

Base Nacional Comum Curricular e a cultura digital:  
discussões sobre a prática pedagógica

-----

*Common National Curricular Base and the digital culture:  
discussions on pedagogical practice*

-----

*Base curricular nacional común y cultura digital:  
debates sobre la práctica pedagógica*

Claudia Niz<sup>1</sup>

Milena Aparecida Vendramini Sato<sup>2</sup>

Adriana Lázaro<sup>3</sup>

Thaís Cristina Rodrigues Tezani<sup>4</sup>

**Resumo:** Este artigo tem como objetivo identificar e analisar as concepções dos professores acerca da competência da cultura digital presente na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Para alcançar tal propósito, optou-se por uma pesquisa de abordagem quanti-qualitativa, com construção de um referencial teórico em torno das temáticas: Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), BNCC e Cultura Digital. Foi realizada a aplicação de um questionário digital, semiaberto composto por 13 perguntas, que contou com a participação de 124 docentes atuantes na Educação Básica, no primeiro semestre de 2020. Os resultados foram organizados, analisados e interpretados a partir das diretrizes de Bardin (2011), os quais evidenciaram que 94% dos sujeitos participantes atuam em escolas públicas e 66% compreendem a cultura digital como ferramenta tecnológica. Desta forma, os dados indicam a importância de debates acerca desta temática, visando trazer avanços para o campo de estudo e maior integração das TDIC ao currículo escolar.

**Palavras-chave:** Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Cultura Digital. Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC).

**Abstract:** *This article aims to identify and analyze the conceptions of teachers about the competence of digital culture present in the Common National Curriculum Base (BNCC). To achieve this purpose, we chose a research of quantitative approach, with construction of a theoretical framework around the themes: Digital Information and Communication Technologies (ICT), BNCC and Digital Culture. A digital, semi-open-ended questionnaire composed of 13 questions was applied, with the participation of 124 teachers working in Basic Education, in the first semester of 2020. The results were organized, analyzed and interpreted based on the guidelines of Bardin (2011), which showed that 94% of the participating subjects work in public schools and 66% understand the digital culture as a technological tool. Thus, the data indicate the importance of debates about this theme, aiming to bring advances to the field of study and greater integration of ICT to the school curriculum.*

**Keywords:** *Common National Curricular Base (BNCC). Digital Culture. Digital Information and Communication Technologies (DICT).*

---

1 Mestre em Educação Escolar, Professora na Prefeitura Municipal de Bauru/SP.

2 Mestre em Docência para a Educação Básica, Professora na Prefeitura Municipal de Bauru/SP, Professora da Faculdade de Agudos (FAAG).

3 Mestre em Docência para a Educação Básica, Supervisora de Ensino da rede municipal na cidade de São Manuel/SP.

4 Doutora em Educação, Professora no Programa de Pós graduação em Docência para a Educação Básica da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP).

**Resumen:** Este artículo tiene como objetivo identificar y analizar las concepciones de los profesores sobre la competencia de cultura digital presente en la Base Curricular Nacional Común (BNCC). Para lograr este propósito, se optó por una investigación de enfoque cuanti-cualitativo, con la construcción de un marco teórico en torno a los temas: Tecnologías Digitales de Información y Comunicación (TDIC), BNCC y Cultura Digital. Se realizó la aplicación de un cuestionario digital, semi-abierto compuesto por 13 preguntas, que contó con la participación de 124 profesores que trabajan en la Educación Básica, en el primer semestre de 2020. Los resultados fueron organizados, analizados e interpretados en base a las directrices de Bardin (2011), que mostraron que el 94% de los sujetos participantes trabajan en escuelas públicas y el 66% entienden la cultura digital como una herramienta tecnológica. Así, los datos indican la importancia de los debates sobre este tema, con el objetivo de aportar avances en el campo de estudio y una mayor integración de las TIC al currículo escolar.

**Palabras-chave:** Base Curricular Nacional Común (BNCC). Cultura digital. Tecnologías digitales de la información y la comunicación (TIC).

## INTRODUÇÃO

As ações humanas são realizadas com o apoio das tecnologias, as quais são inventadas e aprimoradas de acordo com as necessidades de cada época, e acompanham o ser humano há séculos. Na passagem dos séculos, de XX para XXI, transformações inimagináveis aconteceram, sendo uma delas o desenvolvimento das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) com o suporte da internet, que ocasionaram maior produção e circulação de informações acessadas em qualquer tempo e espaço, bem como mudanças substanciais no modo de se comunicar.

Deste modo, há na sociedade uma nova cultura, denominada de cultura digital, que molda as formas de agir, pensar, comunicar-se, trabalhar, ensinar e aprender. Esta nova lógica comunicacional é global e atinge a todos, podendo a informação ser acessada fora de ambientes físicos e presenciais, com flexibilidade de tempo e espaço (KENSKI, 2015).

Sabe-se que cultura e educação são duas áreas interligadas. De acordo com Pretto e Assis (2008), na sociedade contemporânea, da qual fazemos parte, a cultura digital propaga a produção de conhecimentos e informações de forma descentralizada, por meio das redes. Diante disso, não é compatível a prática tradicional de ensinar e aprender com cadeiras enfileiradas, lousa, saliva, giz, professor como detentor do saber e o aluno como mero receptor, eis um desafio para a educação abordar a cultura digital e, conseqüentemente, a integração das TDIC.

Diante disso, as tecnologias digitais encontram-se fora dos muros escolares e adentram os espaços educacionais pelas mãos dos alunos, que interagem com ferramentas tecnológicas próprias da cultura digital (ALMEIDA; SILVA, 2011). Assim, algumas questões norteadoras foram levantadas para nos direcionar: O que os professores entendem por cultura digital? Como acreditam que a cultura digital deve ser desenvolvida na prática pedagógica?

O presente trabalho ocorreu no contexto do Grupo de Estudos e Pesquisas sobre Educação, Tecnologias e Currículo (GEPTec – CNPq), que busca investigar as implicações da integração das tecnologias ao currículo escolar, as possibilidades oportunizadas pela cibercultura e o uso das TDIC na formação docente. O grupo procura identificar elementos para embasar a discussão tão essencial da formação do professor, seja ela em nível de graduação, pós-graduação ou formação continuada, à luz do cenário decorrente ocasionado pelas tecnologias digitais. O artigo representa uma das tramas de investigações realizadas pelo Grupo.

Nesse sentido, o principal objetivo deste trabalho é o de identificar e analisar as concepções dos professores acerca da competência da cultura digital presente na BNCC. Desta forma, foi realizada uma pesquisa de abordagem quanti-qualitativa, com construção do aporte teórico em torno do tema estudado: TDIC, BNCC e Cultura digital, e aplicação de questionário digital, constituído por questões abertas e fechadas, aplicado no primeiro semestre de 2020.

Assim, a primeira parte do artigo é constituída pela fundamentação teórica, com suporte nas obras literárias dos autores: Almeida e Silva (2011), Castells (2003), Kenski (2008; 2015), Lévy (1999), Santaella (2003), Pimentel (2015; 2018), entre outros. E, em seguida, os dados são apresentados, analisados e interpretados por meio das diretrizes de Bardin (2011).

A contribuição do artigo está nas discussões acerca da cultura digital, na integração das TDIC no currículo e na prática escolar, compreendendo a necessidade das mesmas serem introduzidas no processo de ensino e aprendizagem, com a possibilidade do aluno consumir, transformar, produzir e divulgar conteúdos e conhecimentos de forma coletiva.

## **2 TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**

A sociedade contemporânea está sendo marcada pela evolução tecnológica e midiática que ocasiona diferentes formas de comunicação. Esse novo cenário social de globalização ocasiona inúmeras e amplas modificações nas relações, organização e produtividade.

O surgimento da internet e das redes digitais possibilitaram a ampliação no processo de disseminação de informações e a oportunidade de veiculação de duas ou mais mídias ao mesmo tempo, como som, texto e imagem. A primeira geração da World Wide Web foi a Web 1.0 na qual a forma de utilização das tecnologias, como por exemplo, o computador, era passiva. Isto é, as pessoas buscavam e pesquisavam informações, além de utilizar o pacote Office para editor de textos e planilhas.

A expansão da Web 2.0 e as novas invenções possibilitaram diferentes formas de se comunicar, pensar e agir, com isso o uso passivo das máquinas tornou-se interativo. Essa interação proporcionou as pessoas não somente retirar informações da rede mundial de computadores, mas criar uma nova cultura por meio da linguagem digital, pois “com a convergência das mídias, é possível definir interatividade como a possibilidade de transformar os atores envolvidos no processo

de comunicação, a um só tempo, em produtores e receptores de informações” (ROSA, 2014, p. 12).

O mundo virtual tornou-se um espaço de colaboração, trocas, relacionamento e, também, armazenamento. As redes sociais, a linguagem dos hipertextos, blogs, as enciclopédias colaborativas e os repositórios de informações são exemplos do avanço e da ampliação de possibilidades trazidas pela Web 2.0, conforme Blattmann e Silva (2007).

Posteriormente, a Web 3.0, conhecida como Web Semântica, intensificou a utilização do mundo virtual para os diversos setores sociais, econômicos, industriais e, inclusive, educacionais.

Toda essa evolução tecnológica social acaba por influenciar direta ou indiretamente os estudantes no ambiente educacional. Um dos principais objetivos da educação é auxiliar na compreensão e criticidade do mundo atual e, sendo as tecnologias, um produto da cultura da contemporaneidade é preciso que seja abordada nas escolas. Lalueza e Camps (2010) afirmam que o uso da tecnologia acaba exigindo conhecimentos e habilidades diferenciados, pois modificam o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social das pessoas o que pode ser complementado por Kenski (2012) ao dizer que para que a linguagem digital seja utilizada precisa ser ensinada, informada e aprendida.

Frente a este contexto, a escola não pode ficar inerte as mudanças, portanto, os educadores necessitam repensar sua prática pedagógica e o uso transversal das tecnologias digitais e midiáticas no processo ensino e aprendizagem.

## **3 BNCC E A CULTURA DIGITAL NA PRÁTICA PEDAGÓGICA**

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento orientador curricular que foi concluída em 2017 e homologada no mesmo ano, em 20 de dezembro. Após essa data, as instituições de ensino tiveram um prazo de dois anos para elaborar e readequar os currículos locais conforme as indicações do documento normativo.

Os fundamentos pedagógicos da BNCC enfatizam o desenvolvimento de dez competências gerais para a Educação Básica, sendo que os conteúdos curriculares estão à elas atrelados, especificamente: 1. Conhecimento; 2. Pensamento científico, crítico e criativo; 3. Repertório cultural; 4. Comunicação; 5. Cultura digital; 6. Trabalho e projeto de vida; 7. Argumentação; 8. Autoconhecimento e autocuidado; 9. Empatia e cooperação e 10. Responsabilidade e cidadania.

As competências estão inter-relacionadas e desdobram-se na abordagem didática sugerida para Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio, “articulando-se na construção de conhecimentos, no desenvolvimento de habilidades e na formação de atitudes e valores” (BRASIL, 2017, p. 8).

Destaca-se aqui a competência da “cultura digital”, por estar diretamente relacionada ao uso das tecnologias na educação e apresenta a seguinte proposta para as três etapas da Educação Básica:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2017, p. 9).

Essa quinta competência geral aponta a necessidade de o aluno analisar de forma crítica as informações e os conteúdos ofertados pelas diferentes mídias digitais, bem como compreender, usar e produzir TDIC de forma ética, consciente e responsável nas práticas sociais. No viés de uma sociedade contemporânea, marcada por transformações sociais, aprimoramento e multiplicação das tecnologias digitais, o aluno não é somente receptor de informações, mas produtor de conteúdos e informações na cultura digital.

As concepções teóricas em torno da cultura digital, é descrita por Lévy (1999) e por outros pesquisadores como cibercultura, bem como sua relação com a educação escolar, o contexto histórico e tecnológico que dá forma ao fenômeno.

As mudanças sociais vivenciadas nos últimos anos têm mostrado aspectos de uma sociedade que busca cada vez mais a integração e a inter-relação das pessoas e de suas culturas (CASTELLS, 2003). A globalização tem possibilitado que pessoas e produtos sejam capazes de circular de um lado a outro do planeta, compartilhando costumes, hábitos e culturas tão diferentes entre si. Assim, têm-se uma nova configuração de sociedade, que está conectada em rede, e em que o desenvolvimento tecnológico está em ascensão.

Nesse contexto de interconexões digitais, o ciberespaço aborda uma comunicação diferente da oferecida pela mídia clássica. Lévy (1999, p. 17), emprega o termo cibercultura para a relação entre tecnologias e cultura e define como “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento de ciberespaço”.

De acordo com Lemos (2004), a cibercultura intensifica a dinâmica das produções artísticas, culturais, intelectuais, científicas, entre outras. Músicas, fotos, conhecimentos, arquivos, informações, filmes, são construídos, transmitidos e compartilhados de forma coletiva entre os sujeitos conectados, sem centralização de emissão e com grande consumo das produções culturais. E, nesse cenário, a cultura não é de domínio privado, pertence ao coletivo, uma vez que se constitui por intercâmbio de experiências e mútuas influências.

Lévy (1999) caracteriza a cibercultura a partir de três princípios: interconexão, desenvolvimento de comunidades virtuais e inteligência coletiva. Nessa mutação cultural, compreende-se que a sociedade contemporânea está inserida num espaço mundialmente conectado, que rompe fronteiras e faz uso de comunicação interativa. Prolongada pela primeira situação, as pessoas conseguem formar comunidades virtuais de acordo com os seus interesses para a troca de ideias, conhecimentos, independentemente da localização geográfica.

Deste modo, surgem outros hábitos, influenciados pelos meios digitais que

facilitam a intensa interação, o grande aumento de propagação das informações e a criação de comunidades em redes sociais digitais (PIMENTEL, 2015). Neste sentido, o autor diz que há uma outra relação com o saber, descentralizado e mais personalizado, em razão da mudança do analógico para o digital. Isto resultou na aquisição de novas particularidades, como o uso de artefatos digitais para a comunicação instantânea como também para a realização de atividades educacionais.

Sendo assim, a escola com a função social de oferecer o acesso às invenções humanas de maneira sistematizada se depara com um cenário cultural no qual os sujeitos escolares fazem uso dos artefatos tecnológicos fora dos muros escolares, tornando-se um desafio integrá-los à prática pedagógica. Para Pimentel (2018, p. 9), as mudanças “implicam diretamente a compreensão do papel social da escola e da universidade, sendo esses espaços os responsáveis em oferecer à população as competências e as habilidades necessárias”.

Desde o início do uso dos computadores na educação escolar as práticas pedagógicas não foram ajustadas para integrá-los de forma adequada ao processo de ensino e aprendizagem. Para Bacich (2018), vários professores continuaram com a mesma proposta de atuação educacional, sem alterações no modo de ensinar, sendo que as aulas continuam ministradas do mesmo modo antes e após a implementação das tecnologias: a mudança foi somente no recurso, o computador substituindo o quadro de giz.

Ainda de acordo com a autora, as pesquisas realizadas com professores revelam que as tecnologias digitais são utilizadas para pesquisa e preparação de atividades, com porcentagem mínima voltada para o uso com os alunos no processo de aprendizagem e na produção de conhecimentos.

A atual geração vive uma nova história, mais dinâmica e com propriedades que lhe são específicas “como a liquidez, a inteligência coletiva e a atemporalidade da cultura”, que utiliza as tecnologias para criar estratégias de aprendizagem, como as comunidades virtuais

de aprendizagem por meio das redes sociais (PIMENTEL, 2018).

Portanto, considerando que a sociedade vivencia a cultura digital e que a escola é um espaço que pode promover o uso das TDIC para elaboração, modificação e divulgação de conteúdos de forma coletiva e crítica, indagamos as seguintes questões: qual concepção de cultura digital apresentada pelo professor do século XXI? Quais ações pedagógicas são adotadas para utilização das TDIC?

#### 4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O percurso metodológico percorrido para alcançar o objetivo proposto foi a pesquisa quanti-qualitativa, pois segundo Gatti (2002), proporciona vitalidade metodológica, é a prática de estudos especializados na área, de forma ampliada, e em diferentes direções.

De acordo com Laville e Dionne (1999) e Souza e Kerbauy (2017), a abordagem para a pesquisa quanti-qualitativa, possibilita o tratamento dos dados numéricos (quantidade de participantes, percentuais alcançados nas respostas), ao passo que a pesquisa qualitativa permite a interpretação dos dados (compreensões e opiniões dos sujeitos). A associação destas duas perspectivas propicia uma visão mais ampla dos resultados.

Desta forma, delinearam-se as seguintes etapas do trabalho: 1) construção da fundamentação teórica com base nos estudos de: Almeida e Silva (2011), Castells (2003), Kenski (2008; 2012; 2015), Lévy (1999), Santaella (2003), Pimentel (2015; 2018), entre outros; 2) aplicação de questionário digital como instrumento de coleta de dados; 3) análise e interpretação dos resultados.

A seguir, será apresentada de forma pormenorizada, o universo da pesquisa, o instrumento escolhido, as perguntas que compunham o questionário, os sujeitos envolvidos, a análise e discussão dos dados obtidos.

A opção pelo questionário digital ocorreu, pois contemplou características de investigação que contém um número considerável de questões apresentadas de forma escrita aos sujeitos, de

modo à averiguar o conhecimento de opiniões, crenças, interesses, sentimentos, expectativas, situações vivenciadas, etc. (GIL, 1999).

O questionário apresentou 13 questões: 4 abertas e 9 fechadas. A primeira seção englobava questões para caracterização do público e a segunda sobre a cultura digital apresentada na BNCC. As perguntas foram disponibilizadas on-line, utilizando a ferramenta Google Form, e o link de acesso foi enviado aos professores atuantes da Educação Básica. A participação ocorreu de forma voluntária, no primeiro semestre de 2020. O número de sujeitos que responderam à pesquisa foi de 124 professores.

Para as questões abertas do questionário, foram elencadas categorias fundamentando-se na análise de conteúdo. De acordo com Bardin (2011), constitui-se como uma técnica de pesquisa para tornar replicáveis e validar

inferências de dados de forma científica, pois sua intenção é gerar conhecimento a partir desses dados.

A análise de conteúdo, permitiu a aquisição de informações de forma sucinta e organizada, mediante o desmembramento das respostas em unidades e seu subsequente reagrupamento. Esta técnica buscou reduzir o volume de informações dos dados brutos, em categorias que se reiteram e não acabam em si, mas que revelam mensagens implícitas (BARDIN, 2011).

## 5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Neste tópico buscou-se investigar os dados levantados a partir do questionário digital. Foi elaborada uma tabela com a síntese da caracterização do público, buscando conhecer o perfil dos sujeitos, conforme indicam as informações a seguir:

Tabela 1 – Caracterização dos participantes

Característica	Quantidade / Porcentagem	Respostas
Cidade que leciona	63	São Manuel- SP
Gênero	94,4%	Mulheres
Idade	33,1%	30 a 39 anos
Formação acadêmica	62,9%	Especialização
Escola de atuação	95,2%	Pública
Rede de atuação	91,1%	Municipal
Área de formação	46	Pedagogia
Componente curricular	49	Polivalentes
Etapa de ensino	65,3%	Ensino Fundamental – Anos iniciais
Tempo de atuação	22,6%	Mais de 20 anos

Fonte: Elaborado pelas autoras (2020).

Verificou-se que a maioria dos sujeitos pertencia a região Sudeste, interior do Estado de São Paulo, era do sexo feminino e possuía de 30 a 39 anos de idade. Com relação à formação acadêmica, a maior parte possuía especialização e atuava em instituições públicas e da rede municipal.

O componente curricular mais apontado foi de professores que atuavam como polivalentes, isto é, que lecionam diversos

componentes curriculares, pois atuavam na etapa de ensino, na maioria nos anos iniciais do Ensino Fundamental, lecionando há mais de 20 anos.

Na segunda seção do questionário digital, foi indagado sobre a cultura digital apresentada pela BNCC, sendo propostas questões abertas sobre esse assunto, gerando diversidade de respostas. Acerca da cultura digital, apresentada na quinta



competência da BNCC, verificou-se que: 51% dos participantes disseram que a conheciam, 37% indicaram que a conheciam pouco e 11% que não conheciam.

No tocante a questão: O que entende por cultura digital? A maioria dos sujeitos indicou

que possuíam concepção adequada acerca da cultura digital, como nova cultura da era digital, na qual o professor por meio da tecnologia cria, planeja, se comunica e utiliza das TDIC no processo de ensino e aprendizagem, como mostra o gráfico:

Gráfico 1- Concepção dos professores acerca da cultura digital



Fonte: Elaborado pelas autoras (2020).

Dessa forma, com base nos critérios de Bardin (2011), os dados foram relacionados para compor as categorias de análise: 1) Cultura digital; 2) Recursos tecnológicos; 3) Recursos pedagógicos; 4) Inclusão digital e 5) Respostas incompletas/vagas/nulas.

Na categoria da cultura digital, como observado no Gráfico 1, a maioria dos participantes apresentou respostas semelhantes ao conceito esperado para o termo, considerando as concepções apresentadas no referencial teórico deste trabalho. As respostas são identificadas por "P", participante da pesquisa, seguida do número do participante.

*P-35: Hoje o uso da tecnologia se faz necessário, então o aluno deve aprender a utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e*

*exercer o protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. Então, como as crianças já nascem nesse meio, não há como deixar de levar esse tipo de conhecimento para a sala de aula.*

*P-92: A cultura digital pode ser definida como um conjunto de práticas, costumes e formas de interação social as quais são realizadas a partir dos recursos da tecnologia digital, como a internet e as TICs, Tecnologia de Informação e Comunicação.*

*p-118: É a mudança ocasionada pela tecnologia e pela internet. Novas formas de produção, circulação e recepção de produtos e bens culturais, transformação de linguagens e novas formas de propagar informação e conhecimento.*

Na visão desses participantes a cultura digital é importante e pode contribuir para as práticas sociais, alterando o modo como nos relacionamos e agimos na sociedade, proporcionando outra organização das relações sociais mediadas pelas tecnologias digitais. Nesse sentido, Pretto e Assis (2008)

afirmam que a cultura digital é um ambiente aberto de vivência dessas novas formas de relação social no espaço digital. O desempenho das mais diversas atividades humanas está sendo alterado pela transversalidade com que se produz a cultura digital. Essa reorganização social, também inclui a língua escrita e falada, ideais, costumes, crenças, em síntese todos os aspectos da atividade humana. Essa liberdade de acesso, incentiva a produção de conteúdo na internet de forma descentralizada, abrindo panoramas diferentes para a produção de cultura e de bens.

A segunda categoria refere-se aos recursos tecnológicos, 27% dos entrevistados responderam indicando incertezas, uma vez que confundiram a cultura digital com o uso dos artefatos tecnológicos, como sendo um recurso, conforme explicitam as respostas:

*P-5: O uso dos recursos digitais, bem como sua compreensão na sociedade e na formação de indivíduos.*

*P-12: Incorporação de recursos tecnológicos na rotina).*

*P-18: As tecnologias).*

*P-22: O uso de mídias na educação.*

*P-40: Conhecimentos na área de informática, tecnologia.*

*P-49: Mais um recurso.*

*P-54: São o computador, TV e vídeos.*

Essa falta de clareza sobre a cultura digital evidencia a escassa compreensão dos docentes acerca do uso tecnologias digitais no cotidiano escolar. Apesar de há décadas o computador ter adentrado à escola, ainda há professores com receio de fazer seu uso, necessitando de formação para se apropriarem dessas ferramentas. De acordo com Pimentel e Freitas (2019), é urgente a reflexão sobre a constituição do currículo na formação de professores, almejando o desenvolvimento de práticas contextualizadas e o uso das tecnologias.

Quanto aos recursos pedagógicos, 7% dos participantes relataram que a cultura digital está relacionada com questões pedagógicas. Assim, tais respondentes não tiveram entendimento do significado e dimensão desta

cultura. Os trechos a seguir demonstram tais aspectos:

*P-39: Tudo que oferecemos dos alunos e podemos utilizar para melhorarmos nossa prática.*

*P-61: Prática de ensino-aprendizagem através do uso da tecnologia.*

*p-82: Conhecimento dos recursos tecnológicos e digitais que podem favorecer a desenvolvimento e aprendizagem de todos os alunos*

*p-122: Inserção da tecnologia (TICs) no âmbito escolar como ferramenta de apoio ao aprendizado.*

Apesar de ter sido um número reduzido de participantes que indicou essa percepção, tal visão demonstra a insuficiência de clareza dos sujeitos sobre a cultura digital, e conseqüentemente uma subutilização das tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem. Não se trata apenas da aprendizagem mediada pela tecnologia, mas de incorporá-la no processo de ensino e aprendizagem. Silva (2019) indica que apesar de haver o estímulo ao uso da tecnologia nos processos pedagógicos, em contrapartida, nem sempre há formação docente apropriada e condições de infraestrutura nas escolas que possibilitem o uso das TDIC.

A quarta categoria de análise é a respeito da inclusão digital, pois 3% dos sujeitos apresentaram respostas que mostram esse ponto de vista.

*P-52: Acesso das crianças a todas as formas de cultura inclusive a digital, via computadores e outras tecnologias.*

*P-58: Cultura digital é acesso para todos os alunos.*

*P-68: Garantia do direito ao aprendizado a tecnologia.*

*P-101: Inclusão digital nas escolas.*

De maneira evidente, o acesso à tecnologia digital é relevante, uma vez que talvez seja apenas no ambiente escolar que alunos possam ter a oportunidade de conhecer tais recursos com objetivos pedagógicos. Porém, não se trata de somente aprender usar tais ferramentas, mas



sim de utilizá-las como meios para adquirirem novas aprendizagens. Buckingham (2010), indica que o letramento digital vai além de aprender a usar o computador e o teclado, ou realizar pesquisas na web, mas na importância de usar as tecnologias na escolarização de forma crítica, que os alunos saibam avaliar e usar essas informações com critérios para transformá-la em conhecimento.

A última categoria é acerca das respostas incompletas/vagas/nulas. Assim, 12% dos participantes indicaram resultados inconclusos, que necessitavam de mais informações para sua compreensão, não apresentando a concepção esperada do conceito em estudo.

*P-14: Linguagem virtual x realidade.*

*P-27: Nada).*

*P-65: Explorar novas fronteiras, errar para aprender e quebrar paradigmas” (P55).*

*“Para mim é uma nova realidade estabelecida de muitas relações, por via digital.*

*P-70: Abarca as mudanças ocasionadas pela era digital.*

*P-88: Atualmente a tecnologia é presente em todos os momentos da vida social e escolar.*

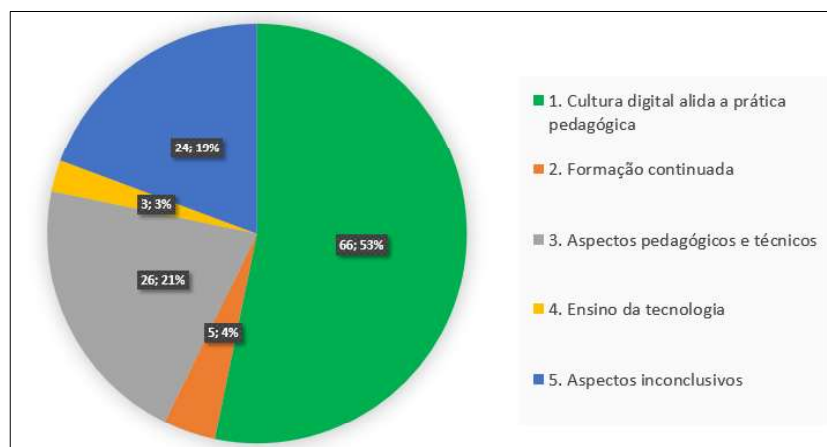
*P-96: Saber se comportar diante da internet”.*

*P-105: Não sei responder.*

Estas respostas não puderam ser analisadas e categorizadas uma vez que requeriam de outras informações, sendo incompletas. Essa falta de perceptibilidade por parte dos respondentes caracterizam a fragilidade da formação docente. De acordo com Gatti et. al., (2019, p. 48), apesar das renovações propostas por meio dos documentos oficiais e das tecnologias, ainda há a prevalência de “alma antiga em um mundo novo”, com relação as dinâmicas curriculares e pedagógicas – são raras as exceções de inovações em práticas educacionais.

Em referência a questão de: Como acredita que a cultura digital deve ser desenvolvida na prática pedagógica? Foram elaboradas categorias para análise destas respostas, indicando que a cultura digital é identificada pelos participantes como uma ferramenta tecnológica. A cultura digital se daria na prática pedagógica pelo uso dos recursos tecnológicos, como mostra o gráfico:

Gráfico 2- A cultura digital e a prática pedagógica



Fonte: Elaborado pelas autoras (2020).

Na categoria da cultura digital aliada à prática pedagógica, como pode ser observado no gráfico 2, 66,53% dos docentes indicaram

que pode ocorrer pelo uso das ferramentas tecnológicas. A seguir, têm-se algumas respostas que demonstram tal aspecto:

*P- 15: Através das ferramentas mídias sociais, aplicativos, jogos entre outros.*

*P--16: Inserir recursos e acessos digitais às práticas pedagógicas, ampliar o conhecimento, não ficar só embasados em livros.*

*P-27: Criar projetos que possibilitem o uso das tecnologias dentro da sala de aula para solucionar problemas. Descobrir novas formas de aprender usando a tecnologia, criar programas e softwares em benefício próprio e dos outros).*

*P-45: Deve ser desenvolvida por vários meios do mundo digital como vídeos, áudios, animações, pesquisa, bibliotecas virtuais, portais on-line, etc.*

Sendo assim, Silva (2010) aponta que o uso das tecnologias na educação como recurso que visa amparar o processo de ensino e aprendizagem, colaborando com as atividades, ou ainda, para motivação dos alunos, aos poucos cede lugar a um movimento de integração do currículo ao agrupamento de práticas sociais de alunos e professores relacionados à cultura digital vivenciada no dia a dia. Deste modo, currículo e tecnologias passam a se conectar de tal forma que as influências mútuas levam a dar novo significado ao currículo e a tecnologia (ALMEIDA; VALENTE, 2011).

A segunda categoria refere-se à formação continuada, 5,4% dos sujeitos responderam de forma a indicar precário conhecimento neste aspecto, conforme indicam alguns apontamentos:

*P-69: Colocando profissionais qualificados e formados para atuar em tal área.*

*P-87: Deve ser inserida no cotidiano dos alunos e promovendo assim o acesso a quem não tem em casa, mas deve ser feito através de profissionais capacitados.*

*P-89: Deve ser desenvolvida por professores capacitados para esse fim.*

*P-90: É um dos maiores desafios, formação dos educadores e recursos adequados.*

Essa hesitação é reflexo da carência de capacitação adequada para que o professor se sinta hábil a fazer uso desses recursos. Alguns indivíduos propuseram a necessidade de

formação continuada para que as TDIC sejam utilizadas de forma a potencializar o ensino:

*P-7: O professor precisa estar sempre se atualizando, aprender a utilizar mídias digitais, por isso a importância da formação continuada, a fim de tornar sua prática educativa mais atraente para que o aluno se sinta mais motivado.*

*P-51: Aprimorando o conhecimento do corpo docente para o desenvolvimento com o educando.*

*P-63: Capacitando os professores e disponibilizando materiais tecnológicos para professores e alunos.*

Nesse sentido, Vasconcellos (2004) afirma que o primordial para o profissional da educação é estar bem formado, isto presume uma boa formação inicial, precisa buscar dar continuidade a sua formação, em razão da complexidade e dinamicidade do ato de ensinar.

No tocante aos aspectos pedagógicos e técnicos, 26,2% responderam sobre esses tópicos. Alguns docentes confundiram-se como a cultura digital pode ser tratada na prática pedagógica, informando apontamentos imprecisos e indicando questões relativas ao pedagógico:

*P-8: Nunca podemos esquecer a importância da relação professor/aluno, ela tem que vir para ajudar, complementar, enriquecer mais as aulas.*

*P-19: Aliando aos aprendizados básicos para sair do método tradicional de sala e lousa.*

*P-38: De forma parcial, dando sempre a preferência no ensino presencial, mas usada como ferramentas de auxílio na educação.*

*P-39: Deve ser incluída sistematicamente nas atividades escolares.*

*P-87: Primeiramente precisamos de um suporte técnico e local adequado como equipamentos e sala de informática que atenda todos os envolvidos no processo aprendizagem.*

Diante desta falta de clareza sobre a cultura digital, ressalta-se a relevância desta

temática. Pretto e Assis (2008) indicam o forte vínculo da cultura digital e a educação, como condição precisa para que as transformações se deem de modo significativo. A incorporação dessas tecnologias não pode ocorrer meramente como ferramentas adicionais, complementares, elas precisam ser entendidas como elementos fundantes das mudanças que estão ocorrendo, visando o fortalecimento das culturas e dos valores locais.

No que diz respeito ao ensino da tecnologia, uma irrisória porcentagem de 3,3% dos professores, manifestaram ainda perspectiva arcaica de que as ferramentas tecnológicas não são meios para adquirir o conhecimento, mas o oposto disso, sendo apenas uma aula de computação.

*P-89: Deve ser desenvolvida por professores capacitados para esse fim.*

*P-100: Em ambientes tecnológicos na escola com computadores que atenda toda a sala, inclusive um profissional na área de informática para conduzir as aulas no laboratório.*

De acordo com Moran (2013), as tecnologias são apenas apoio, ou seja, meios, que possibilitam a realização de atividades de aprendizagem diferentes das tradicionais. Camargo e Tostes (2020) endossam esta perspectiva, afirmando que além de meio de aprendizagem, é usada também como forma de interação entre professor e aluno.

Com relação aos aspectos inconclusivos, 24% responderam de forma incompleta ou com apontamentos inválidos. Ocasionalmente pode ter havido uma falta de entendimento dos professores acerca da concepção de cultura digital, uma vez que muitos se manifestaram incertos, evidenciando confusão ao serem questionados sobre como a cultura digital pode ser trabalhada na prática pedagógica, ou fornecendo respostas vagas:

*P-6: Através de sua aplicação e reflexão sobre sua implicação de acordo com o uso.*

*P-11: Através de ensinamentos por diversos meios de comunicação.*

*P-18: Sim.*

*P-21: Sim sou formada também fiz Colégio Técnico Industrial (CTI) - é fundamental para o meu trabalho.*

*P-23 e P-28: Não sei responder.*

*P-37: Está em progresso.*

*P-58: Primeiro tem que digitalizar a educação.*

Ao término da análise das categorias, observou-se que, além de investimentos em infraestrutura e na formação docente, é necessário consolidar uma política educacional que contemple a inclusão das TDIC nas escolas e a integração delas ao currículo escolar. De acordo com Souza (2020), ainda há contradições entre a cultura escolar e as tecnologias digitais, representando um grande desafio, mas ao mesmo tempo pode gerar uma oportunidade de inovação pedagógica. A integração das TDIC precisa estar associada à reflexão crítica sobre os fundamentos do currículo e da formação docente.

Por conseguinte, notou-se que ainda há professores mobilizados por percepções equivocadas acerca da cultura digital, apresentando dificuldades de compreender e usar as TDIC em sua prática. Assim, a forma de desenvolver o trabalho docente pode cooperar para superar estes desafios, por meio da reflexão na ação, investimentos em formação continuada dos professores e ao diálogo com as distintas formas de expressão de ideias.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O percurso deste estudo reflete uma mudança social, tecnológica, midiática e cultural que influencia fortemente a vida das pessoas em seus afazeres cotidianos, trabalho, estudo e relacionamentos. Essas mudanças acabam transformando não só os meios, mas as formas de pensar e agir, pois afetam o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social. Uma prova disso é o uso que fazemos das TDIC e que ampliam nossa memória, acesso a informação e comunicação.

Sendo a escola parte do sistema social, cabe acompanhar as evoluções culturais, pois um de seus principais papéis é o preparo dos alunos para a sociedade de hoje e não uma

visão retrógrada e saudosista de um tempo remoto. Documentos curriculares, como a BNCC, procuraram atualizar a necessidade da presença da cultura digital no processo de ensino e aprendizagem, no entanto, a escola ainda apresenta dificuldades em compreender e colocar em prática esse elemento.

A pesquisa apresentou que ainda há incertezas sobre o significado do termo “cultura digital” por parte dos docentes e, isso aponta dificuldades na aplicação prática no âmbito escolar. A compreensão do conceito é fundamental para que a efetivação do trabalho aconteça, portanto, é necessário que seja discutido, aprendido e internalizado.

Ficou evidente a necessidade de investimento na formação docente, inicial ou continuada, para o uso das TDIC e a compreensão da cultura digital no contexto escolar. O currículo é um mecanismo de discussões e propostas para a integração das tecnologias no processo educativo, é a referência para que a escola acompanhe a sociedade contemporânea, auxilie professores e alunos, para que não sejam apenas consumidores passivos de informação, mas, interajam de forma crítica como protagonistas no uso das TDIC no cotidiano escolar e social.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA; M. E. B.; VALENTE, J. A. **Tecnologias e currículo**: trajetórias convergentes ou divergentes? São Paulo: Paulus, 2011.
- \_\_\_\_\_; SILVA, M. da G. M. da. **Currículo, tecnologia e cultura digital**: Espaços e tempos de web currículo. Revista e-curriculum, São Paulo, v.7 n.1 abril/2011. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum>>. Acesso em: 19 de mai. 2020.
- BACICH, L. Formação continuada de professores para o uso de metodologias ativas. In: BACICH, L.; MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018, p. 130 – 152.
- BARBETTA, P. A. **Estatística aplicada às ciências sociais**. 9. ed. Florianópolis: Editora da UFSC, 2009.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Edição revista e ampliada. Trad. Luís Antero Reto, Augusto pinheiro. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BLATTMANN, U.; SILVA, F. C. C. da. **Colaboração e interação na Web 2 e Biblioteca 2.0**. Revista ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina, Florianópolis, v.12, n.2, p. 191-215, jul./dez., 2007.
- BRASIL, **Base Nacional Comum Curricular – BNCC 3ª versão**. Brasília, DF, 2017.
- BUCKINGHAM, D. Cultura Digital, Educação Midiática e o Lugar da Escolarização. **Educação e Realidade**. Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 37-58, set./dez., 2010. Disponível em: <[http://www.ufrgs.br/edu\\_realidade](http://www.ufrgs.br/edu_realidade)>. Acesso em 30 jul. 2020.
- CAMARGO, C. F.; TOSTES, R. C. Tecnologia, Educação e Comunicação. In: VELOSO, B.; SILVEIRA, C. A. B.; LOPES, M. L. (Orgs.). **Educação e Tecnologias em Debate**: perspectivas sob diferentes áreas do conhecimento. São Carlos: Pedro & João Editores, 2020. p.73-85. Disponível em: <<https://cutt.ly/Oa16so7>>. Acesso em: 21 de jul. 2020.
- CASTELLS, M. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Tradução, Maria Luiza X. de A. Borges; revisão técnica Paulo Vaz,- Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.
- GATTI, B. A. **A construção da pesquisa em educação no Brasil**. Brasília: Plano Editora, 2002.
- \_\_\_\_\_; et al. **Professores do Brasil**: novos cenários de formação. Brasília: UNESCO, 2019.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

- KENSKI, V. M. **Tecnologias e tempo docente**. Campinas: Papyrus, 2008.
- \_\_\_\_\_. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 8 ed. Campinas, SP: Papyrus, 2012.
- \_\_\_\_\_. Educação e Internet no Brasil. **Cadernos Adenauer XVI**, n°3, 2015. Disponível em: <http://www.pucrs.br/ciencias/viali/doutorado/ptic/textos/Kenski.pdf>. Acesso em: 22 jun. 2020.
- LALUEZA, J. L.; CAMPS, I. C. S. As tecnologias da informação e da comunicação e os processos de desenvolvimento e socialização. In: COOL, C.; MONEREO. **Psicologia da Educação Virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- LAVILLE, C.; DIONNE J. **A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas**, tradução Heloisa Monteiro e Francisco Settinieri. — Porto Alegre: Artmed; Belo Horizonte: Editora UFMG 1999.
- LEMOS, A. Cibercultura, cultura e identidade. Em direção a uma “Cultura Copylet”? **Contemporânea Revista de Comunicação e Cultura**, Salvador, v. 2, n. 2, p. 9 – 22, dez., 2004. Disponível em: <<https://portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneapostcom/article/ew/3416>>. Acesso em: 18 de jul. 2020.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed, 1999.
- MORAN, J. M. **Pensar grande na educação-2013**. Disponível em: <<https://moran10.blogspot.com/>>. Acesso em: 18 out. 2019.
- SOUZA N, A. **Escola, currículo e tecnologias: desafios da integração pedagógica**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2020. 154p. Disponível em: <<https://cutt.ly/aaX1tDd>>. Acesso: 21 de jul. 2020.
- PIMENTEL, F. S. C. **A aprendizagem das crianças na cultura digital**. Tese de Doutorado. Maceió- AL, 2015. 201 f.
- \_\_\_\_\_. Letramento digital na cultura digital: o que precisamos compreender? **Revista EDaPECI**, São Cristóvão (SE), v.18, n. 1, p. 7 – 16, jan./abr. 2018. Disponível em: <<https://seer.ufs.br/index.php/edapeci/article/view/8545>>. Acesso em: 15 jul. 2020.
- \_\_\_\_\_. C.; FREITAS, R O. A inserção das tecnologias móveis como estratégia didática para a aprendizagem dos conteúdos matemáticos. **Revista EDaPECI**, São Cristóvão (SE), v.19, n. 1, p. 18-27 jan./abr. 2019. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/edapeci/article/view/6294>. Acesso em: 07 de jul. 2020.
- PRETTO, N. L; ASSIS, A. Cultura digital e educação: redes já. Scielo Books. **Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder**. Salvador: EDUFBA, 2008, 232 p. Disponível em: <<https://cutt.ly/BiklIZV>>. Acesso em: 25 de jun. 2020.
- ROSA, A. A. E. da. **Convergência das mídias**. 2. ed. rev. Florianópolis: IFSC, 2014.
- SANTAELLA, L. **Cultura das mídias**. 4a. ed. São Paulo: Experimento, 2003.
- SILVA, M. da G. M. da. De navegadores a autores: a construção do currículo no mundo digital. In: **Anais do ENDIPE**. Belo Horizonte. 2010.
- SILVA, A. V. M. Tecnologias e Educação: O discurso da UNESCO. **Revista Educação (UFSM)**, v. 44, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/37288/html>. Acesso em: 16 de jul. 2020.
- SOUZA, K. R.; KERBAUY, M. T. M. Abordagem quanti-qualitativa: superação da dicotomia quanti-qualitativa na pesquisa em educação. **Educação e Filosofia**, Uberlândia, v. 31, n. 61, p. 21-44, 2017. Disponível em: <https://cutt.ly/1ihwVW1>. Acesso em: 25 de jun. 2018.

VASCONCELLOS, C. S. **Coordenação do trabalho pedagógico**: do projeto político-pedagógico ao cotidiano da sala de aula. 5. ed. São Paulo: Libertad, 2004.

Recebido em 16 de outubro de 2020  
Aceito em 18 de fevereiro de 2021