoritmos, a primeira impressão é de que perdemos nossa capacidade de agenciamento. Ou seja, fomos transformados em números sem vida, seres letárgicos.

O livro possui, ao todo, oito capítulos. No capítulo I, a título introdutório, o autor descreve a situação política da cidadania nos Estados nacionais. O conteúdo, no entanto, mostra a discussão do conceito de “descidadanização” (Canclini, p. 20), que pode ser considerado uma transformação semântica e de ação social do que significa cidadania em um mundo cada vez mais informal. A descidadanização para Canclini, diferente do que se possa imaginar, não significa o definhamento da cidadania, mas representa o processo de mutação que a acomete diante da condição cada vez mais virtual de nosso tempo.

Significa dizer que os sujeitos, por vezes, sentem-se menos partícipes da democracia representativa e visualizam novas formas de engajamento social, tais como mobilizações por meio de grupos em aplicativos de conversa, comunidades em redes sociais e conferências via meios digitais.

No entanto, entidades como o Estado e empresas de armazenamento de informações capturam, de formas imperceptíveis, nossos dados, tornando-nos menos livres. De acordo com as palavras do autor, "Quando falo em descidadanização, refiro-me a uma perda, ou várias [...], e não a que os exercícios cidadãos desapareçam" (Canclini, 2021, p. 21). Diante da deterioração da prática cidadã, aborda uma transformação na forma de atuação da cidadania tradicional. Os partidos políticos, na perspectiva dele, são formas mais arcaicas de participação política que ainda permanecem em seu modo de atuação. As militâncias, que antes estavam intimamente ligadas à atuação desses organismos, atualmente podem exercer grande engajamento longe das amarras desses organismos políticos. [...], Canclini destaca o angustiante mal-estar experimentado pelos cidadãos diante de uma democracia representativa, que, ironicamente, não representa os interesses dos cidadãos. O exercício da cidadania vai além da política partidária e está relacionada cada vez mais ao profundo ambiente cibernético. Ele define a situação contemporânea como "capitalismo eletrônico".

Ou seja, a monopolização e acúmulo de informações por parte de grandes corporações que armazenam nossas informações pessoais, como o Google, por exemplo. Como todo o tipo de capitalismo, a configuração atual é fomentadora da exploração neoliberal dos sujeitos inseridos dentro do ciberespaço, gerando e reforçando desigualdades sociais, culturais e tecnológicas. Nossa capacidade de agir e pensar é capturada por esses conglomerados, cujo objetivo é criar corpos dóceis, da maneira como pensou Michel Foucault. Os usuários passam a figurar, portanto, como consumidores submetidos, dominados, governados pelos interesses de quem adquire o acesso aos seus dados pessoais, interesses e inclinações ideológicas. Devido a isso, o exercício da cidadania nesse ambiente informacional pode ser visualizado pelo que chama de hacking: insurgência. Logo, usar os meios informacionais em benefício da comunidade e contra os interesses de grandes empresas que dominam o Estado a partir do monopólio tecnopolítico do mercado.

Adaptado de: CANCLINI, Néstor Garcia. Cidadãos substituídos por algoritmos. São Paulo: EdUSP, 2021, 212p. Resenha de: ALENCAR, Breno Rodrigo de Oliveira; SANTOS, Christiane do Socorro Ramos dos. Revista Linguagem em Foco, v.15, n.3, 2023, p. 168-174. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/linguagememfoco/article/view/11711>.





Converse com os colegas e o professor:

- Como o autor redefine o conceito de “descidadanização” no contexto das redes sociais e da virtualização da vida contemporânea?
- Por que o título do livro pode gerar uma interpretação ambígua sobre o conteúdo da obra? Que efeito esse título causa no leitor?
- De que forma Canclini enxerga a atuação política nas redes sociais como uma nova forma de cidadania? Dê exemplos mencionados no texto.
- Como a relação entre cidadãos e algoritmos evidencia a tensão entre liberdade e controle no ambiente digital?
- Explique a crítica de Canclini à democracia representativa e como ele relaciona essa crítica com o mal-estar dos cidadãos.
- O que Canclini entende por “capitalismo eletrônico” e quais são suas implicações para a vida cidadã na contemporaneidade?
- Segundo o texto, qual é o papel das grandes corporações no processo de exploração e vigilância dos usuários?
- Como o conceito de “hacking” é ressignificado na obra? Em que sentido ele representa uma forma legítima de resistência cidadã?
- A obra apresenta um tom pessimista, otimista ou ambíguo em relação ao uso das tecnologias digitais na participação política? Justifique sua resposta com base no texto.

## Sugestão de atividade!

Abaixo há um questionário sobre o texto que você leu! Acesse e teste seus conhecimentos.



CLICK HERE

### Formulário sem título

Cidadania Digital e Algoritmos

[Sign in to Google](#) to save your progress. [Learn more](#)

\* Indicates required question

5. Qual é a principal crítica feita à democracia representativa, segundo o texto? \* 0 points

a) É tecnicamente ineficaz.

b) Não representa os interesses reais dos cidadãos.

## Aprofundando o tema!

Você já parou para pensar que os algoritmos estão em todas as partes do mundo digital? Nas plataformas, nos sites, nas redes sociais, nos streamings, nos aplicativos... Cada vez mais, estamos sujeitos à operação dos algoritmos que selecionam, recomendam e categorizam os dados. Por isso, precisamos entender como os algoritmos funcionam para perceber os impactos que eles causam na sociedade e na vida cotidiana. Os algoritmos, por exemplo, indicam os vídeos que aparecem no feed e são responsáveis por definir os conteúdos que vão viralizar (espalhar rapidamente) – ou seja, nem tudo o que viraliza é espontâneo, como pode parecer.

Todo mundo já considerou estranha a “coincidência” de ver nas redes sociais exatamente o tema que estava conversando com os amigos. Tem até a situação mais bizarra ainda de quando elas praticamente “adivinham” o que estamos cogitando a comprar. Mas você já parou para pensar como esse conteúdo chega até você? O documentário da Netflix, **O Dilema das Redes**, mostra que o acaso não existe e as plataformas das Big Techs têm sido usadas para prever o comportamento humano e impulsionar mudanças – de preferência aquelas que dão mais lucro.

Adaptado de: <https://guiadoestudante.abril.com.br/estudo/dilema-das-redes-por-que-assistir-documentario-netflix/>

[Assista ao trailer e não deixe de conferir o conteúdo do documentário!](#)



“Se você não está pagando pelo produto, então você é o produto”

# Cidadania Digital

A Constituição Federal de 1988, em seu artigo 1º, inciso II, estabelece a cidadania como um dos fundamentos do Brasil, relacionada aos direitos e deveres civis, políticos e sociais. Significa dizer, que todo cidadão brasileiro pode e deve participar da vida e do governo de seu povo. A cidadania cria um elo entre o cidadão e o Estado.

A cidadania digital refere-se ao conjunto de direitos, responsabilidades e comportamentos que as pessoas devem ter para participar plenamente da sociedade em ambiente digital. Busca garantir a todos o acesso igualitário às tecnologias de informação e comunicação (TICs), no intuito de favorecer o conhecimento em educação digital e midiática.

Além disso, incentiva a participação social na governança digital e nos processos democráticos. A cidadania digital envolve usar a tecnologia de forma responsável, compreender questões relacionadas à privacidade e à segurança no ambiente virtual, diferenciar informações verdadeiras de falsas e contribuir para a integridade da comunidade virtual. Ela não apenas fortalece as conexões entre as pessoas, mas também incentiva os cidadãos a participarem ativamente na sociedade, contribuindo para seu desenvolvimento de maneira informada, comprometida e democrática, por meio das ferramentas digitais. Exercer a cidadania plena significa integrar-se ao sistema político de um país e aos processos de construção coletiva de uma sociedade. Assim como cumprir deveres, exigir os direitos civis, políticos e sociais, e ainda adotar a cidadania digital como parte essencial do conceito atual de cidadania.

Adaptado de: <https://www.gov.br/cgu/pt-br/educacao-cidada/programas/desenho-redacao/arquivos/13deg-cdr/guia-do-tema-13o-cdr.pdf/>




# Hora da Atividade!

## DOCUMENTÁRIO 'JUVENTUDE CONECTADA', CONTA HISTÓRIAS DE NOVOS HERÓIS DA ERA DIGITAL

Dividida em quatro episódios, série documental mostra como os jovens vem usando a web para transformar a realidade.

Dirigida por Luiz Bolognesi e co-dirigida por Fabiano Maciel que o Canal Futura estreia na próxima semana. Com produção de Laís Bodanzky e da Buriti Filmes, o documentário é inspirado na pesquisa Juventude Conectada da Fundação Telefônica Vivo, co-realizadora do projeto. A série tem quatro episódios – “Ativismo”, “Comunicação Democrática”, “Empreendedorismo” e “Educação”-, com 26 minutos cada.

Adaptado de: <https://undime.org.br/noticia/15-07-2016-18-11-documentario-juventude-conectada-leva-ao-canal-futura-historias-de-novos-herois-da-era-digital> 


Etapas da atividade:

1. Você vai assistir aos quatro episódios do documentário: “Juventudes Conectadas”:




### Episódio 1 – Ativismo

A mídia online na luta pela resistência e representatividade é o tema do primeiro episódio. De um lado, grupos indígenas que descobriram nela um meio de defesa de seu território e sua cultura. De outro, a juventude negra baiana que, unida a colaboradores em todo Brasil, declaram-se quilombos digitais e conquistaram na web espaço para se expressarem e se mobilizarem pelos direitos sociais.



### Episódio 2 -Comunicação Democrática

Democratização da mídia na prática, compromisso com a informação e aprofundamento da pauta. Essa é a proposta dos novos criadores de conteúdo independentes e jornalistas que se proclamam livres. Eles se uniram em rede e se arriscam nas ruas para promover coberturas e debates que não têm espaço nos grandes veículos de comunicação.





### Episódio 3 – Empreendedorismo

Eles viabilizam produções coletivamente, valorizam a experiência em vez da posse, criam possibilidades de consumo baseadas no compartilhamento, empregam habilidades como moeda de troca e usam a internet para realizar suas ideias. Os jovens empreendedores estão revolucionando a economia com novos modelos de negócio criativos e inovadores, que trazem uma nova consciência e movimentam milhões de reais.



### Episódio 4 – Educação

Novas formas de aprendizagem é o que prometem as novas tecnologias. Nas salas de aula, elas ajudam os professores a avaliarem seus alunos e criarem planos de estudo personalizados. Fora, o crowdlearning, conectando quem ensina e quem quer aprender, quebra as barreiras da educação e incentiva o compartilhamento colaborativo e horizontal de conhecimento.

## 2 – Roda de Conversa Orientada:

Em círculo, os estudantes compartilham suas impressões iniciais. O professor pode guiar o debate com perguntas como:

- Como o documentário representa os jovens brasileiros?
- Quais realidades digitais aparecem nos depoimentos?
- Que papel a escola desempenha nesse contexto digital?
- O documentário apresenta apenas vantagens da conexão digital? Que críticas são possíveis?

## 3 – Produção Escrita - [Resenha Crítica no Google Docs](#)

Orientações para a escrita:




**Introdução:** Apresente o documentário, seu título, direção e tema central.

**Desenvolvimento:** Analise os principais pontos abordados, indicando pontos fortes e eventuais lacunas ou críticas. Relacione com sua realidade e experiências como jovem conectado(a).

**Conclusão:** Apresente seu posicionamento crítico, destacando a importância do tema e possíveis caminhos para um uso mais consciente das tecnologias digitais.

Dica: Use argumentos consistentes, evite opiniões superficiais e busque uma linguagem clara, formal e coerente.

 Instruções para os Alunos:

 Sugestão de Ficha de Apoio: Produção de Resenha Crítica

## 1. Informações iniciais (para a introdução)

- Título do documentário:
- Direção / Produção:
- Ano de lançamento:
- Tema central abordado:
- Contexto em que assisti (na escola, em grupo, individualmente):



## 2. Análise do conteúdo (para o desenvolvimento)

A) Quais temas centrais o documentário aborda?

B) Quais falas ou cenas chamaram sua atenção? Por quê?

C) O que você percebeu sobre as diferentes realidades dos jovens apresentados? Há diferenças sociais, regionais ou de acesso à tecnologia? Quais?

D) Você concorda com a visão apresentada no documentário? Justifique com argumentos próprios.

E) Relacione o conteúdo do documentário com a sua realidade escolar ou pessoal. Há semelhanças ou diferenças?



## 3. Conclusão da resenha

- Qual é a sua avaliação geral do documentário?
- Por que esse conteúdo é importante para ser debatido entre os jovens?
- Que reflexão final você deseja deixar ao leitor?



## 4. Linguagem e Estrutura (checklist final)

- Usei uma introdução clara com as informações básicas?
- Apresentei uma análise crítica, com argumentos e exemplos?
- Finalizei com uma conclusão reflexiva?
- Usei linguagem adequada, coesa e objetiva?
- Revisei o texto antes de entregar?



Tutorial de uso do Google Docs: <https://youtu.be/qumPQRAhnQM?si=K-h1M6yPjOMU5OqT>



CLICK HERE



**Trilhando o caminho...**



**O Mundo do Trabalho e a  
Cultura Digital**

# Plataformização: você sabe o que é?

Nos últimos anos, o termo **PLATAFORMA** passou a designar não apenas softwares ou ambientes digitais, mas uma nova lógica de organização social, econômica e cultural. Plataformas são sistemas digitais que intermediam interações entre usuários, produtores de conteúdo, serviços e dados. Elas não produzem diretamente os conteúdos ou produtos, mas criam as condições para que essas trocas ocorram, mediando-as por algoritmos e tecnologias de coleta de dados.

**Exemplos típicos de plataformas incluem:**



Google (plataforma de busca e publicidade),

Facebook, Instagram e TikTok (plataformas de redes sociais),



Amazon (plataforma de comércio eletrônico),



Uber (plataforma de transporte),



YouTube (plataforma de vídeo).

Essas empresas não são apenas ferramentas neutras: elas organizam o modo como a informação circula, como o trabalho se estrutura e como as relações sociais se dão. Por isso, falamos em **PLATAFORMIZAÇÃO** — um processo pelo qual diversas áreas da vida cotidiana passam a ser mediadas e reorganizadas sob a lógica das plataformas digitais.

## A PLATAFORMIZAÇÃO DA SOCIEDADE

O conceito de plataforma refere-se à expansão do modelo de plataforma para diferentes setores da sociedade — educação, saúde, transporte, cultura, jornalismo, entre outros. Esse modelo se baseia em três características principais:

**Intermediação algorítmica:** Plataformas usam algoritmos para filtrar, ranquear e recomendar conteúdos ou serviços, influenciando diretamente o que os usuários veem e fazem.

**Extração de dados:** Cada interação do usuário é convertida em dados, que são analisados e comercializados, muitas vezes de forma invisível.

**Economia de rede:** Quanto mais usuários participam, mais valor a plataforma acumula, criando monopólios digitais e concentrando poder em poucas corporações.

## EXEMPLOS CONCRETOS DE PLATAFORMIZAÇÃO:

**Educação:** Plataformas como o **Google Classroom**, ou **Microsoft Teams** não apenas oferecem ferramentas educacionais, mas também coletam dados dos estudantes, padronizam interações e interferem na mediação pedagógica.

**Trabalho:** Aplicativos como **Uber**, **99** e **iFood** transformaram relações de trabalho ao introduzir o modelo de trabalho sob demanda, no qual algoritmos decidem quem trabalha, quando e quanto recebe.

**Cultura e comunicação:** No YouTube, o conteúdo mais visível não é aquele de maior qualidade artística, mas aquele mais compatível com os algoritmos de engajamento, moldando a produção cultural e o comportamento dos usuários.

## IMPLICAÇÕES SOCIAIS E CRÍTICAS

A plataformização levanta importantes questionamentos sobre:

- Privacidade e vigilância;
- Desigualdades de acesso e de visibilidade;
- Precarização do trabalho;
- Dependência tecnológica e perda de autonomia institucional (como escolas e hospitais dependendo de empresas privadas de tecnologia).

Alguns serviços públicos também são feitos por plataformas digitais, como as que vendem a permissão de estacionamento em zonas públicas rotativas, as que oferecem acesso a informações de benefícios sociais e as que administram os cartões de transporte público.

A plataformização representa uma nova etapa do capitalismo digital, em que a vida social passa a ser orientada por sistemas que priorizam dados, algoritmos e lucro. Entender esse processo é essencial para que possamos debater políticas públicas, modelos educacionais e formas mais justas de organização social frente ao domínio crescente das plataformas.



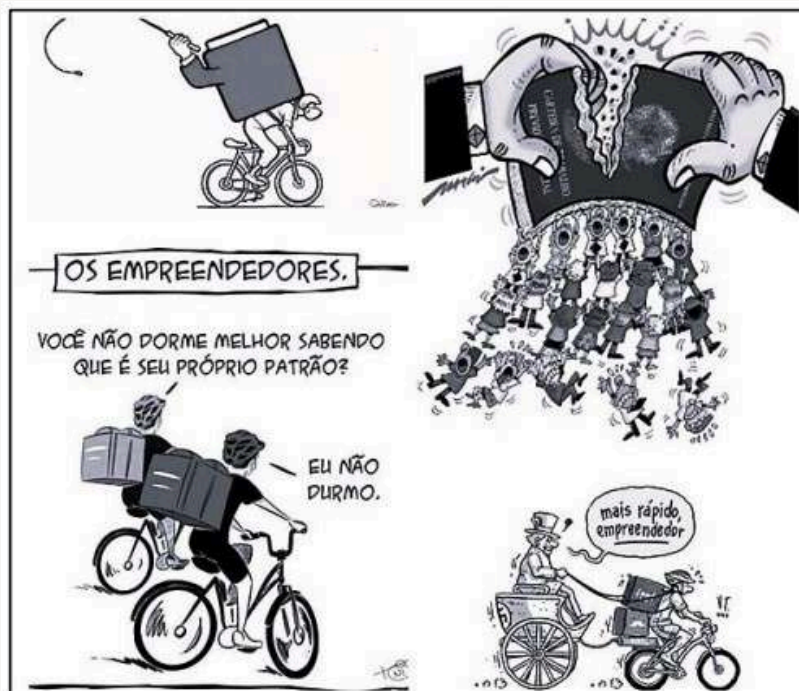
Dica! Assista ao Episódio "Queda Livre" da série Black Mirror, da Netflix, se passa em uma realidade onde todos possuem uma nota pessoal em seus celulares. As pessoas podem ser avaliadas por outras e sua nota pode influenciar sua vida. É nesse contexto que conhecemos Lacie Pound (Howard), que é obcecada por sua nota alta e por ser bem vista por todos ao seu redor.



### **Queda Livre – A obsessão pelo digital**

No episódio intitulado "Queda Livre", da terceira temporada da série Black Mirror, da Netflix, acompanhamos a jornada da personagem Lacie para crescer em um mundo onde as pessoas vivem através de seu status nas redes sociais, prezando somente por curtidas e avaliações positivas. A série, que é conhecida por trazer cenários fictícios e futuristas - embora bastante atuais -, focados em abordar os possíveis impactos negativos de diferentes tecnologias em nosso cotidiano, ilustra de modo preciso a influência que os novos meios de comunicação têm na vida dos seres humanos.

De acordo com dados do IBGE, a economia brasileira cresceu 2,9% em 2023. Entretanto, os trabalhadores vêm enfrentando, desde o final do século passado, perdas salariais e sociais de toda ordem, como redução dos direitos trabalhistas, desemprego estrutural, crescente precarização. Uma das alternativas apresentadas aos trabalhadores é, justamente, a possibilidade de serem “empreendedores” e “patrões de si mesmos”.



(Disponível em: <https://bahiapravoce.com.br/uberizacao-do-trabalho/>. Acesso em: setembro de 2024.)

[Leia a reportagem do jornal Folha de São Paulo sobre a depreciação do termo “CLT” \(Consolidação das Leis do Trabalho\).](#)



**CLT vira xingamento entre crianças, e pais discutem tema nas redes - 01/05/2025 - #Hashtag - Folha**

Sigla tem sido usada como sinônimo para alguém que fracassou no mercado de trabalho

[uol.com.br/](https://uol.com.br/) May 1

Será que a tecnologia facilitou o mundo do trabalho ou o precarizou? Leia o artigo escrito pelo Dr. Drauzio Varella, médico brasileiro muito conhecido.



*“Essa balbúrdia cibernética acelera e estressa o dia a dia, mas aumenta a eficiência no trabalho. Por essa razão, é fácil prever que os próximos avanços tecnológicos servirão para nos fazer trabalhar mais, cada vez mais, numa espiral enlouquecida que nos roubará o resto do lazer que ainda desfrutamos.”*



#### Fim de ano | Artigo

É fácil prever que os avanços da tecnologia servirão para nos fazer trabalhar mais, roubando o resto do lazer que desfrutamos. Veja artigo do dr. Drauzio.

Portal Drauzio Varella / Jan 15, 2018

## Movimentos sociais e # - Participação cidadã nas redes

O Movimento VAT, que quer acabar com a escala 6X1, surgiu no Tik Tok no final do ano passado, trazendo muitos apoiadores, assim como muitos haters. O fim da jornada de trabalho de 6 dias trabalhados por um dia de descanso ganhou destaque neste domingo, 11 de novembro, nas redes sociais. A extinção faz parte de uma PEC apresentada pela deputada Érica Hilton (PSOL-SP) na Câmara dos Deputados.

Nascido em Tocantins e morador do Rio de Janeiro há 10 anos, Rick aos 30 anos estava cansado da escala 6x1 que o trabalho de balconista de farmácia lhe proporcionava. Em paralelo, também conciliava os trabalhos de influencer no Tik Tok onde comentava as novidades do mundo pop - mas nenhuma live repercutiu tanto quanto o vídeo que ele publicou no dia 13 de setembro de 2023.

Confira a reportagem completa sobre o movimento que quer acabar com a escala 6x1.



CLICK HERE



Escala 6x1: conheça o Movimento VAT (Vida Além do Trabalho)

Conheça o tocantinense Rick Azevedo, defensor do movimento e ex-balconista de farmácia que já chamou a atenção de deputados e empresários

# Hora da Atividade!

## Atividade: Produção de Conteúdo Digital – Ser Cidadão na Cultura Digital/Mundo do Trabalho e Cultura Digital

Etapas da Atividade!

### 1. Roda de Conversa Inicial:

Após o estudo completo da Trilha 2, discuta com os alunos:

- O que significa ser cidadão na cultura digital?
- Quais mudanças o mundo do trabalho sofreu com a digitalização?
- Como as redes sociais podem ser usadas para informar, educar ou engajar?

### 2. Definição de Grupos e Temas:

Divida os alunos em pequenos grupos e proponha que escolham um dos seguintes eixos:

#### Eixo 1: Ser cidadão na cultura digital

- Ex: cyberbullying, desinformação, ativismo digital, direitos e deveres online, uso ético da tecnologia.

#### Eixo 2: Mundo do trabalho e cultura digital

- Ex: profissões digitais, empreendedorismo, precarização do trabalho e novas formas de trabalho.

### 3. Planejamento do Conteúdo:

Cada grupo deve decidir:

- Qual plataforma usarão (**Instagram, TikTok, Facebook**);
- Formato do conteúdo;
- Vídeo curto (até 60 segundos);
- Carrossel de imagens;
- Stories simulados;
- Reels ou dublagens com informação crítica;
- Qual a mensagem principal que desejam comunicar;
- Que tipo de linguagem visual ou textual usarão (ex: memes, infográficos, esquetes, entrevistas simuladas).

### 4. Produção do Conteúdo:

Grupos criam os conteúdos com base no planejamento. Podem usar celulares ou aplicativos como **Canva, CapCut, InShot, etc.**





### 5. Apresentação e Análise:

Cada grupo apresenta seu conteúdo para a turma. A turma analisa:

- A clareza da mensagem,
- A pertinência com o tema,
- A criatividade,
- O impacto social ou educativo.

# Seção do Professor!



-  Instruções para o professor:  
Crie um mural digital com links ou QR codes dos conteúdos produzidos (pode usar Padlet ou mural físico com prints).
-  Reforce conceitos de literacia digital e midiática (checagem de fontes, ética online, direitos autorais).
-  Oriente sobre o uso de linguagem acessível e respeitosa.
-  Promova uma reflexão final: Qual o papel do jovem na transformação digital da sociedade?

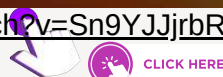
## Recursos Sugeridos

- Apps: Canva, CapCut, TikTok, Instagram, Google Apresentações.
- Equipamentos: Celulares com câmera, acesso à internet, projetor para apresentações.

 Tutorias que podem ajudar:



<https://www.youtube.com/watch?v=Sn9YJJrbRU>



[https://youtu.be/1\\_3Oxy6NcEw?si=m3B2lhqd8DZ5KgwD](https://youtu.be/1_3Oxy6NcEw?si=m3B2lhqd8DZ5KgwD)



**Sugestão de leitura:**  
“Uberização: a nova onda do trabalho precarizado” é uma importante denúncia contra o cinismo dos que se apresentam ao grande público como promotores da cooperação social e do uso parcimonioso dos recursos, mas que na verdade estão entre os mais importantes vetores da concentração de renda, da desregulamentação generalizada e da perda de autonomia dos indivíduos e das comunidades no mundo atual.



# A Cultura Digital e a Escola

**Trilha 3**

# Antes de tudo, vamos refletir...

A tecnologia digital está mudando fundamentalmente a maneira como aprendemos e ensinamos. Plataformas de aprendizado online, tutoriais em vídeo, aplicativos educacionais e jogos educacionais são apenas algumas das ferramentas que estão remodelando o campo da educação.

Em 2023, a UNESCO divulgou o **Relatório de monitoramento global da educação, resumo, 2023: a tecnologia na educação: uma ferramenta a serviço de quem?** O Relatório GEM 2023, elaborado por equipe independente da UNESCO, examina criticamente o papel da tecnologia digital na educação global. A seguir, os principais temas abordados no documento:

## **Evidências sobre impacto educacional da tecnologia são limitadas.**

- Poucas evidências robustas confirmam benefícios claros da tecnologia na aprendizagem.
- A maioria dos estudos é feita por empresas interessadas em vender seus produtos (ex: Pearson).
- Tecnologias mudam rapidamente, dificultando a avaliação de seu impacto real.

## **A tecnologia pode incluir, mas também aprofundar desigualdades.**

- Recursos como rádio, TV e celulares ampliaram o acesso à educação em regiões remotas.
- Durante a pandemia, o ensino remoto alcançou 1 bilhão de alunos, mas excluiu ao menos 500 milhões, especialmente os mais pobres.
- O direito à educação passa a exigir acesso à conectividade, o que é ainda desigual: apenas 40% das escolas primárias no mundo têm internet.

## **A eficácia da tecnologia depende do contexto e da pedagogia.**

- Tecnologias bem integradas à pedagogia, mesmo que simples (como gravações em vídeo na China), melhoraram o desempenho e reduziram desigualdades.
- Por outro lado, a simples distribuição de equipamentos (ex: laptops no Peru) não gerou melhorias significativas na aprendizagem.

## **Impactos negativos do uso excessivo ou inadequado.**

- Uso exagerado de tecnologia (como celulares em sala) está associado à queda no desempenho acadêmico (segundo dados do PISA).
- A presença de dispositivos pode distrair alunos e prejudicar o foco nos estudos.

## **Formação docente e infraestrutura são frágeis.**

- Apenas metade dos países possuem diretrizes claras sobre habilidades digitais para professores.
- Professores se sentem despreparados, e poucos programas abordam temas como segurança digital.
- A aplicação de dados na gestão educacional ainda é limitada e desigual.



## Conteúdo digital e produção de conhecimento são desiguais.

- A maioria dos recursos abertos online está em inglês e é produzida por países do Norte Global.
- Plataformas como MOOCs beneficiam mais os alunos de países ricos e já instruídos.

## Adoção acelerada e riscos associados.

- Educação superior é o setor mais transformado pela tecnologia.
- Cresce o uso de plataformas digitais, mas há riscos à privacidade, ao bem-estar e à equidade.
- 89% dos produtos usados na pandemia podiam coletar dados de crianças.
- Apenas 14% dos países protegem legalmente esses dados no setor educacional.

## Custos invisíveis e insustentabilidade.

- Migração para ensino digital e conectividade total pode aumentar em 50% o déficit orçamentário dos países pobres.
- Muitos recursos comprados são subutilizados (ex: licenças de software).
- Questões ambientais também surgem: prolongar a vida útil de laptops pode reduzir emissões de CO<sub>2</sub>.

Adaptado de: UNESCO. 2023. Resumo do Relatório de Monitoramento Global da Educação 2023: Tecnologia na educação: Uma ferramenta a serviço de quem? Paris, UNESCO

### Converse com os colegas e o professor:

- Você se sente incluído ou excluído pelas tecnologias usadas na escola?
- A tecnologia que usamos em sala é útil ou só mais uma distração?
- O acesso à internet é igual para todos os colegas?
- O que pode ser feito para que a tecnologia contribua mais para o aprendizado?



### Restrição ao uso do celular nas escolas já está valendo

Redes e instituições de ensino, públicas e privadas, devem definir as estratégias de implementação da lei até o início do ano letivo. Objetivo é mitigar os impactos negativos do uso excessivo de celulares

Ministério da Educação



Em março de 2025, o Governo Federal lançou um guia sobre uso de telas por crianças e adolescentes. Disponível em: [https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes/guia/guia-de-telas\\_sobre-usos-de-dispositivos-digitais\\_versaoweb.pdf](https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes/guia/guia-de-telas_sobre-usos-de-dispositivos-digitais_-versaoweb.pdf)

Leia a reportagem sobre a Lei que restringe o uso de aparelhos celulares em todo o Brasil

# Hora da Atividade!

## Atividade: Celular na escola: ferramenta ou distração?

Etapas da Atividade:

### 1. Leitura e Contextualização

Após a leitura das reportagens apresentadas na Trilha 3, reflita:

- Qual a justificativa da lei?
- Em sua opinião, os celulares mais ajudam ou atrapalham na sala de aula?
- Você já usou o celular para fins pedagógicos em alguma disciplina?

### 2. Debate em Grupos

Divida a turma em dois grupos:

Grupo 1: a favor da proibição do uso de celulares na escola.

Grupo 2: contra a proibição, defendendo o uso pedagógico supervisionado.

Cada grupo terá 15 minutos para organizar seus argumentos e depois haverá 20 minutos de debate com mediação do professor.


### 3. Produção de Texto Argumentativo


Com base nas leituras e no debate, os alunos deverão escrever um texto dissertativo-argumentativo com o tema:


"Celular nas escolas: proibir ou educar para o uso consciente?"


## Seção do Professor!




 Incentive o uso de conectores argumentativos e a apresentação de dados ou exemplos concretos.

 Oriente a estrutura do texto: introdução, desenvolvimento com argumentos e contra-argumentos, e conclusão.

 Sugira o uso de ferramentas como o Padlet ou Mentimeter para fazer enquetes com os alunos.

 Como ampliação, proponha que os alunos criem um código de uso consciente de tecnologias na escola em formato de guia, a ser discutido com a comunidade escolar.

 Tutoriais que podem ajudar: <https://youtu.be/3m73am9LjFw?si=KhqbgY3OFww7UIWP>

**Trilhando o caminho...**



**Letramento Digital e o  
processo educativo**

# Plataformas de Ensino

A Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) disponibilizou uma lista de aplicativos, plataformas e recursos educacionais gratuitos para o aprendizado no meio digital em vários idiomas, categorizados com base nas necessidades de ensino a distância com funcionalidades em várias categorias. Dentre eles, estão:

**CenturyTech** - micro-aulas para abordar lacunas no conhecimento, desafiar os alunos e promover a retenção de memória a longo prazo.

**ClassDojo** - conecta professores com alunos e pais para criar comunidades em sala de aula.

**Edmodo** - ferramentas e recursos para gerenciar salas de aula e envolver os alunos remotamente, oferecendo uma variedade de idiomas.

**Edraak** - educação online em língua árabe com recursos para alunos e professores.

**EkStep** - plataforma de aprendizado aberta com uma coleção de recursos de aprendizado para apoiar a alfabetização e a numeracia.

**Google Classroom** - ajuda as turmas a se conectarem remotamente, se comunicarem e se organizarem.

**Moodle** - plataforma de aprendizagem aberta, orientada para a comunidade e com suporte global.

**Nafham** - plataforma de aprendizado on-line em língua árabe, com vídeo aulas educacionais que correspondem aos currículos egípcios e sírios.

**Paper Airplanes** - combina indivíduos com tutores pessoais para sessões de 12 a 16 semanas, realizadas através de plataformas de videoconferência.

**Schoology** - ferramentas para apoiar instrução, aprendizado, classificação, colaboração e avaliação.

**Gangorra** - permite a criação de portfólios e recursos de aprendizado digitais colaborativos e compartilháveis.

**Skooler** - ferramentas para transformar o software Microsoft Office em uma plataforma educacional.

Adaptado de: <https://www.ccen.ufpb.br/ccen/contents/noticias/unesco-disponibiliza-lista-de-aplicativos-plataformas-e-recursos-educacionais-para-ajudar-no-aprendizado-no-meio-digital>



# A expansão do Google Classroom

O Google Classroom ou a Sala de Aula do Google é uma ferramenta on-line gratuita que auxilia professores, alunos e escolas com um espaço para a realização de aulas virtuais. Por meio dessa plataforma, as turmas podem comunicar-se e manter as aulas a distância mais organizadas.

A ferramenta foi lançada pelo Google em 2014, mas ganhou muito destaque em 2020 em consequência da paralisação das atividades escolares presenciais como medida de prevenção ao novo coronavírus, responsável pela pandemia recente de covid-19.

Por meio do sistema, os professores podem publicar tarefas em uma página específica e ainda verificar quem concluiu as atividades, além de tirar dúvidas em tempo real e dar notas pela atividade. Os colegas de turma podem comunicar-se e receber notificações quando novos conteúdos são inseridos na sala de aula virtual.

Além de poder utilizar o sistema em computadores, ele pode ser baixado em forma de aplicativo pelas plataformas Android e IOS, facilitando ainda mais a utilização nos celulares (smartphones).

[Na sua escola você utiliza o Google Classroom?](#)

Adaptado de: <https://educador.brasilecola.uol.com.br/estrategias-ensino/como-usar-o-google-classroom.htm>

Leitura Complementar:



**Estados e Municípios têm adotado o Google for Education em Escolas da Rede Pública**

O avanço tecnológico é uma realidade no setor educacional, porque é uma alternativa para manter os alunos mais envolvidos com os conteúdos apresentados. Por outro lado, a falta de investimentos e de...

Tecnoset

 [CLICK HERE](#)

# Saber acessar para não estar fora da escola!

O Google Classroom tem sido amplamente adotado por escolas públicas como ferramenta de apoio à prática pedagógica, especialmente após a intensificação do ensino remoto durante a pandemia. Essa plataforma oferece uma série de funcionalidades que podem potencializar a organização das atividades escolares, mas também levanta desafios importantes que merecem análise crítica:

- **Desigualdade de acesso à internet e dispositivos:** Nem todos os alunos da rede pública possuem conexão adequada à internet ou dispositivos compatíveis em casa. Isso gera exclusão digital e dificulta a participação plena nas atividades.
- **Dependência de uma plataforma privada:** A utilização de serviços de grandes empresas de tecnologia, como o Google, levanta preocupações em relação à privacidade de dados, uso comercial de informações dos usuários e dependência de soluções corporativas em detrimento de plataformas públicas ou de código aberto.
- **Necessidade de infraestrutura escolar:** Mesmo com o uso da plataforma, a escola precisa contar com rede Wi-Fi estável, computadores, laboratórios e suporte técnico, o que nem sempre está disponível de forma equitativa entre as unidades escolares.

A relação entre letramento digital e o uso do Google Classroom por um estudante é direta e essencial: para utilizar a plataforma de forma eficaz, o estudante precisa mobilizar um conjunto de habilidades e conhecimentos que fazem parte do letramento digital.

O letramento digital não se resume a saber manusear equipamentos ou abrir programas. Ele envolve a capacidade crítica, reflexiva e autônoma de interagir com informações digitais, compreender linguagens específicas, resolver problemas, e atuar de forma segura e ética no ambiente virtual. Isso inclui saber:

- Navegar em plataformas educacionais;
- Entender instruções digitais;
- Produzir e compartilhar conteúdos;
- Identificar e evitar desinformação;
- Cuidar da segurança de dados e da privacidade.



Usar o Google Classroom exige letramento digital!

Google Classroom

Além do domínio das plataformas educativas, muitas escolas públicas utilizam um tipo de computador específico para estudantes: o **CHROMEBOOK**.

Abaixo você encontra algumas dicas de como utilizá-lo:

# 1

## CONHECENDO O CHROMEBOOK



#	Item	Descrição
1	Indicador/Botão de alimentação	Liga e desliga o computador.
2	Teclado	Para introduzir informações no seu computador.
3	Touch pad (Teclado tátil)	Dispositivo apontador sensível ao toque, que funciona como um mouse de computador.

# 2

## MODOS DE ACESSO:

Ao abrir o Chromebook você pode acessar utilizando

→ **modo visitante**

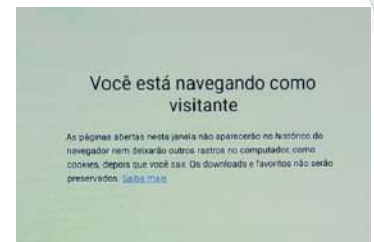
(indicado para consulta e pesquisa rápida)

OU

→ **utilizando o email institucional**

(necessário para acessar os aplicativos Google)

**Para navegar como visitante realize os passos a seguir:**



**Ao utilizar o email institucional para acessar o chromebook realize os passos a seguir:**

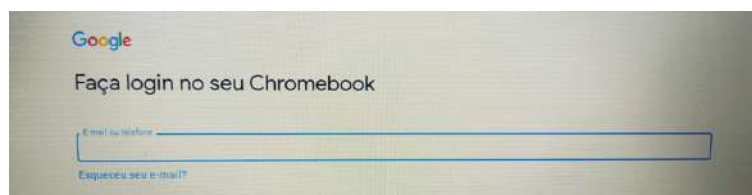
1) Clique em "adicionar pessoa".



2) Clique na opção de adicionar "você"



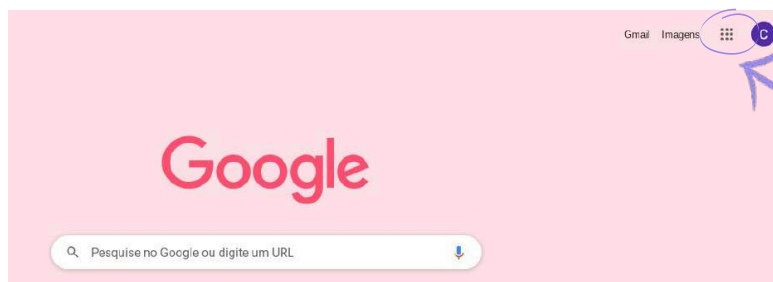
3) Insira o seu email institucional e a sua senha.



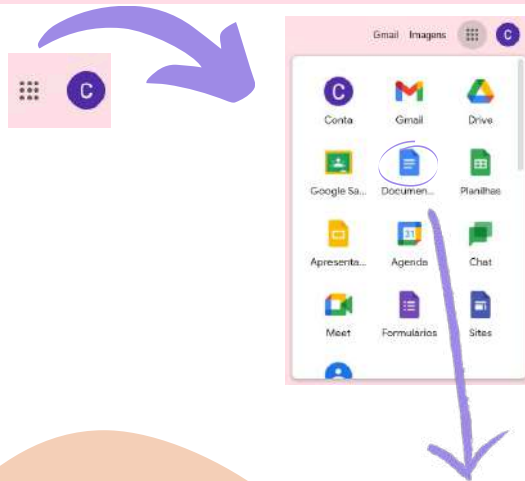
# 3

## ACESSANDO OS APLICATIVOS GOOGLE :

Para acessar os aplicativos é necessário estar logado(a) na conta institucional.



1)  
Clique nos  
"nove  
pontinhos".



2) Irá abrir os  
aplicativos  
vinculados com a  
sua conta  
institucional.

Este manual terá como referência o Google Documentos para a elaboração de trabalhos e projetos de pesquisa.



Ícone do  
Google documentos

# 4

## CONHECENDO O TECLADO DO CHROMEBOOK:

As teclas localizadas na parte superior do teclado possuem as seguintes funções:



<i>ícones</i>	<i>funções</i>	<i>descrições das funções</i>
←	Anterior	Ir para a página anterior
→	Seguinte	Ir para a página seguinte
↻	Recarregar	Atualizar a página atual
🖥️	Tela cheia	Abre a página em tela cheia
📄	Janela Seguinte	Muda para janela seguinte
☀️	Reduzir luminosidade	Reduz a luminosidade do LCD
☀️	Aumentar luminosidade	Aumenta a luminosidade do LCD
🔇	Sem som	Desativa o volume de som
🔊	Diminuir volume	Diminui o volume de som
🔊	Aumentar volume	Aumenta o volume de som

Fonte: <https://pt.slideshare.net/slicerlucas/manual-do-usurio-multilaser-m11c>

# 5

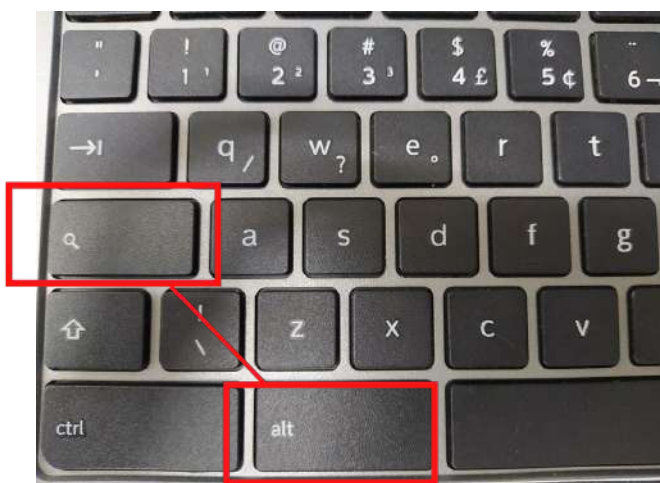
## ATALHOS DO TECLADO DO CHROMEBOOK :

Os chromebooks possuem o sistema operacional Chrome OS e com isso algumas funções são realizadas de maneira diferente dos computadores com outro sistema operacional, como por exemplo, Windows. O teclado do chromebook possui uma disposição de teclas diferente dos teclados convencionais e para facilitar seu uso é necessário praticar alguns atalhos, ou seja, apertar uma sequência de teclas para que uma função seja realizada. Logo abaixo estão listados alguns dos atalhos mais utilizados para funções básicas:

### Como ativar o Caps Lock (letra maiúscula):

A tecla "Caps Lock" em teclados convencionais tem a função de ativar a caixa alta, ou seja, deixar as letras maiúsculas. Como no chromebook não existe esta tecla, o atalho para ativar letras maiúsculas é: **alt + tecla pesquisar (lupa)**

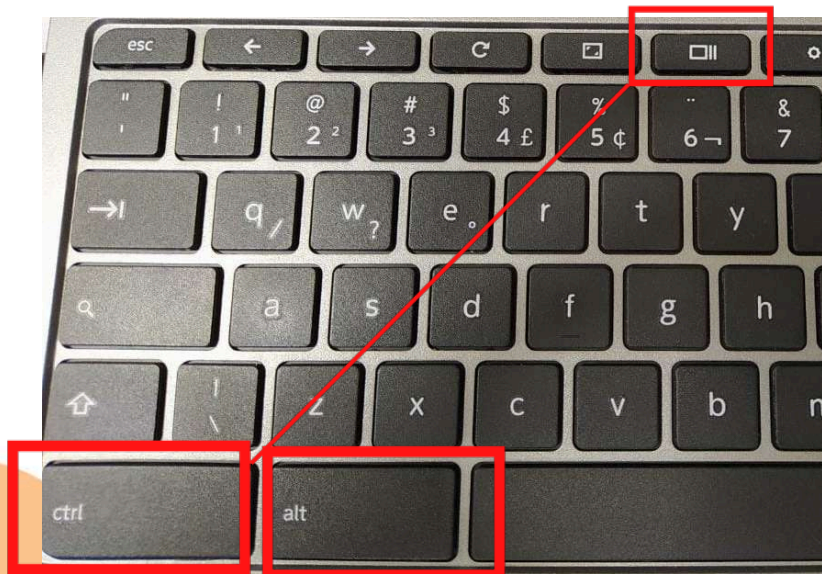
Basta pressionar as duas teclas ao mesmo tempo para ativar a função e pressionar novamente para desativar a função de caixa alta.



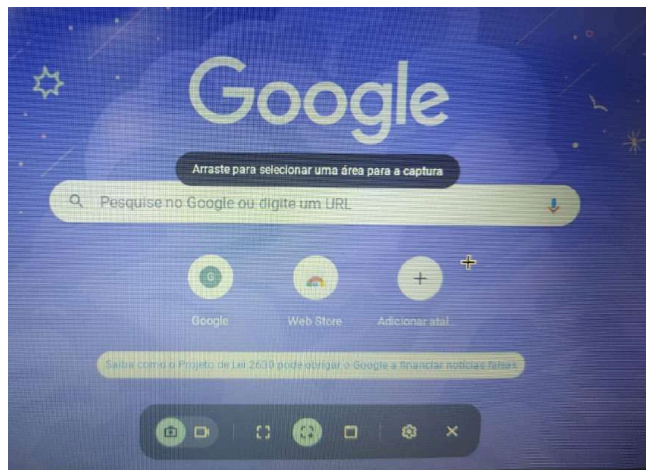
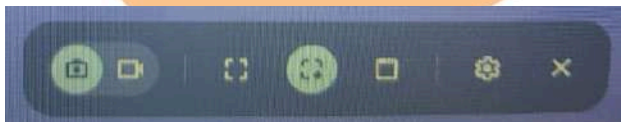
# ATALHOS DO TECLADO DO CHROMEBOOK :

## Como tirar print de uma imagem :

Para fazer uma captura de tela, utiliza-se as teclas: ctrl+alt+ mostrar janelas



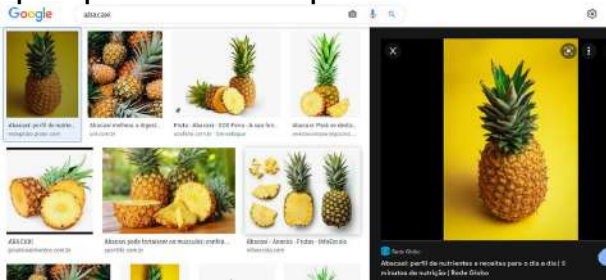
Basta pressionar as três teclas ao mesmo tempo para ativar a função. Abrirá uma caixa para que você selecione a opção de captura desejada, como mostra o exemplo abaixo:



# ATALHOS DO TECLADO DO CHROMEBOOK :

## Como copiar uma imagem e colar no arquivo:

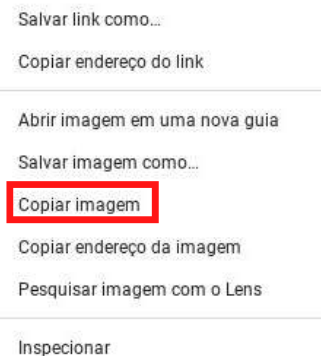
1) Para copiar uma imagem, você primeiro deve escolher a imagem que pretende copiar.



2) Coloque o cursor sobre a imagem desejada e clique com os dois dedos no *touch pad* como mostra a imagem abaixo:

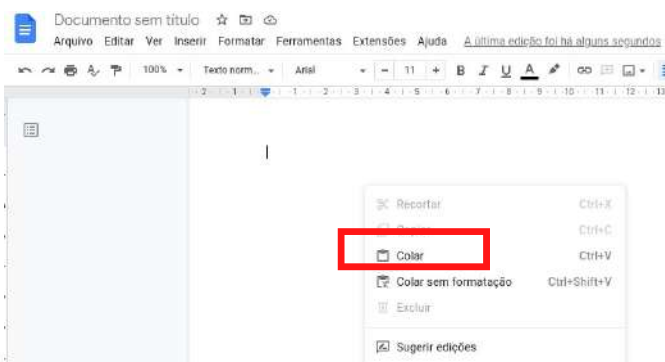


3) Após clicar com os dois dedos sobre a imagem aparecerá uma caixa com várias opções de ação. Escolha a opção "copiar imagem", como mostra o exemplo ao lado.



4) Em seguida abra o arquivo onde você deseja colar a imagem copiada.

Clique com os dois dedos sobre o *touch pad* e em seguida selecione a opção colar.



### DICA:

Para colar a imagem no arquivo você também pode optar pelo atalho: **ctrl v** apertando estas duas teclas ao mesmo tempo, como mostra a imagem abaixo:



# ATALHOS DO TECLADO DO CHROMEBOOK :

É possível utilizar diversos atalhos do teclado do chromebook para facilitar a digitação e execução de tarefas, logo abaixo estarão listados alguns desses atalhos:

**ctrl + c** : copia algo selecionado.

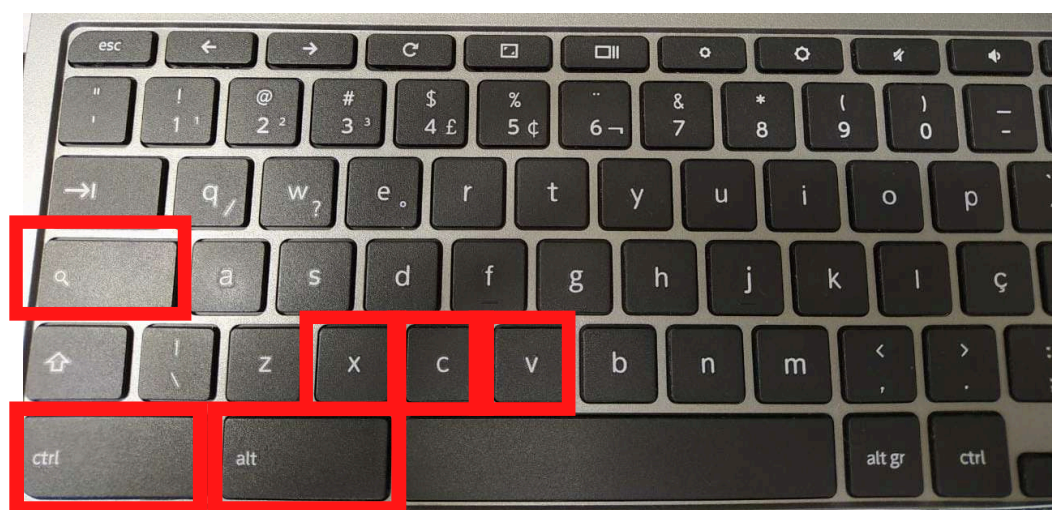
**ctrl + v** : cola algo selecionado.

**ctrl + x** : recorta algo selecionado.

**alt + tecla de pesquisa (lupa)**: ativa as letras maiúsculas, e para desativar é só clicar novamente.

**Obs: não é necessário inserir a tecla "+", ela é apenas um indicativo para apertar as teclas ao mesmo tempo.**

Teclas citadas nos atalhos acima:

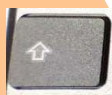


# 6

## COMO COLOCAR ACENTOS, SIMBOLOS E CARACTERES ESPECIAIS NO CHROMEBOOK:

Para realizar as principais acentuações de palavras e usar os caracteres e símbolos utilizamos as teclas seguintes teclas:

Tecla shift:



Tecla alt gr:



### Exemplos de como utilizar:

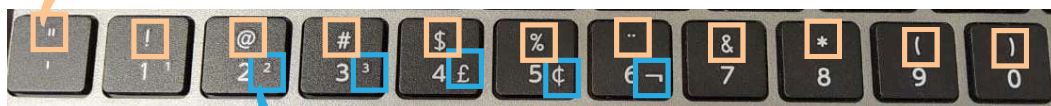


Para acionar o ponto de interrogação "?" localizado na lateral da tecla utilize a tecla **alt gr** + a tecla "w"



Para acionar o símbolo "@" localizado na parte de cima da tecla utilize a tecla **shift** + a tecla "@".

Para acionar os símbolos e sinais de pontuação localizados na parte de cima da tecla utilize a tecla **shift** + a tecla **desejada**



Para acionar os símbolos e números localizados na parte lateral da tecla utilize a tecla **alt gr** + a tecla **desejada**

Fonte: A autora.

Este material foi produzido em parceria com as professoras Clarissa Reschke Martins e Hellene de Oliveira Guimarães, com o intuito de auxiliar os alunos da escola em que lecionavam na época da Pandemia de Covid-19.

# Hora da Atividade!

## Atividade: Criando um Aplicativo para Solucionar um Problema da Escola

Etapas da Atividade:

Os alunos serão organizados em grupos e deverão:

1. Mapear um problema existente na escola (ex: comunicação entre setores, organização de eventos, registro de presença, agendamento da biblioteca, combate ao bullying, descarte de lixo eletrônico etc.).
2. Propor uma solução digital viável.
3. Desenhar o protótipo de um aplicativo escolar usando a plataforma Fábrica de Aplicativos.
4. Apresentar o projeto para a turma.

## Seção do Professor!



### **Faça o Diagnóstico e a Proposta:**

- Discussão inicial: Quais problemas enfrentamos em nossa escola?
- Escolha de um problema central.
- Planejamento da solução: Como um app pode resolver isso?



### **Estruturação do Aplicativo**

- Roteirizar as funções principais do app (ex: tela inicial, menu, formulário, calendário, contato, mural de avisos etc.)



### **Mão na Massa!**

- Acessar a plataforma Fábrica de Aplicativos.
- Utilizar os recursos gratuitos para montar as telas principais do app.
- Testar e revisar a navegação.



### **Sugestões de Temas para Aplicativos**

- App para avisos e comunicados da escola
- Agenda digital de provas e trabalhos
- Aplicativo para sugestão de merenda
- Canal anônimo para denúncias de bullying
- Sistema de empréstimo de livros
- Mapeamento da escola com acessibilidade
- App de jogos educativos criados pelos próprios alunos



Auxilie os alunos com tutoriais básicos da plataforma:

 <https://youtu.be/OUAJUPGFh6E?si=1dAR4ZI7XVK8Tafg>



**Ao final, promova uma votação simbólica do melhor projeto ou envie para a gestão escolar.**



# A Indústria Cultural e o Consumo na Cultura Digital

**Trilha 4**

# A indústria cultural em tempos de Cultura Digital

“Indústria Cultural” é uma expressão criada pelos alemães Theodor Ludwig Wiesengrund Adorno (1903-1969) e Max Horkheimer (1895-1973), filósofos da teoria crítica que estudavam diferentes campos da sociedade com base no referencial do filósofo e sociólogo alemão Karl Marx (1818-1883). Os autores criaram essa expressão para criticar o processo de “industrialização” da arte e da cultura, alegando que esse fenômeno gera a sobreposição de interesses econômicos à produção artística e cultural, tratando os espectadores como potenciais consumidores de produtos culturais e de outros bens de consumo associados a elas.

Para Adorno e Horkheimer, a indústria cultural evidencia uma mudança radical na dinâmica de produções culturais, pois não são mais os sujeitos que as direcionam, mas, sim, os interesses mercadológicos, que fazem com que a criação de produções culturais obedeça à mesma lógica de produção em série de indústrias de produtos. Assim como na arte, críticos das sociedades capitalistas, alegam que, com a expansão da tecnologia, o consumo artístico tornou-se permeado de influencers, views, e mercado de streamings.

Adaptado de: ADORNO, Theodor W. ; HORKHEIMER, Max. Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

## A influência das redes e o consumo da arte e da cultura

### 'Envolver' de Anitta é hit global, mas 1º lugar teve impulso brasileiro

Música chegou ao top 10 global do Spotify há quase um mês sendo mais ouvida fora do Brasil. Mas ela não passaria 3 dias em 1º lugar se não fosse a explosão de audição de brasileiros; entenda.


"Envolver" chegou ao top 10 do Spotify no dia 19 de março. A música de **Anitta** alcançou o topo do ranking no dia 24/3 e ficou até 26/3 em 1º. Depois ela caiu, mas segue no top 10 até hoje.

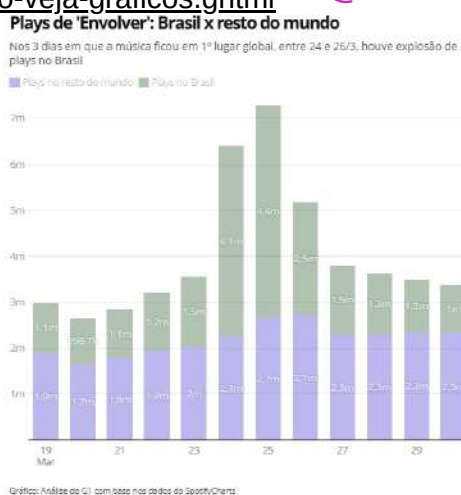
A faixa **estourou nos países hispânicos da América Latina** e sempre teve mais de 60% de ouvintes diários fora do Brasil. A exceção foi, justamente, nos três dias em que ficou em primeiro lugar, quando o número de audições no Brasil disparou.

# INFLUENCER

Enquanto a música subia nas paradas, inúmeros brasileiros falavam nas redes sobre ouvir a música e ajudá-la a chegar ao topo, em tom positivo e de orgulho. Havia até uma brincadeira espontânea de que esse era um "**dever cívico**". Além dos pedidos espontâneos de brasileiros, um dos chamados foi do "QG da **Anitta**", uma central de fãs que tem ligação direta com a equipe da cantora e até perfil verificado no Twitter, como o **g1 já mostrou**.

O perfil QG da **Anitta** publicou no dia 15 de março: "Enviem nesse Tweet o print ouvindo ENVOLVER que vamos sortear alguns códigos do Spotify Premium pra presentear vocês".

Adaptado de: <https://g1.globo.com/pop-arte/musica/noticia/2022/04/14/envolver-de-anitta-e-hit-global-mas-1o-lugar-teve-impulso-brasileiro-veja-graficos.ghtml>  [CLICK HERE](#)



### Converse com os colegas e o professor...

1. Você consome arte e cultura através das redes?
2. Você acredita que os algoritmos moldam nossas escolhas, inclusive de lazer?
3. Você se sente impelido a participar de movimentos em prol de views ou de influencers?
4. O sucesso das produções artísticas nos dias de hoje está diretamente ligada à quantidade de seguidores e likes?



Fonte:  
[https://pt.wikipedia.org/wiki/Envolver#/media/Ficheiro:Envolver\\_-\\_Anitta.png](https://pt.wikipedia.org/wiki/Envolver#/media/Ficheiro:Envolver_-_Anitta.png)

# Por que "influenciador digital" virou o segundo emprego de muitos brasileiros?

O país já tem mais influenciadores que advogados e médicos. E um mercado de influência que movimenta bilhões e impulsiona carreiras – mas que torna muita gente “refém” da produção de conteúdo.

Confira a reportagem completa na Revista Galileu:



“Hoje em dia, se você não está na internet, você não existe. [Entrei para as redes sociais] após muita insistência, porque tinha medo de fazer essa transição”

“Os profissionais se sentem cada vez mais pressionados para terem presença online. Além de fazer o trabalho, precisam gravar, postar, responder comentários. O trabalho passa a ocupar um lugar para além do trabalho”, resume o pesquisador do DeepLab. Segundo uma pesquisa da IZEA, plataforma americana que agencia influenciadores, de 2025, essa hora extra pode ser recompensada: pessoas que passam mais de 5 horas por dia nas redes sociais têm 4,4 vezes mais chances de serem pagas por empresas para produzirem conteúdo.

“O Instagram foi, definitivamente, o que me colocou no mercado de trabalho”, diz a soteropolitana de 27 anos, que começou a criar conteúdo ainda durante a faculdade por sugestão de professores. No começo, perdia as contas de quantas horas dedicava ao perfil, e publicava tudo o que fazia, o dia inteiro. Hoje, dedica de oito a dez horas por semana. “Se não posto nada, passo uma semana sem ninguém me mandar mensagem para perguntar o valor da consulta. É algo totalmente dependente [da quantidade de publicações nas redes] e eu odeio. Quero largar, mas tenho medo, porque realmente me entrega [resultados]”, afirma.

Segundo o relatório Estado de Marketing de Influencers 2025, elaborado pela HypeAuditor em parceria com a ESPM (Escola Superior de Propaganda e Marketing), o Brasil é o país com o maior número de influenciadores no mundo: 3.832.203 brasileiros são considerados influenciadores.

No Brasil, esse novo mercado encontrou um terreno fértil para prosperar: uma população com preferência pelo conteúdo audiovisual, que está entre as que mais passa tempo online — uma média de 9h13 por dia, de acordo com o relatório Digital 2024 da We Are Social e Meltwater—, que acompanha de perto celebridades e vive o avanço da cultura da meritocracia.

Só que a outra face da massificação dos conteúdos envolve a precarização do trabalho e o aumento da desinformação. Não à toa, a discussão sobre a regulamentação de profissionais nas redes sociais vem ganhando força.

“Esse é talvez o ponto mais crucial, voltado para essa ideia de generalizar a possibilidade de que todo mundo é produtor de conteúdo e pode virar um influenciador instantaneamente. A ilusão de que todo mundo vai ser ouvido e todo mundo vai ter uma remuneração ou prestígio cria um mercado gigantesco”, afirma a antropóloga Carolina Parreiras Silva, coordenadora do Laboratório Etnográfico de Estudos Tecnológicos e Digitais (LETEC), da Universidade de São Paulo (USP).

# Problematizando...



Você segue influencers nas redes sociais? Se sim, que tipo de conteúdo eles produzem?



Você já fez alguma coisa ou tomou alguma decisão influenciado por um perfil que segue nas redes sociais? Se sim, o que você fez?

Para responder às questões acima vamos utilizar uma **NUVEM DE PALAVRAS** com a plataforma **Mentimeter**



Nos dias de hoje, é comum desejarmos ou até mesmo adquirirmos itens de consumo dos quais não precisamos. Você já parou para pensar de que forma surgem essas necessidades?

Principalmente a partir da segunda metade do século XX, com o desenvolvimento da indústria cultural, muitos de nossos desejos passaram a ser construídos pela publicidade, pelos programas de televisão e pelo cinema. Nos dias atuais, as redes sociais têm um papel cada vez maior na criação dessas necessidades.

Desse modo, esses desejos criados e incentivados pela indústria cultural nos levam a uma cultura consumista.



## 83% das crianças e adolescentes que usam internet no Brasil têm contas em redes sociais, diz pesquisa

Entre crianças de 9 e 10 anos, índice é de 60%, ainda que principais plataformas digam que não aceitam usuários com menos de 13 anos. Levantamento TIC Kids Online Brasil 2024 ouviu jovens de 9 a 17 anos ...

G1 | Oct 23, 2024



Clique e confira a reportagem sobre o número de crianças e adolescentes com acesso às redes sociais.



# Problematizando...



Você costuma dedicar mais tempo para se divertir e interagir com pessoas em ambientes virtuais, em ambientes externos ou de forma equilibrada entre ambos?

Você acredita que o lazer e as atividades coletivas ou ao ar livre podem contribuir para o bem-estar físico e mental das pessoas? De que modo?



Ryan @Ryanfidelis77 · 2 min  
WhatsApp, Instagram, Facebook, Telegram e etc cai por mais de 30 minutos.

Humanidade:



22

73



A ampliação dos ambientes e das ferramentas digitais trouxe diversos impactos para a sociedade e para a vida de cada indivíduo. Se, por um lado, estamos cada vez mais conectados com pessoas e ideias ao redor do mundo, por outro, vivemos situações de isolamento e de conflito. O uso massivo de smartphones e ferramentas de inteligência artificial (IA) também geram novos desafios para a convivência entre as pessoas. Termos consciência desses impactos pode nos ajudar a lidar melhor com os efeitos deles sobre nossa vida.

A utilização de equipamentos eletrônicos é cada vez mais crescente na sociedade, ajuda em várias atividades do dia a dia e auxilia, inclusive, na comunicação entre as pessoas. Porém, o uso exagerado, principalmente das redes sociais, pode gerar um quadro de vício, que se caracteriza pela angústia e pelo desconforto gerados pela falta de acesso à comunicação via internet.

Apesar de ainda não ser uma patologia classificada pela Organização Mundial da Saúde (OMS), essa condição é chamada de **NOMOFOBIA** e os comportamentos desencadeados são um alerta para essa imersão da população em um mundo altamente conectado.

Adaptado de: <https://g1.globo.com/pop-arte/musica/noticia/2022/04/14/envolver-de-anitta-e-hit-global-mas-1o-lugar-teve-impulso-brasileiro-veja-graficos.ghtml>



## Redes sociais aumentam sensação de solidão, diz estudo

Pesquisa feita por psicólogos americanos aponta que usar sites como Facebook, Twitter e Snapchat por mais de duas horas dobra as chances de sentir isolado socialmente.

BBC News Brasil / Mar 6, 2017



[Clique e confira a reportagem sobre o isolamento social causado pelas redes sociais.](#)

63



# Como as redes sociais afetam a saúde mental?

Apesar dos benefícios, os impactos negativos das redes sociais são uma preocupação crescente. Estudos mostram que o uso inadequado dessas plataformas pode desencadear uma série de problemas emocionais e comportamentais.

Um dos aspectos mais prejudiciais é a comparação social. Muitos usuários se comparam constantemente com as vidas idealizadas que veem nas redes, o que leva à insatisfação pessoal e à baixa autoestima. Esse comportamento afeta particularmente adolescentes e jovens adultos, que estão mais vulneráveis a julgamentos sociais.

Outro fenômeno amplamente discutido é o fear of missing out (FOMO). Este sentimento, traduzido como “medo de estar perdendo algo”, motiva os usuários a verificarem constantemente as redes sociais, muitas vezes em detrimento de suas atividades diárias. O FOMO tem relação direta com o aumento dos níveis de ansiedade, já que cria uma sensação constante de inadequação.

Os efeitos negativos não param por aí.

Entre os impactos mais comuns estão:

- **Bullying virtual:** Adolescentes, em especial, enfrentam o cyberbullying, que pode levar a traumas psicológicos graves;
- **Interferência no sono:** A luz azul das telas e o hábito de verificar redes sociais antes de dormir afetam a qualidade do sono, prejudicando a saúde mental;
- **Superexposição a informações negativas:** O acesso contínuo a notícias perturbadoras contribui para o aumento do estresse e da ansiedade.

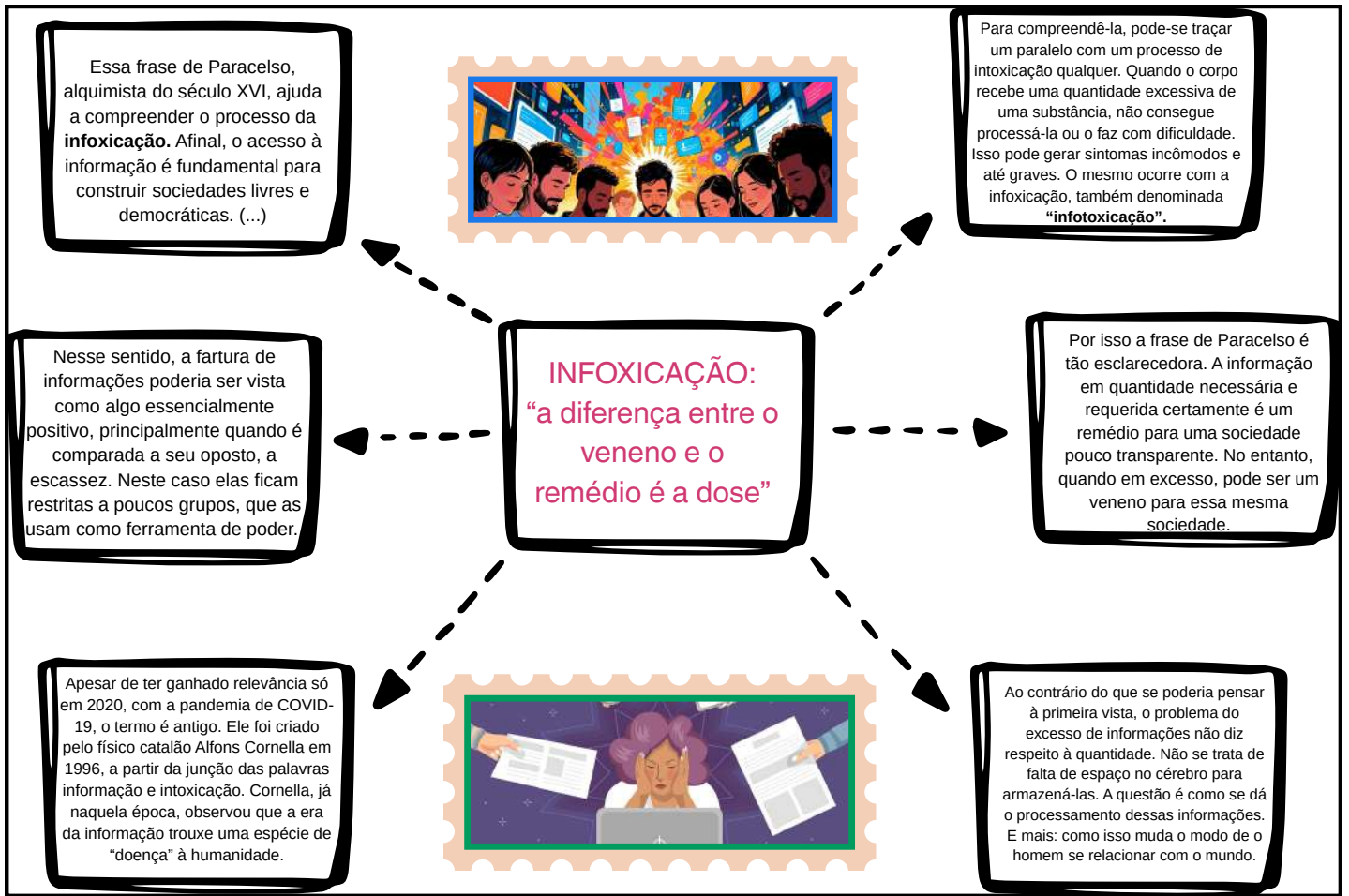
Esses fatores mostram que o uso excessivo e não supervisionado das redes sociais pode ser tão prejudicial quanto outros comportamentos de risco.

Os adolescentes estão entre os grupos mais vulneráveis aos impactos das redes sociais. Nessa fase, o cérebro ainda está em desenvolvimento, o que os torna mais suscetíveis a influências externas. Estudos apontam que adolescentes que passam mais de três horas por dia nas redes apresentam maiores níveis de ansiedade, depressão e baixa autoestima.

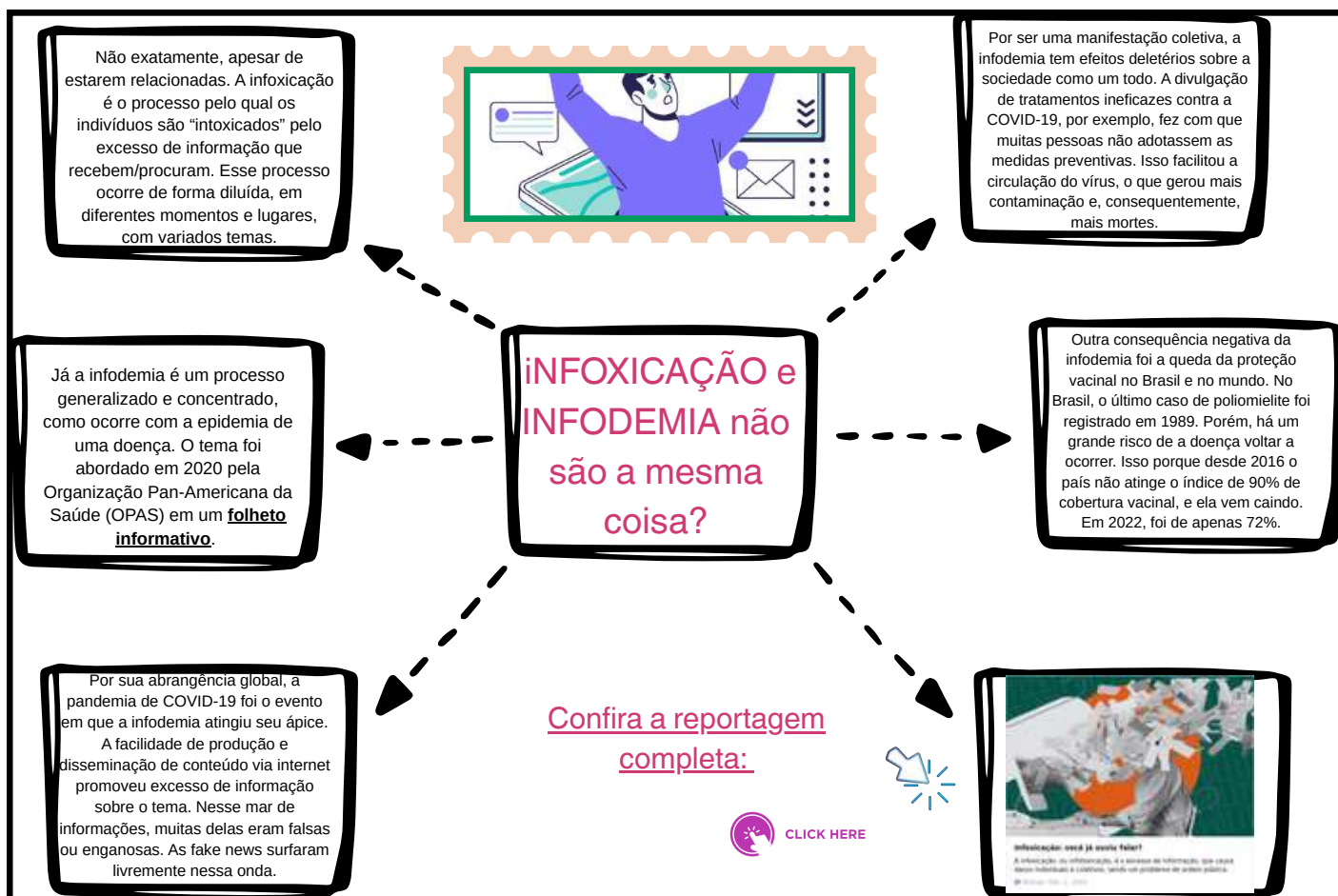
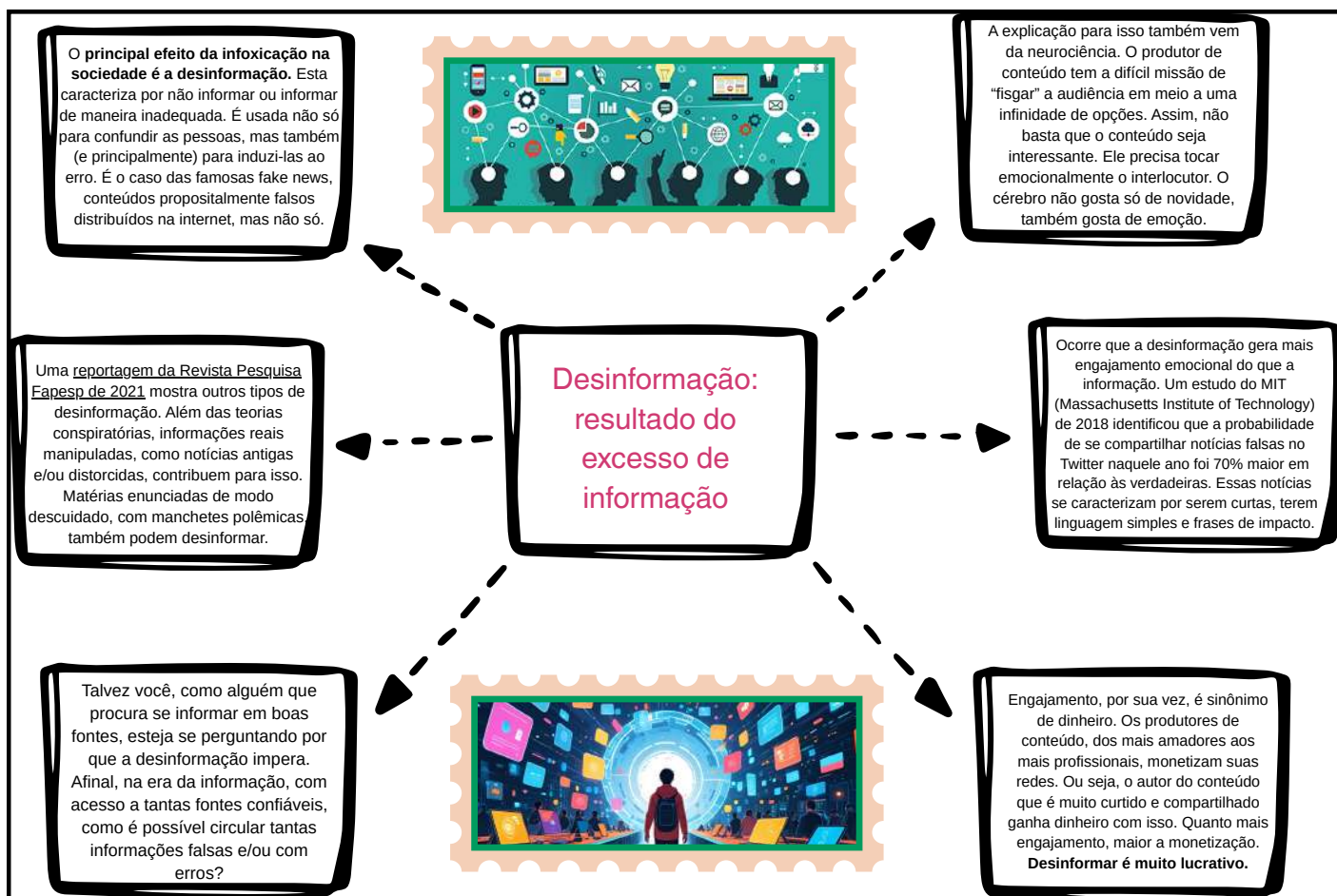
Os riscos, no entanto, ainda são significativos. Entre eles:

- **Bullying e exclusão:** a pressão para se adequar a padrões sociais impostos pelas redes intensifica o risco de bullying;
- **Autopercepção distorcida:** o consumo de conteúdo altamente filtrado pode gerar expectativas irreais sobre aparência e estilo de vida;
- **Dependência tecnológica:** adolescentes que passam muito tempo online têm maior dificuldade em se desconectar, o que afeta sua saúde mental e física.

# Infoxicação: Você sabe o que é?



# Infoxicação: Você sabe o que é?



# Hora da Atividade!

## ATIVIDADE EM GRUPO – INFOXICAÇÃO, ANSIEDADE E DESINFORMAÇÃO

Formato: Trabalho em grupo (4 a 5 estudantes)

Etapas da atividade:

### 1. Leitura e discussão inicial

Cada grupo deverá:

- Ler (ou reler) a reportagem proposta com atenção.
- Discutir entre si os principais pontos abordados no texto.
- Anotar dúvidas, palavras-chave e ideias centrais.

### 2. Resposta colaborativa às perguntas

Cada grupo deverá responder coletivamente às seguintes questões (dividam entre os membros para otimizar o tempo):



Compreensão do texto:

1. O que é infoxicação? Quais são seus efeitos no cérebro e na saúde mental?
2. Como o medo de ficar de fora (FOMO) está relacionado ao excesso de informação?



3. Por que a leitura superficial pode gerar desinformação?

Análise e reflexão:

4. Por que a desinformação se espalha mais rapidamente que a informação correta?
5. O que a reportagem sugere como consequências sociais da infoxicação?
6. Vocês acham que consumimos mais ou menos informação do que conseguimos processar? Expliquem com exemplos do cotidiano.



Proposta de ação:

7. Quais estratégias o grupo sugeriria para lidar melhor com o excesso de informações no dia a dia?
8. Que atitudes podem ajudar a combater a desinformação no ambiente escolar e nas redes sociais?

Dica para os alunos: podem ilustrar suas ideias com memes, exemplos da internet ou até encenar situações, se houver tempo!

### 3. Produção final do grupo

Ao final, cada grupo deve:



1. Criar uma apresentação utilizando o [Google Apresentações](#) e compartilhar uma cópia para cada grupo via Google Classroom, e-mail ou QR code.

Modelo básico para o Google Slides (cada grupo deve preencher):

1. Capa com o título e nome do grupo
2. Definição de infoxicação e efeitos mentais
3. Desinformação: causas e consequências
4. Análises do grupo sobre o cotidiano digital
5. Propostas do grupo para evitar a infoxicação
6. Slide final com imagem, frase de impacto ou pergunta provocadora

# Seção do Professor!



## Antes da atividade:

- Faça uma leitura coletiva ou guiada da reportagem com os alunos.
- Revise brevemente os conceitos-chave: intoxicação, infodemia, fake news e desinformação.
- Divida os alunos em grupos de 4 ou 5 integrantes.

## Avaliação sugerida:

A avaliação pode considerar:

- Participação e colaboração entre os membros
- Clareza das respostas e profundidade das análises
- Criatividade e qualidade da apresentação oral e do material final
- Capacidade de relacionar o conteúdo com o cotidiano

## Sugestão complementar:

Se houver tempo e interesse:

- Crie uma galeria virtual de apresentações no Google Classroom da escola.
- Promova uma votação anônima para o “grupo destaque” (melhor reflexão, melhor proposta, mais criativo etc.).

Assista aos vídeos explicativos abaixo para auxiliar no uso do Google Apresentações.



<https://www.youtube.com/watch?v=22nflpyevA4&t=6s>



<https://www.youtube.com/watch?v=aeKPPZ8StfU&t=5s>



**Trilhando o caminho...**

**Comunicação no Ritmo  
da Cultura Digital**

# A violência também é virtual?

Nos espaços digitais que você acessa e nas redes sociais que costuma utilizar, é provável que já tenha encontrado publicações ou comentários carregados de hostilidade, desrespeito, ofensas, agressividade e até mesmo violência. Esse tipo de conduta tem se tornado frequente e atinge tanto pessoas comuns quanto figuras conhecidas, como influenciadores, autoridades, artistas, pensadores e diversas instituições.

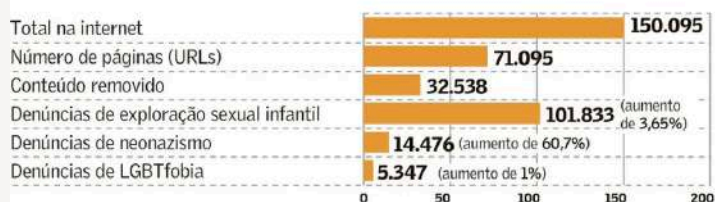
Em muitos casos, essas atitudes partem de perfis anônimos ou falsos, cujos usuários se sentem encorajados a agir de maneira prejudicial, acreditando estarem protegidos pelo anonimato. Porém, há também quem pratique essas ações abertamente, sem esconder a identidade. Algumas dessas pessoas têm a intenção deliberada de ferir ou provocar, enquanto outras interpretam tais comportamentos como forma de expressar opiniões ou como simples “brincadeiras”.

Independentemente da motivação, quem realiza esse tipo de ataque frequentemente não percebe — ou ignora — as consequências concretas dessas atitudes: tanto os danos causados às vítimas quanto as implicações legais e morais que podem recair sobre si mesmos.

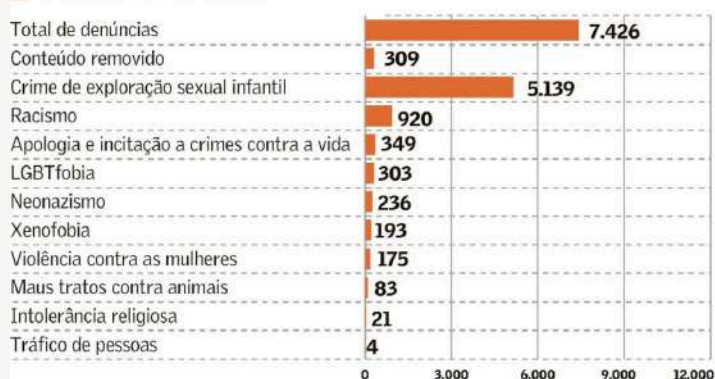
A seguir, você encontrará exemplos de diferentes formas de violência virtual, bem como orientações sobre como enfrentá-las.

## Crimes de ódio nas redes

Denúncias feitas para central da ONG Safernet em 2021



## Crimes de ódio no Twitter



Fonte: Safernet



### Exposição excessiva de crianças em redes sociais pode causar danos

A Sociedade Brasileira de Pediatria alerta para os perigos, riscos e impactos de levar a vida de crianças e adolescentes online como **sharenting**.

<https://agenciabrasil.ebc.com.br/saude/noticia/2021-09/exposicao-excessiva-de-criancas-em-redes-sociais-pode-causar-danos-como-sharenting>



Exposição excessiva de crianças em redes sociais pode causar danos.

Pediatras alertam para os perigos desse hábito, o

**SHARETING.**

# A violência também é virtual?

## 7 FORMAS DE CYBERBULLYING

- 1 Calúnia**- Afirmar que a vítima praticou ato criminoso em perfis de redes sociais e grupos de mensagens
- 2 Difamação**- Postar em páginas de redes sociais e grupos de mensagens informações que atinjam a honra da vítima
- 3 Injúria**- Qualquer opinião pessoal de uma pessoa em relação a outra que seja depreciativa em redes sociais
- 4 Ameaça**- Receber qualquer tipo de ameaça via mensagens inbox ou mensagens de texto via celular
- 5 Constrangimento ilegal**- Ameaçar alguém a fazer ou deixar de fazer alguma coisa em meio virtual, por exemplo, ameaçar uma pessoa para que ela ligue a webcam
- 6 Falsa identidade**- Utilização de perfis falsos para entrar em sites de relacionamento ou usar a foto de um desafeto para criar perfil falso
- 7 Perturbar a tranquilidade**- O envio de mensagens incômodas frequentemente pode caracterizar essa contravenção

## AGORA É LEI!

Incluídos no Código Penal os crimes de bullying e cyberbullying.

A pena para quem intimidar sistematicamente uma ou mais pessoas, em ambientes digitais, pode chegar a 4 anos de reclusão

(Lei 14.811/24)



O **Cyberbullying** é a modalidade virtual do bullying que é identificado pelas intimidações repetitivas, mas com características próprias, pois tem um efeito multiplicador e de grandes proporções quando acontece na web. Nessa modalidade de bullying as tecnologias como celulares e as câmeras fotográficas, e ambientes como as redes sociais, servem para produzir, veicular e disseminar conteúdos de insulto, humilhação e violência psicológica que provocam intimidação e constrangimento aos envolvidos.



O **“hater”** é um termo do inglês que significa “aquele que odeia”. Na internet, os haters são aqueles que praticam o bullying virtual.



# A violência também é virtual?

## STALKEAR É CRIME!

- Perseguir alguém repetidamente
- Por qualquer meio
- Ameaçando a integridade física ou psicológica
- Restringindo a capacidade de locomoção
- Invadindo ou perturbando a esfera de liberdade ou privacidade

Pode dar até 3 anos de reclusão e multa

Art. 147-A. do Código Penal

@SenadoFederal



Q x

O crime de **stalking** é definido como perseguição reiterada, por qualquer meio, como a internet (cyberstalking), que ameaça a integridade física e psicológica de alguém, interferindo na liberdade e na privacidade da vítima. A nova lei é oriunda do PL 1.369/2019, de autoria da senadora Leila Barros (PSB-DF).

Fonte: Agência Senado



Q x

“**Troll**” é uma pessoa que tumultua uma discussão na internet fazendo com que se desvie da troca respeitosa de argumentos.



Q x

**Cancelamento** é a forma de punição por meio da qual alguém acusado de uma ofensa ou erro perde consideração social, fama ou status.

Fontes das imagens e textos:

<https://g1.globo.com/fantastico/noticia/2021/09/05/hater-cancelamento-troll-entenda-os-termos-de-odio-utilizados-na-internet.ghtml>

<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2021/04/05/lei-que-criminaliza-stalking-e-sancionada>

<https://www.mpf.mp.br/>

# Marcos Legais: Ética no Mundo Virtual



## 12 anos da Lei Carolina Dieckmann: desafios de combater delitos na internet

Legislação trouxe inovações no tratamento jurídico dos crimes cibernéticos, prevendo penas para casos de invasão de dispositivos eletrônicos, com o intuito de violar a intimidade do usuário

@GazetaES



A lei LEI Nº 12.737, DE 30 DE NOVEMBRO DE 2012, criada há 12 anos e conhecida como **Lei Carolina Dieckmann**, que em 2011 teve seu computador invadido e imagens íntimas expostas na internet. Esta Lei dispõe sobre a tipificação criminal de delitos informáticos e dá outras providências.



**Marco Civil da Internet:** A referida lei prevê como princípios que regulam o uso da internet no Brasil, enumerados no artigo 3º, dentre outros, o princípio da proteção da privacidade e dos dados pessoais, e asseguram, como direitos e garantias dos usuários de internet, no artigo 7º, a inviolabilidade e sigilo do fluxo de suas comunicações e inviolabilidade e sigilo de suas comunicações privadas armazenadas, salvo por ordem judicial.



A Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), Lei nº 13.709, de 14/08/2018, foi promulgada para proteger os direitos fundamentais de liberdade e de privacidade e a livre formação da personalidade de cada indivíduo. A Lei versa sobre o tratamento de dados pessoais, dispostos em meio físico ou digital, feito por pessoa física ou jurídica de direito público ou privado, englobando um amplo conjunto de operações que podem ocorrer em meios manuais ou digitais.

Fontes das imagens e textos:

<https://www.gov.br/mds/pt-br/acesso-a-informacao/governanca/integridade/campanhas/lgpd#:~:text=A%20partir%20da%20Lei%20n%C2%BA,ou%20indireta%2C%20da%20pessoa%20natur>

# Marcos Legais: Ética no Mundo Virtual



O Instituto Federal do Maranhão, Campus Imperatriz, por meio de uma iniciativa da turma 171-I 2025.1 do curso técnico em Informática, lançou o **Manual de Dicas de Como Evitar Golpes via Telefone Celular, com o tema “Idoso Conectado, Golpe Bloqueado”**. A ação educativa teve como foco orientar o público da terceira idade sobre como reconhecer e se proteger de golpes virtuais, promovendo cidadania digital e inclusão social.



## Governo buscará retomar pauta de regulação das redes no Congresso

O Secretário de Políticas Digitais da Presidência da República, João Brant disse que o governo federal vai tentar uma nova aproximação com o Congresso Nacional nas próximas semanas pra pautar o tema

Agência Brasil | Apr. 13



O uso das redes sociais para cometer crimes continua no centro do debate público em meio às denúncias de violências cometidas contra crianças e adolescentes, e tem reacendido a discussão sobre a regulação das chamadas big techs, as empresas que controlam essas plataformas.

## Por fim\_ Qual o futuro que queremos?



Fontes das imagens e textos:

<https://imperatriz.ifma.edu.br/2025/05/13/ifma-lanca-manual-para-idosos-com-dicas-de-prevencao-a-golpes-virtuais/>

<https://agenciabrasil.ebc.com.br/direitos-humanos/noticia/2025-04/governo->

Com a crescente presença das redes sociais, o que você pensa sobre a construção da identidade digital dos jovens? Como isso pode afetar sua vida futura, inclusive no trabalho?

A automação e o uso de algoritmos estão cada vez mais presentes em nossas vidas. Qual o impacto disso para o mercado de trabalho e para as profissões do futuro?

Na sua opinião, o acesso desigual às tecnologias pode ampliar a exclusão social? De que forma a escola pode contribuir para diminuir essa desigualdade?

Você considera que o excesso de informação nas redes pode afetar nossa capacidade de pensar criticamente? Como lidar com esse desafio na era digital?

A cultura digital permite novas formas de expressão e mobilização social. Como movimentos sociais podem se beneficiar dessas ferramentas no futuro? Dê um exemplo.

Quais são os riscos de confiar cegamente nas informações que circulam na internet? Como desenvolver um pensamento crítico frente às fake news e à desinformação?

Você se imagina trabalhando com algo relacionado à tecnologia ou cultura digital? Por quê? O que te atrai ou afasta dessas áreas?

Como a cultura digital pode influenciar as formas de arte, entretenimento e produção cultural no futuro? Você acha que a criatividade humana será valorizada ou substituída?

# Hora da Atividade!

## ATIVIDADE: PRODUÇÃO DE DOCUMENTÁRIO - "CONECTADOS: A CULTURA DIGITAL EM NOSSAS VIDAS"

### Etapas da Atividade

#### 1. Formação de Grupos e Escolha do Tema:

- Organize os estudantes em grupos de 4 a 5 integrantes. Cada grupo deverá escolher um recorte temático da trilha para aprofundar:
- Algoritmos e consumo cultural
- Intoxicação e saúde mental
- Influenciadores digitais e trabalho
- Redes sociais e desinformação
- Juventude e identidade digital
- Indústria cultural e o sucesso das músicas/virais
- Legislação e Ética nas redes



#### 2. Pesquisa e Roteirização:

Cada grupo deverá:

- Pesquisar notícias, dados e vídeos (sugestões no material da trilha);
- Entrevistar colegas, familiares ou professores;
- Escrever um roteiro simples com:
  - Introdução do tema
  - Problematização
  - Depoimentos e exemplos
  - Conclusão com reflexão crítica ou proposta de ação



#### 3. Produção do Documentário:

- Definam como, quando e onde será feita a filmagem. Agendem com os participantes, e peçam autorização para o uso de imagens.
- Criem uma lista de perguntas ou a lista de assuntos, considerando o tema escolhido para abordar com os participantes.



Sugestões de ferramentas gratuitas:

- [CapCut](#)
- [InShot](#)
- [Canva Vídeo](#)



# Seção do Professor!



## Antes de tudo...

- Promova rodas de conversa antes da escolha dos temas.
- Sugira fontes confiáveis e conteúdos da própria Trilha 4.
- Estimule os estudantes a usarem o celular com consciência crítica.
- Garanta debates éticos sobre exposição e direito à imagem nas gravações.

## Depois...

- Organize uma Mostra de Documentários na escola ou no Google Classroom.
- Permita que os colegas votem nas categorias: “Mais criativo”, “Mais informativo”, “Melhor roteiro.”

## Exemplos de documentários:



O documentário “Nunca me sonharam”, de Cacau Rhoden, narra os desafios do presente, as expectativas para o futuro e os sonhos de quem vive a realidade do Ensino Médio nas escolas públicas do Brasil.



Vídeo Estudantil do Florescine, da Escola Flores da Cunha do Município de Esteio/RS, sobre o Legado de Oliveira Silveira, com as Participações Especiais de Naiara Oliveira e Odete Diogo. 77



Aqui, você descobre truques de mestre para brilhar na Cultura Digital:



## COMO ESCREVER UM E-MAIL?

### 1. Acesse sua conta de e-mail:

a) Para enviar um e-mail, você precisa ter uma conta ativa em um provedor de e-mails. Existem várias opções gratuitas disponíveis. Escolha a que preferir e realize o cadastro. Ao final, você terá um endereço eletrônico e uma senha de acesso. É importante guardar essa senha em um local seguro ou memorizá-la.

b) Se você já possui uma conta, acesse o site ou o aplicativo correspondente ao seu provedor. Digite seu e-mail e senha para entrar.

Ao acessar sua conta, localize e clique no botão que permite criar um novo e-mail. Normalmente, ele está em destaque, na lateral esquerda da tela. Isso abrirá uma nova janela para redigir sua mensagem. Nessa janela, haverá campos específicos para inserir o(s) destinatário(s), o assunto e o conteúdo do e-mail.

### 2. Preencha o campo dos destinatários

a) No campo "Para", escreva o e-mail da pessoa ou das pessoas que irão receber a mensagem. Se for enviar para mais de um destinatário, separe os endereços com vírgula ou ponto e vírgula (dependendo do provedor). Também é possível criar grupos de contatos para facilitar o envio.

b) Caso deseje copiar outras pessoas na mensagem, utilize os campos:

Cc (Com cópia): todos os destinatários poderão ver quem mais recebeu o e-mail.

Cco (Com cópia oculta): os demais destinatários não saberão quem mais recebeu a mesma mensagem.

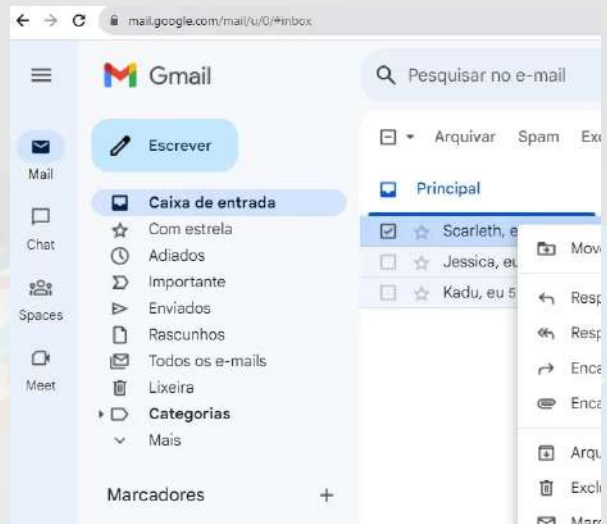
### 3. Redija o assunto e a mensagem

a) No campo "Assunto", escreva de forma objetiva o propósito do seu e-mail. Seja direto e conciso.

b) No espaço reservado para a mensagem, escreva o conteúdo que deseja enviar. Lembre-se de começar com uma saudação (vocativo) e finalizar com uma despedida cordial.

c) Ao final da mensagem, inclua sua assinatura. Alguns provedores permitem configurar uma assinatura automática que aparece em todos os e-mails enviados.

d) Antes de enviar, revise tanto o assunto quanto o texto da mensagem para evitar erros. Por fim, clique no botão "Enviar" para completar o processo.



# TRILHATECA DIGITAL

Aqui, você descobre truques de mestre para brilhar na Cultura Digital:



## COMO CRIAR UM ROTEIRO PARA VÍDEO OU PODCAST?



### 1. Defina o tema e o estilo da produção

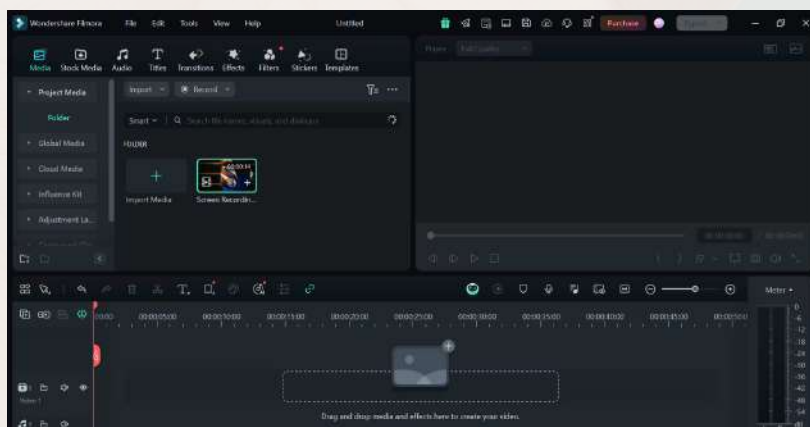
- a) Comece escolhendo o assunto que será tratado no episódio. É importante que seja um tema do seu interesse ou que você domine.
- b) Decida se o conteúdo será em vídeo ou apenas em áudio, como nos podcasts. Já aproveite para imaginar quanto tempo a gravação deve durar.
- c) Realize uma pesquisa sobre o tema. Reúna os dados, informações e ideias principais que devem aparecer no seu roteiro.

### 2. Estruture o roteiro por etapas

- a) Abra um editor de texto e comece o documento com um título. Logo abaixo, coloque seu nome e a data. Para facilitar, use uma tabela ou divisão por blocos para organizar a sequência do conteúdo. Isso ajuda a manter o foco durante a gravação.
- b) Se for um podcast no estilo entrevista, estude o perfil da pessoa que será entrevistada. Prepare uma lista de perguntas relevantes, além de possíveis observações ou comentários que complementem as falas. Essas perguntas devem ser incluídas no roteiro para que você se oriente ao longo do episódio.

### 3. Faça os preparativos finais

- a) Antes de gravar, teste o equipamento que será usado — pode ser o microfone do celular, uma câmera, um gravador ou o computador. Verifique se o som está claro e se não há ruídos interferindo.
- b) Depois de gravar, revise seu material. Veja se será necessário adicionar trilhas sonoras, efeitos ou transições para tornar o conteúdo mais dinâmico.



# TRILHATECA DIGITAL

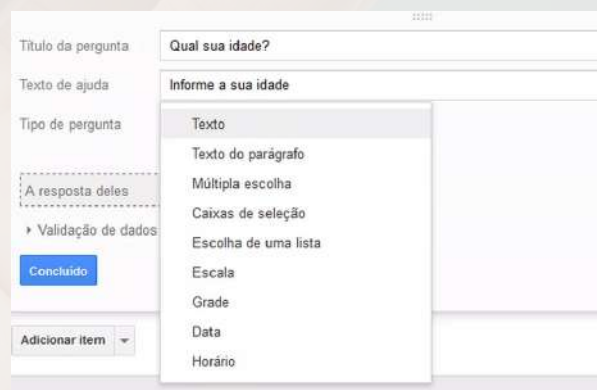
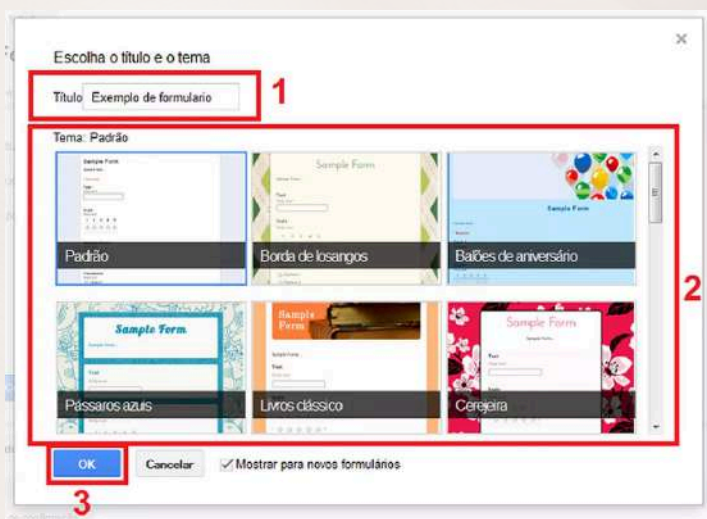
Aqui, você descobre truques de mestre para brilhar na Cultura Digital:



## PASSO A PASSO PARA MONTAR UM FORMULÁRIO ONLINE:



1. Escolha e acesse uma ferramenta
2. Existem várias ferramentas gratuitas disponíveis na internet para a criação de formulários. Escolha a que melhor se adequa às suas necessidades.
3. Ao selecionar a plataforma, faça login ou crie uma conta, caso ainda não tenha.
4. Comece a montar o seu formulário
5. Procure pela opção de criar um novo formulário ou utilize um modelo pronto, se preferir.
6. Insira as questões desejadas, escolhendo entre diferentes tipos de resposta, como campo aberto, múltipla escolha, entre outros.
7. Escreva o enunciado de cada pergunta e, quando necessário, as opções de resposta.
8. Continue adicionando perguntas até completar o formulário conforme seu objetivo.
9. Em algumas plataformas é possível aplicar temas e alterar o visual do formulário para torná-lo mais atrativo.
10. Não se esqueça de configurar as definições: por exemplo, se vai registrar os e-mails dos participantes ou permitir apenas uma resposta por pessoa.



# Para Além da Última Trilha...

Este “Guia Interativo – Trilhas em Cultura Digital” – constitui-se como produto educacional desenvolvido como exigência parcial para a conclusão do Mestrado Profissional em Informática na Educação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul - Campus Porto Alegre/RS. e ficará disponível no repositório. Mais do que um requisito acadêmico, este material nasce do compromisso com uma educação que dialogue com os desafios e as possibilidades do nosso tempo.

Trata-se de uma ferramenta pedagógica que não se encerra em si mesma. Pelo contrário, pretende ser um ponto de partida para um percurso contínuo de (re) descobertas, uma provocação que convida professores, estudantes e comunidades escolares a se engajarem em práticas pedagógicas críticas, criativas e contextualizadas.

Os saberes aqui compartilhados foram construídos coletivamente e desejam ecoar em práticas transformadoras, que contribuam para ressignificar a presença da Cultura Digital nas escolas públicas, rompendo com usos meramente instrumentais e reforçando seu potencial formativo, cidadão e emancipatório.

Afinal, educar na contemporaneidade é também ensinar a navegar criticamente neste novo mar de sentidos que é o mundo digital, compreendendo que, nesse oceano de informações, é preciso cultivar a ética, o pensamento crítico e o compromisso com uma educação democrática, inclusiva e socialmente referenciada.

Sigamos trilhando.

