



EDUCOMUNICAÇÃO NA PROMOÇÃO DA CULTURA DIGITAL NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

EDUCOMMUNICATION IN PROMOTING DIGITAL CULTURE IN THE EARLY
YEARS OF PRIMARY EDUCATION

João Djane Assunção da Silva¹
Leticia Oliveira da Silva²

RESUMO: No artigo, investiga-se como a educomunicação pode contribuir para a promoção da Cultura Digital nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A educomunicação pressupõe caminhos para uma ação dialógica e de participação na educação, onde as crianças são encorajadas a serem protagonistas na construção do conhecimento e nas decisões que afetam sua vida escolar e pessoal. O estudo apresenta um conjunto de quadros de referência que orientam a inserção da Cultura Digital nos anos iniciais do Ensino Fundamental, considerando práticas educacionais exemplificadoras para cada um dos cinco anos desta etapa. Esse conjunto de esquemas exemplificadores permite perceber como a educomunicação busca fortalecer a formação docente e ampliar o repertório de recursos pedagógicos, estimulando a criatividade, inovação, colaboração, trabalho em equipe e habilidades de comunicação e mídia. Projetos socioeducativos que incorporam os princípios norteadores da prática educacional transcendem as questões meramente instrumentais da comunicação e desenvolvem processos e produtos intrínsecos às articulações simbólicas entre comunicação, educação e cultura.

Palavras-chave: Ensino Fundamental; Cultura Digital; Educomunicação; TDICs.

ABSTRACT: The article investigates how educommunication can contribute to promoting Digital Culture in the early years of elementary school. Educommunication presupposes paths for dialogic action and participation in education, where children are encouraged to be protagonists in the construction of knowledge and in decisions that affect their school and personal lives. The study presents a set of reference frameworks to guide the inclusion of Digital Culture in the early years of elementary school, considering exemplary educommunication practices for each of the five years of this stage. This set of examples shows how educommunication seeks to strengthen teacher training and expand the repertoire of teaching resources, stimulating creativity, innovation, collaboration, teamwork and communication and media skills. Socio-educational projects that incorporate the guiding principles of educative practice transcend the merely instrumental issues of communication and develop processes and products that are intrinsic to the symbolic links between communication, education and culture.

Keywords: Elementary Education; Digital; Culture; Educommunication; DTICs.

INTRODUÇÃO

Em documentos norteadores da Educação Básica no Brasil, como as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica (DCNEB) de 2013, o Plano Nacional

¹ Doutorando em Comunicação pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Jornalista e educador. E-mail: joaodjane@gmail.com

² Licenciada em Pedagogia pela Universidade Estadual de Goiás (UEG). Educadora. E-mail: leticiaosilva24@gmail.com



de Educação (PNE) de 2014 e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de 2017, a Cultura Digital é uma temática recorrente. Compreende uma ampla gama de perspectivas relacionadas à incorporação, inovação e progresso nos conhecimentos provenientes da utilização de tecnologias digitais e redes, com o objetivo de estabelecer abordagens para interação, comunicação e ação na sociedade (Kenski, 2018).

Entretanto, persistem diversos desafios a serem superados para garantir que a implementação da Cultura Digital na Educação Básica brasileira seja efetiva e abrangente. Como ponto central, é esperado que o tema não seja abordado de maneira isolada, mas sim como uma questão transversal que perpassa todo o processo educacional, integrando-se sinergicamente com diversas disciplinas (UNESCO, 2023).

Além disso, é fundamental que os professores encarem o tema como uma das condições necessárias para o exercício da profissão docente. Isso inclui o desenvolvimento de habilidades tecnológicas, o conhecimento de estratégias e metodologias de ensino mediadas por Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) e suas linguagens midiáticas, a compreensão da Cultura Digital como um fenômeno social e cultural, e a reflexão sobre as implicações éticas e sociais do uso dessas tecnologias.

Essas são questões pertinentes à sociedade em rede, isto é, à sociedade do século XXI na qual as TDICs desempenham um papel fundamental na estruturação do cotidiano (Castells, 1999). As características determinantes da sociedade em rede, como a conexão em tempo real, mobilidade, convergência, colaboração e velocidade da informação, demandam que a Educação Básica desenvolva habilidades em seus principais atores – estudantes e professores – para o desenvolvimento pessoal e profissional. Torna-se essencial valorizar e praticar diversas formas de comunicação e informação, pois as TDICs e suas linguagens possibilitam a criação de novas formas de participação social e política (Brasil, 2017).

Nessa conjuntura, o propósito deste estudo é compreender como a abordagem teórico-metodológica da educomunicação pode auxiliar na promoção de uma Cultura Digital na Educação Básica, mais especificamente nos anos iniciais do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano), voltados para crianças de 6 a 10 anos de idade. A educomunicação propõe estratégias ativas utilizando tecnologias, analógicas e digitais, para desenvolver o protagonismo expressivo e comunicativo dos sujeitos, especialmente crianças e jovens, com o objetivo de torná-los cidadãos conscientes de seus direitos e deveres na sociedade em rede.

Essa proposta surge a partir da constatação evidenciada pela pesquisa “TIC Kids Online Brasil” de 2023, que revela uma tendência crescente de precocidade no uso das tecnologias digitais e no primeiro acesso à internet por crianças brasileiras. Nesse contexto, 24% dos entrevistados, pertencentes à população brasileira com idades entre 9 e 17 anos, relataram ter iniciado sua conexão com a rede durante a primeira infância, isto é, até os seis anos de idade. Em comparação, na edição de 2015, essa proporção era de 11%. É relevante observar que o *smartphone* desponta como o dispositivo mais utilizado, apontado por 97% dos entrevistados (Cetic.br, 2023, 2023a).

Dado esse cenário, busca-se indicar caminhos para refletir sobre como a educomunicação pode ser aplicada nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Em escolas



e outros centros educacionais que reconhecem os benefícios da integração das TDICs no ensino e aprendizagem, bem como buscam estabelecer habilidades digitais em seus currículos e critérios de avaliação (UNESCO, 2023), destaca-se a relevância de estimular as crianças a desempenharem papéis protagonistas na construção do conhecimento e na tomada de decisões que afetam tanto sua vida escolar quanto pessoal.

Como procedimento metodológico, foi realizada uma pesquisa bibliográfica de documentação indireta (Marconi; Lakatos, 2003) que viabilizou a apresentação de um conjunto de quadros de referência que oferecem orientações sobre a inserção da Cultura Digital nos anos iniciais do Ensino Fundamental, levando em consideração práticas educacionais exemplificadoras para cada um dos cinco anos desta etapa.

Esse conjunto de esquemas exemplificadores também permite perceber como a educação busca fortalecer a formação docente, ampliando o repertório de recursos, estratégias e ferramentas pedagógicas para estimular a criatividade, inovação, colaboração, trabalho em equipe e desenvolvimento de habilidades de comunicação, informação e mídia.

CONSIDERAÇÕES SOBRE CULTURA DIGITAL E EDUCAÇÃO

A Cultura Digital é um termo que se refere às práticas culturais e sociais que surgiram com o desenvolvimento das tecnologias digitais e à produção e disseminação de conteúdo na internet. Essa discussão não é nova, pois há décadas se debate, no que diz respeito à educação, o acesso e uso das tecnologias e suas linguagens midiáticas como um conjunto de práticas, valores e formas de comunicação que influenciam o ensino e a aprendizagem (Lévy, 1993; Belloni, 2001).

A incorporação da Cultura Digital na educação representa um avanço destas discussões, permitindo a evolução e aperfeiçoamento das tecnologias, tais como a transição do analógico para o digital e a popularização de *smartphones*, redes de telefonia móvel e comunicação sem fio (*wireless*), além de tecnologias mais recentes, como o *streaming*, o *podcasting*, o *metaverso*, a inteligência artificial (IA), entre outras.

Inclusive, há pouco tempo, o Governo do Brasil sancionou a Lei n. 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital (Pned), mostrando que o debate se mantém intenso e necessário (Brasil, 2023).

Referente a esta lei, conforme Campos (2023):

Dentro do tema da educação digital escolar, cujo objetivo se concentra na garantia da inserção da educação digital nas escolas, o intuito é permitir a promoção da cultura digital no aprendizado dos alunos, promovendo um ambiente mais consciente e democrático, na busca de uma análise crítica e responsável por parte do corpo discente, que, inclusive, terá maior noção de seus direitos digitais, como a proteção de seus dados pessoais, nos termos da lei Federal nº 13.709, de 14 de agosto de 2018, sobretudo pelas crianças e adolescentes, população considerada mais vulnerável (Campos, 2023, não paginado).

Na BNCC, para o Ensino Fundamental, a temática da Cultura Digital é abordada com maior especificidade a partir de seus anos finais, que correspondem do 6º ao 9º ano.



Segundo o documento, nesta etapa, os estudantes entre 11 e 14 anos de idade estão em um período de transição para a adolescência, caracterizado por uma maior curiosidade, interesse e exploração em relação ao mundo digital e tecnológico. Como resultado, eles estão cada vez mais engajados em diferentes formas de interação pela internet. Estão mais propensos a explorar as últimas tendências tecnológicas e a utilizar as redes sociais para se comunicar com amigos, compartilhar informações e expressar opiniões e emoções (Brasil, 2017).

Para os anos iniciais do Ensino Fundamental, a BNCC prevê o envolvimento com a Cultura Digital a partir da perspectiva de introdução ao letramento digital. Isso significa que os estudantes devem adquirir uma compreensão básica das TDICs, suas linguagens midiáticas e seus efeitos no cotidiano, além de aprender a utilizá-las de forma responsável. A intenção é familiarizar as crianças com as tecnologias e, aproveitando-se de sua curiosidade, incentivá-las a fazer um uso básico norteado por princípios éticos, críticos e reflexivos (Brasil, 2017).

Ao falar em letramento digital, considera-se uma extensão do letramento tradicional, já que a compreensão crítica e reflexiva dos conteúdos digitais requer habilidades de leitura, escrita e interpretação de textos que são fundamentais para a formação das crianças (Soares, 2002). É necessário, portanto, que elas sejam capazes de compreender e produzir conteúdo em diferentes formatos, como textos verbais, imagens, vídeos e áudios, e que possam assimilar os significados implícitos e explícitos presentes na comunicação digital, engajando-se em discussões sobre questões pertinentes à privacidade, segurança, desinformação, propriedade intelectual e ética, entre outros temas (UNESCO, 2023).

A própria BNCC abre espaço para isso quando explicita que:

Nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental, a ação pedagógica deve ter como foco a alfabetização, a fim de garantir amplas oportunidades para que os alunos se apropriem do sistema de escrita alfabética de modo articulado ao desenvolvimento de outras habilidades de leitura e de escrita e ao seu envolvimento em *práticas diversificadas de letramentos* (Brasil, 2017, p. 59, grifos nossos).

Para além do que recomenda a BNCC, a realidade é que as crianças na faixa etária dos anos iniciais do Ensino Fundamental, e até mesmo do Ensino Infantil (as crianças de 3 até 5 anos de idade), possuem contato diário com as TDICs, especialmente com o *smartphone* – utilizado principalmente para ver vídeos, jogar *online* e se comunicar com familiares. Há uma intimidade infantil com a Cultura Digital que “é potencializada com o fato de que, como as crianças, as máquinas, programas e linguagens de informática e comunicação são dinâmicas, velozes, interativas e de fácil acesso” (Couto, 2013, p. 903).

Em concordância com a pesquisa “TIC Kids *Online* Brasil” de 2023, que evidencia uma tendência crescente de utilização das TDICs e da internet desde a primeira infância, a pesquisa intitulada “Crianças e Smartphones no Brasil”, realizada em parceria entre o *site* de notícias Mobile Time e a empresa Opinion Box, demonstra a pertinência e atualidade da discussão. Na versão do estudo publicada em outubro de 2023, foram entrevistados 1.983 brasileiros, pais de crianças e adolescentes de 0 a 16 anos, que



acessam a internet e possuem *smartphone*. Essa amostra foi selecionada levando em consideração as proporções de gênero, faixa etária, renda mensal e distribuição geográfica dentro desse grupo. Os resultados revelaram que:

Na faixa entre 0 e 3 anos, a maioria das crianças (59%) não têm *smartphone* próprio e nem usa o dos pais emprestado. Isso muda no grupo de 4 a 6 anos, quando a maioria (54%) passa a usar o aparelho dos pais emprestado. A posse começa a ganhar força no grupo de 7 a 9 anos, quando a proporção com *smartphone* próprio (44%) fica tecnicamente empatada com aquela que usa o dos pais (43%). A virada acontece na faixa de 10 a 12 anos: 75% têm *smartphone* próprio. E na adolescência, entre 13 e 16 anos, fica difícil encontrar algum que não tenha o dispositivo: 90% já são donos de um *smartphone*. [...] O desejo por um *smartphone* começa cedo. 70% das crianças de 4 a 6 anos já pediram um de presente (Mobile Time; Opinion Box, 2023, p. 8).

Ainda segundo dados da pesquisa “Crianças e Smartphones no Brasil”, à medida que a idade avança, observa-se um aumento no tempo médio diário dedicado ao uso de *smartphones* pelas crianças. Começando com aproximadamente 1 hora e meia para crianças de 0 a 3 anos, esse tempo atinge quase 4 horas por dia entre adolescentes de 13 a 16 anos, de acordo com as estimativas fornecidas pelos pais. Apesar de ser proibido em muitas escolas, o uso do *smartphone* em sala de aula é gradualmente mais tolerado, seguindo a progressão da faixa etária das crianças e adolescentes (Mobile Time; Opinion Box, 2023).

Este contexto foi influenciado pela pandemia de Covid-19, assim declarada pela Organização Mundial da Saúde (OMS) em março de 2020. A partir desse ano, em um movimento de urgência para cumprir as normas de isolamento social, as instituições educacionais foram obrigadas a atualizar sua prática de ensino e aprendizagem para o modelo híbrido, combinando ações pedagógicas presenciais com outras a distância e *online*.

A Educação no Brasil se viu diante de desafios inéditos que afetaram diretores, coordenadores pedagógicos, professores, estudantes e pais ou responsáveis, os quais precisaram manter um diálogo mais próximo e um trabalho coordenado. As TDICs se tornaram fundamentais para a continuidade do processo escolar e etapas da Educação Básica, como a Educação Infantil e especialmente os anos iniciais do Ensino Fundamental, quando as crianças estão começando a aperfeiçoar a leitura e a escrita, precisaram desenvolver de maneira mais ativa práticas pedagógicas voltadas para a Cultura Digital (Gatti, 2020).

Certamente, é importante reconhecer que o ensino *online* recebeu críticas quanto à sua qualidade e à capacidade de inclusão diversificada do perfil socioeconômico dos estudantes brasileiros (Saviani; Galvão, 2021). No entanto, apesar de todos os seus problemas, “evitou o colapso da educação durante o fechamento das escolas durante a pandemia da COVID-19” (UNESCO, 2023, p. 7).

Cita-se a pandemia, porque as mudanças provocadas nesse período escancararam a necessidade de os profissionais da educação estarem abertos ao conhecimento de novos paradigmas, conceitos, estratégias, métodos e metodologias que os ajudem a se inserir, e



inserir os estudantes, adequadamente na Cultura Digital desde cedo. Além disso, é importante que percebam que a formação docente, inicial e continuada, não se resume à atualização de conteúdos ou à aquisição de novos conhecimentos, mas sim a um processo de reflexão crítica sobre a prática pedagógica, que envolve a análise das suas crenças, valores, saberes e experiências (Tardif, 2002).

Os atores da educação não podem se manter afastados das regras de sociabilidade que norteiam a estrutura social em que a educação ocorre, incluindo os contextos culturais e econômicos. Sendo assim, uma maneira de promover a Cultura Digital no Ensino Básico, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, é pensar em estratégias que favoreçam uma “práxis essencialmente valorizadora da ação comunicativa dos alunos e dos professores no cotidiano da escola, enquanto sujeitos portadores do direito à fala. O sinal novo que buscamos atende pelo nome de educomunicação” (Soares, 2018, p. 11).

O SINAL EDUCOMUNICATIVO

A educomunicação surge na década de 1990 a partir das lutas por democracia e pelo alcance pleno do direito à expressão e à informação dos movimentos sociais na América Latina. Constitui-se como um paradigma teórico-metodológico que tem como objetivo promover ações educativas com base nas linguagens e nos processos comunicativos, visando à promoção de uma cultura de participação, diálogo e transformação social. Nesse período, os movimentos sociais latino-americanos estavam cada vez mais organizados e atentos às questões relacionadas à democratização da comunicação e à promoção de uma sociedade mais justa e igualitária. A educomunicação, portanto, emerge como uma resposta a essas demandas (Soares, 2011).

Ao privilegiar o diálogo, o debate e a colaboração no ambiente educacional, a educomunicação busca incentivar a participação ativa dos sujeitos no processo de aprendizagem, favorecendo a construção de saberes coletivos e a compreensão dos diferentes pontos de vista. Nos moldes de uma sociedade em rede, o paradigma preza pelas relações comunicativas interpessoais como estratégia para fomentar a autonomia. Compreende-se que é preciso que as pessoas vivenciem a Cultura Digital, tenham contato com as TDICs e suas linguagens midiáticas e possam utilizá-las para alcançar o conhecimento de maneira ética, segura e colaborativa (Viana; Mello, 2013).

Essa é uma concepção que se relaciona diretamente com as orientações da BNCC, pois o documento afirma que os estudantes transcenderam a posição de meros consumidores de informação e comunicação e agora também são produtores de mídia, com acesso a meios próprios (Brasil, 2017). Assim, a educomunicação não apenas amplia o acesso à informação e à expressão, mas também potencializa a participação dos estudantes na construção de uma cultura democrática, que valoriza a diversidade e a colaboração como elementos fundamentais para a transformação social.

As práticas educacionais podem ser aplicadas na elaboração de projetos de comunicação que envolvam a produção de conteúdos para diferentes tipos de mídia, tais como audiovisuais, sonoras, impressas e digitais, entre outras. Esses projetos visam aprimorar habilidades relacionadas à comunicação e expressão, como a capacidade de analisar, planejar, produzir, editar e compartilhar conteúdos diversos. Além disso,



abrangem diversas áreas do conhecimento, permitindo a integração dos conteúdos curriculares com as práticas comunicacionais.

Em relação a currículo, assim como discutido por Blauth, Corrêa e Scherer (2021), referimo-nos àqueles:

[...] nos quais a pluralidade cultural, a multirreferencialidade, a diversidade e as subjetividades sejam consideradas; currículos flexíveis, que podem ser revisitados, reconstruídos e transformados em sala de aula, de acordo com as necessidades, respeitando os tempos de cada sujeito e que todos (professores, alunos, pais, coordenação) possam ser considerados autores e coautores dos processos educacionais, da cultura, de si mesmos. Currículos esses que possibilitem produzir conhecimentos a partir de movimentos autoeco-organizadores nas relações com os outros e com o meio, com as culturas e tecnologias por elas produzidas (Blauth, Corrêa e Scherer, 2021, p. 351).

Ao participarem de projetos educomunicativos, professores e estudantes têm a oportunidade de explorar temas interdisciplinares e integrar diversas áreas do conhecimento. Essa abordagem propicia uma visão mais contextualizada do currículo, alinhada às demandas da Cultura Digital. Nesse contexto, os projetos representam uma oportunidade valiosa para o desenvolvimento da criatividade e da capacidade de inovação tanto por parte dos professores quanto dos estudantes. É decisivo, contudo, que as tecnologias sejam percebidas “como uma ferramenta para atender aos melhores interesses dos estudantes e complementar uma educação baseada na interação humana” (UNESCO, 2023, p. 36).

Do ponto de vista educomunicativo, a inserção correta das TDICs na educação acompanha a assimilação de uma comunicação horizontalizada, que se baseia na pluralidade de vozes e em variadas linguagens. Nas especificidades da educação, trata-se de uma comunicação dialógica, pois “somente na comunicação tem sentido à vida humana” e é no diálogo entre professor e aluno que reside a autenticidade do saber educativo, “mediatizados ambos pela realidade, portanto, na intercomunicação” (Freire, 2013, p. 65).

Não há uma metodologia ou caminho definitivo para a operacionalização da ação educomunicativa. O importante, conforme apontado pela Cipó – Comunicação Interativa (2021), é que os projetos educomunicativos contemplem, ao longo do processo, princípios norteadores como:

- a) Inclusão: ação coletiva que preza pela gestão democrática e o respeito à diversidade;
- b) Criatividade: proposição de produtos midiáticos transformadores e criativos que desafiam os padrões formais da escola;
- c) Motivação: aproveitamento do fascínio que as TDICs provocam, especialmente nas crianças, para o desenvolvimento de processos de produção participativos;
- d) Observação crítica e experimentação: aperfeiçoamento de práticas de letramento digital, a fim de conhecer o potencial emancipador das TDICs, suas linguagens



- mediáticas e seus efeitos no cotidiano;
- e) Participação ativa e interatividade: os sujeitos são ativos em todas as etapas de um processo de produção e tomam decisões a partir da ação dialógica;
 - f) Integralidade: alcance de uma práxis que integre os quatro pilares da educação: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser;
 - g) Qualidade: excelência na condução do processo de produção e no produto resultante, pois a qualidade do segundo reflete e consolida o trabalho realizado no primeiro;
 - h) Afetividade e cooperação: trabalho harmônico fundamentado em relações de bem-estar e focado no crescimento individual e coletivo.

No contexto da educação formal, para contemplar esse conjunto de princípios norteadores, é basilar que as escolas adotem práticas pedagógicas que permitam o envolvimento efetivo dos estudantes no processo educacional. Assim, os alunos estarão aptos a empregar as TDICS e suas linguagens midiáticas para superar desafios e tirar proveito das oportunidades proporcionadas pela Cultura Digital, prevenindo que seu uso se torne excludente, irrelevante e oneroso (UNESCO, 2023). Como destacado por Soares (2018, p. 22), “a afirmação do protagonismo infanto-juvenil nos processos de aprendizagem sela o envolvimento das novas gerações com as metas pedagógicas, criando compromettimentos duradouros; enfim, educando”.

CULTURA DIGITAL NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Com base nas discussões estabelecidas, nesta parte, demonstra-se como a educomunicação pode ser aplicada nos anos iniciais do Ensino Fundamental, a fim de contribuir para a promoção da Cultura Digital. Para isso, foram criados quadros de referência contendo práticas educacionais exemplificadoras para cada um dos cinco anos dessa etapa educacional.

Essas práticas apontam caminhos gerais para a inclusão da Cultura Digital na Educação Básica e, portanto, devem ser adaptadas aos diferentes contextos econômicos e socioculturais das escolas, bem como às áreas do conhecimento, disciplinas e habilidades específicas previstas pela BNCC para os anos iniciais do Ensino Fundamental.

A elaboração dos quadros de referência utilizou como aporte o “Currículo de Referência em Tecnologia e Computação”, desenvolvido pelo Centro de Inovação para a Educação Brasileira (CIEB), alinhado com a BNCC. Nesse currículo, a Cultura Digital é um dos três eixos estruturantes para a efetivação de práticas pedagógicas que abordam as tecnologias em todas as etapas da Educação Básica no Brasil. Os outros dois eixos são “Tecnologia e Sociedade” e “Pensamento Computacional”, os quais podem ser explorados com maior aprofundamento em estudos futuros (Raabe; Brackmann; Campos, 2018).

O eixo Cultura Digital ainda se divide em três conceitos-base que se relacionam com as Dez Competências Gerais da BNCC e habilidades estruturantes específicas para cada ano das etapas da Educação Básica (Brasil, 2017). Mais adiante, antes de cada



esquema exemplificador, são destacadas àquelas habilidades pertencentes aos anos iniciais do Ensino Fundamental. Quanto aos conceitos-base, são eles:

- a) Letramento digital: trata-se de viabilizar condições para utilizar as TDICs de forma crítica e eficaz, a fim de se comunicar, produzir, acessar, analisar e compreender informações. Isso requer tanto habilidade técnica quanto entendimento da lógica e do impacto sociocultural das variadas linguagens midiáticas;
- b) Cidadania digital: trata-se das condições necessárias para participar da sociedade em rede de forma responsável, ética e segura. Isso inclui compreender questões como privacidade, segurança *online*, identidade digital e comportamento adequado nas redes sociais e outras plataformas digitais;
- c) Tecnologia e sociedade: trata-se dos desafios práticos proporcionados pelas rápidas mudanças que as TDICs provocam na sociedade. Em outras palavras, como a tecnologia pode influenciar e ser influenciada pela cultura, economia, política e valores de uma sociedade, moldando a forma como as pessoas vivem, trabalham e se relacionam.

A descrição dos quadros inicia-se no 1º ano, que marca a transição do Ensino Infantil para o Ensino Fundamental. Nesse período, as crianças geralmente têm cerca de 6 anos de idade. Em relação às perspectivas de inserção na Cultura Digital, as habilidades estruturantes vinculadas aos seus respectivos conceitos-base, de acordo com a estrutura curricular do CIEB, são: reconhecer e explorar as tecnologias digitais (letramento digital), compreender a relação entre as idades e os usos em meio digital (cidadania digital) e identificar a presença da tecnologia no cotidiano (tecnologia e sociedade).

Quadro 1. Esquema exemplificador para o 1º ano do Ensino Fundamental

Proposta de intervenção educomunicativa
Sugestão de atividade: Produzir peça sonora.
Tema exemplificador: Igualdade étnico-racial.
Metas específicas: <ul style="list-style-type: none"> • Promover a reflexão e o debate acerca da importância de respeitar as diferenças étnicas e culturais, encorajando as crianças a aplicar o conceito de igualdade em seu cotidiano. • Estimular a criatividade e o interesse das crianças pela produção sonora como meio de comunicação e expressão, incentivando-as a expressar suas ideias e opiniões utilizando tecnologias digitais.
Recursos básicos: <i>smartphones</i> , conexão com a internet e caixa de som.
Proposta geral em etapas processuais: <ul style="list-style-type: none"> • Introduzir o assunto da igualdade étnico-racial, dialogando com as crianças sobre a relevância de respeitar as diversidades étnicas e culturais, refletindo sobre o conceito de igualdade e sua aplicação prática no cotidiano. • Apresentar e praticar com as crianças a escuta ativa e a oralidade por meio de histórias (contos, crônicas e poemas) e músicas com temáticas relacionadas à cultura afro-brasileira. Orientar as crianças a criar suas próprias narrações e canções, registrando essas atividades com o gravador de áudio do <i>smartphone</i> e aprendendo, conjuntamente, a utilizar essa função nos dispositivos.



- Preparar uma visita guiada a uma comunidade, organização ou instituição que represente a cultura afro-brasileira, como museus e centros culturais. Nessa fase, é importante planejar uma estratégia de comunicação com os pais ou responsáveis das crianças para informá-los sobre a visita e seus objetivos.
 - Durante a visita guiada, auxiliar as crianças a conduzirem uma entrevista com alguém do local que possa compartilhar seus conhecimentos sobre o tema por meio da tradição oral. Para isso, criar antecipadamente um roteiro de perguntas-base que os grupos de crianças devem fazer à pessoa representante do local visitado. Esse roteiro incluirá questões sobre a história e a importância do local na cultura afro-brasileira, as tradições e costumes praticados pela comunidade, as influências africanas presentes na região, e outros tópicos relevantes. As crianças devem registrar a entrevista usando o gravador de áudio do *smartphone*, além de capturar sons ambientais considerados importantes para o contexto em estudo, como música, dança, canto, utensílios diversos, entre outros. Explorar juntos esses elementos sonoros para enriquecer a compreensão cultural da comunidade visitada.
 - Guiar as crianças no uso do *smartphone* para que elas possam entrevistar umas às outras e compartilhar seus próprios depoimentos sobre as impressões e aprendizados obtidos durante a visita guiada. Isso permitirá que expressem suas experiências de maneira autêntica e promoverá uma troca enriquecedora entre elas, ampliando o entendimento coletivo.
 - Organizar o material sonoro produzido, realizar uma edição e montagem de áudio básica. Isso incluirá a narração de histórias e músicas cantadas pelas crianças, os sons ambientais e áudios da entrevista obtidos durante a visita guiada, bem como os depoimentos das crianças sobre suas impressões e aprendizados. Além disso, incorporar músicas e efeitos sonoros relacionados à temática, garantindo que estejam livres de direitos autorais.
 - Proporcionar na escola uma audição coletiva dos áudios produzidos. Permitir que as crianças expressem suas opiniões e sentimentos em relação ao processo e ao produto, compartilhando suas experiências e apreciando o trabalho conjunto.
 - Enviar os áudios para plataformas de distribuição de podcasts, visando compartilhar o trabalho com a comunidade externa através das mídias digitais da escola, caso existam.
- Exemplos para inspiração: <https://bit.ly/3VvabMW> e <https://bit.ly/3WuOsWp>
- Manuais e tutoriais: <https://bit.ly/3ScnnHU>, <https://youtu.be/GAXmeiH25OI> e <https://bit.ly/42qUyKS>

Fonte: Os autores

No 2º ano do Ensino Fundamental as crianças têm cerca de 7 anos de idade. Em relação às perspectivas de inserção na Cultura Digital, as habilidades estruturantes vinculadas aos seus respectivos conceitos-base, de acordo com a estrutura curricular do CIEB, são: interagir com as diferentes mídias (letramento digital), reconhecer e analisar a apropriação da tecnologia pela família e pelos alunos no dia a dia (cidadania digital) e realizar pesquisas na internet (tecnologia e sociedade).

Quadro 2. Esquema exemplificador para o 2º ano do Ensino Fundamental

Proposta de intervenção educacional
Sugestão de atividade: Produzir foto-varal.
Tema exemplificador: Educação ambiental.
Metas específicas: <ul style="list-style-type: none"> • Estimular a capacidade das crianças de resolver problemas e adquirir conhecimentos que as levem a contribuir para a criação de uma sociedade sustentável. • Desenvolver habilidades de pesquisa e comunicação por meio de tecnologias digitais, incentivando as crianças a buscar informações relevantes e aprimorar sua capacidade de expressão.



Recursos básicos: *smartphones*, conexão com a internet, material escolar básico, cartolina ou papelão, barbante e prendedores de roupas.

Proposta geral em etapas processuais:

- Introduzir a temática da educação ambiental, contextualizando a sua importância e relevância para a sociedade local e global.
- Sensibilizar as crianças sobre a necessidade de preservação do meio ambiente e incentivá-las a refletir sobre suas próprias ações e comportamentos em relação ao tema. Dividir as crianças em grupos de acordo com a quantidade de *smartphones* disponíveis e orientá-las na realização de buscas na internet por imagens que mostrem as consequências da não preservação do meio ambiente. Estimular a análise de diferentes pontos de vista sobre os problemas ambientais e possíveis formas de combatê-los. É importante que cada criança perceba como suas ações cotidianas podem ter impacto no meio ambiente e como pequenas mudanças podem fazer uma grande diferença.
- Desenvolver e praticar com as crianças os conceitos básicos da técnica de fotografia utilizando o *smartphone*, considerando o papel social e artístico desta linguagem midiática, bem como suas implicações autorais e éticas.
- Organizar uma visita guiada a um parque, bosque público ou aos arredores externos da escola, incentivando as crianças a observarem áreas com descarte inadequado de resíduos sólidos, poluição de córregos, excesso de poluição visual, degradação do solo, desrespeito ao *habitat* da fauna e flora, entre outros problemas ambientais. Caso a visita ocorra em uma área distante da escola, é essencial estabelecer uma estratégia de comunicação com os pais ou responsáveis das crianças para informá-los sobre a visita e seus objetivos.
- Durante a visita guiada, instruir as crianças a utilizar a câmera do *smartphone* para fotografar os problemas ambientais encontrados a partir de sua própria perspectiva. Elas devem documentar visualmente o que observam, proporcionando uma reflexão mais aprofundada sobre os desafios ambientais presentes no local.
- Analisar as fotografias juntos e pedir às crianças que reflitam sobre o que foi fotografado. Incentivá-las a pensar em soluções para os problemas ambientais identificados, promovendo uma discussão construtiva sobre como contribuir para melhorar o ambiente ao seu redor.
- Definir coletivamente as melhores fotografias para impressão ou revelação e colá-las em pedaços de cartolina ou papelão. Cada foto será acompanhada de uma legenda descritiva elaborada pelas crianças, incluindo o local onde foram tiradas e as ações necessárias para adequá-lo aos princípios de sustentabilidade ambiental. Assim, as reflexões das crianças sobre os problemas ambientais encontrados serão compartilhadas, promovendo conscientização não apenas entre os visitantes do local, mas também dentro da comunidade escolar.
- Promover uma roda de discussão para que as crianças possam expressar seus sentimentos e opiniões sobre todo o processo de produção, assim como os desdobramentos. Ouvir as vozes das crianças, entender como se sentiram ao explorar e abordar questões ambientais, e incentivar um diálogo aberto sobre o que aprenderam e como podem aplicar essas lições no cotidiano.
- Compartilhar as fotografias com a comunidade externa por meio das mídias digitais da escola, caso elas existam.

Exemplos para inspiração: <https://bit.ly/3GoDA76> e <https://bit.ly/3SRpeRo>

Manuais e tutoriais: <https://youtu.be/4ZM9oO8VwLM> e <https://bit.ly/4aN79MR>

Fonte: Os autores

As crianças que estão no 3º ano do Ensino Fundamental geralmente têm 8 anos de idade. Em relação às perspectivas de inserção na Cultura Digital, as habilidades estruturantes vinculadas aos seus respectivos conceitos-base, de acordo com a estrutura curricular do CIEB, são: investigar e experimentar novos formatos de leitura da realidade (letramento digital), apresentar julgamento apropriado quando da navegação em sites



diversos (cidadania digital) e relacionar o uso da tecnologia com as questões socioeconômicas, locais e regionais (tecnologia e sociedade).

Quadro 3. Esquema exemplificador para o 3º ano do Ensino Fundamental

Proposta de intervenção educomunicativa
Sugestão de atividade: Produzir <i>vlog</i> .
Tema exemplificador: Pertencimento comunitário.
Metas específicas: <ul style="list-style-type: none"> • Promover a conscientização das crianças sobre o papel delas na construção de uma comunidade mais forte e unida, incentivando a reflexão crítica e o diálogo acerca da importância do pertencimento comunitário, seja a um bairro, uma rua, um assentamento, uma vila, entre outros territórios geográficos locais. • Capacitar as crianças a produzir <i>vlogs</i>, desenvolvendo a habilidade de se expressarem de forma clara e coesa com o auxílio de tecnologias digitais.
Recursos básicos: projetor multimídia, <i>smartphones</i> , conexão com a internet e material escolar básico.
Proposta geral em etapas processuais: <ul style="list-style-type: none"> • Iniciar a discussão sobre o tema do pertencimento comunitário, incentivando a reflexão das crianças por meio de perguntas como: “Você se sente parte da sua comunidade? Como você pode contribuir para tornar a sua comunidade um lugar melhor? Quem são as pessoas importantes na sua comunidade e por quê?”. Explorar essas ideias juntos e entender como cada um pode desempenhar um papel positivo na construção de uma comunidade mais unida e acolhedora. • Propor a produção de vídeos no formato de <i>vlogs</i> para explorar o tema do pertencimento comunitário. Nessa etapa, apresentar as características e a finalidade desse gênero de discurso midiático, discutindo seus atributos linguísticos, expressivos e composicionais. • Distribuir a turma em grupos, considerando a quantidade de <i>smartphones</i> e a proximidade geográfica entre as residências das crianças. Elas devem ser orientadas a buscar <i>vlogs</i> em diversos <i>sites</i>, avaliando sua confiabilidade e adequação à sua faixa etária. Além disso, coletivamente analisar as características e o tipo de conteúdo apresentado nos <i>vlogs</i>, promovendo uma compreensão crítica sobre o material encontrado na internet. • Os grupos devem compartilhar suas descobertas e ideias, e juntos, refletir sobre como realizar uma produção autoral em formato de <i>vlog</i> sobre a comunidade onde vivem. Instigar a discussão sobre o que as crianças mais valorizam em sua comunidade e o que gostariam de destacar, orientando a elaboração de um roteiro para a produção do vídeo. Esse roteiro deve conter: a) justificativa do que desejam destacar na comunidade; b) detalhes de composição e estilo do <i>vlog</i>; c) plano metodológico de produção; d) perspectivas a serem alcançadas. Dessa forma, as crianças devem possuir uma estrutura clara para expressar suas visões sobre a comunidade, proporcionando uma experiência de aprendizado enquanto desenvolvem habilidades de produção de conteúdo. • Desenvolver e praticar com as crianças os conceitos básicos da técnica de gravação, montagem e edição de vídeos utilizando o <i>smartphone</i>. Orienta-las sobre os equipamentos disponíveis e as regras básicas que caracterizam o formato do <i>vlog</i>. Importante considerar o uso adequado de aplicações móveis e conteúdos digitais livres de direitos autorais. Além disso, estimular a participação ativa e democrática das crianças na produção, respeitando as instruções do roteiro que elas mesmas elaboraram. • Realizar uma revisão coletiva dos <i>vlogs</i> para verificar se tudo está correto e completo, auxiliando as crianças na finalização dos vídeos. Isso inclui a inserção de créditos, títulos e outros elementos gráficos para torná-los mais atrativos. • Promover uma sessão coletiva na escola para a apresentação pública dos <i>vlogs</i>. Essa sessão proporcionará a cada criança a oportunidade de expressar seus sentimentos e opiniões sobre



todo o processo de criação dos vídeos, com destaque para a reflexão sobre as principais aprendizagens adquiridas e as dificuldades enfrentadas.

- Criar um canal no YouTube para armazenar e compartilhar os *vlogs* produzidos. Esses vídeos podem ser compartilhados com a comunidade externa por meio das mídias digitais da escola, caso existam.

Exemplos para inspiração: <https://bit.ly/3IAqBk2> e <https://bit.ly/3ivN9rx>

Manuais e tutoriais: <https://bit.ly/3TVD7QO>, <https://youtu.be/9iY0jfX4XWo> e <https://bit.ly/3ivNB9d>

Fonte: Os autores

No 4º ano do Ensino Fundamental, as crianças geralmente têm 9 anos de idade. Em relação às perspectivas de inserção na Cultura Digital, as habilidades estruturantes vinculadas aos seus respectivos conceitos-base, de acordo com a estrutura curricular do CIEB, são: agregar diferentes conhecimentos para explorar linguagens midiáticas (letramento digital), demonstrar postura apropriada nas atividades de coleta, transferência, guarda e uso de dados, considerando suas fontes (cidadania digital) e expressar-se usando tecnologias (tecnologia e sociedade).

Quadro 4. Esquema exemplificador para o 4º ano do Ensino Fundamental

Proposta de intervenção educacional
Sugestão de atividade: Produzir animação em <i>stop motion</i> .
Tema exemplificador: Segurança na internet.
Metas específicas: <ul style="list-style-type: none"> • Fortalecer a participação das crianças na construção de uma Cultura Digital mais segura e responsável, por meio da criação de uma mensagem positiva e engajadora sobre a importância da segurança na internet. • Desenvolver habilidades de autoproteção nas crianças, ao ensiná-las a identificar e evitar situações de risco na internet, como o compartilhamento de informações pessoais com estranhos, a exposição a conteúdos inapropriados, entre outros.
Recursos básicos: projetor multimídia, <i>smartphones</i> (e computadores de mesa, se disponíveis), conexão com a internet e material escolar básico.
Proposta geral em etapas processuais: <ul style="list-style-type: none"> • Realizar uma reflexão sobre segurança na internet, abordando temas como privacidade digital, proteção de dados, manipulação de informações, <i>cyberbullying</i>, <i>grooming</i>, direitos autorais e responsabilidade na produção e compartilhamento de conteúdos. Garantir que as crianças compreendam os aspectos éticos e legais associados ao uso da internet, promovendo uma participação consciente e segura no ambiente <i>online</i>. • Propor a construção coletiva de uma animação em <i>stop motion</i> de um minuto que aborde a temática da segurança na internet, apresentando exemplos práticos e explicando as etapas do processo de criação desse formato audiovisual. • Dividir as crianças em grupos, considerando a quantidade de <i>smartphones</i> disponíveis e guiá-las na realização de buscas na internet por animações em <i>stop motion</i> e como produzi-las. Encorajar a navegação segura, analisando a confiabilidade dos <i>sites</i> visitados, verificando suas políticas de armazenamento de dados e assegurando que o conteúdo seja apropriado para a faixa etária das crianças. Garantir que a pesquisa seja uma experiência educativa e segura, proporcionando informações relevantes para o projeto em questão. • Promover um debate coletivo sobre a produção da animação, instigando as crianças a pensar sobre quais materiais e cenários de gravação devem ser utilizados. Além disso, explorar as diferentes formas de apresentação do tema e discutir os elementos básicos da linguagem audiovisual que devem ser aplicados no projeto.



- Guiar as crianças na criação coletiva de uma ficha-roteiro contemplando: a) *storyboard*, o rascunho sequencial da ideia da animação; b) *sinopse*, o resumo da história; c) planos fotográficos e descrição de planos e diálogos (se houver); d) organização do cenário de filmagem com base nos materiais disponíveis. Essa ficha-roteiro norteará a produção da animação, proporcionando uma visão clara da história, dos elementos visuais e da estrutura do vídeo.
- Desenvolver e praticar com as crianças os conceitos básicos da técnica de fotografia utilizando o *smartphone*, focando na produção da animação em *stop motion*. É importante considerar o uso adequado de aplicativos móveis externos.
- Produzir coletivamente a captura das imagens da animação, acompanhando a evolução das crianças, fornecendo *feedback* e sugestões construtivas para melhorar a qualidade da produção e, ao mesmo tempo, incentivando a criatividade e soluções inovadoras.
- Desenvolver e praticar com as crianças os conceitos básicos de montagem e edição de vídeos utilizando o *smartphone* (e computadores de mesa, se disponíveis), com foco específico no formato *stop motion*. Considerar o uso apropriado de aplicativos móveis, *softwares* e conteúdos digitais livres de direitos autorais, ao mesmo tempo em que se assegura que as crianças compreendam a importância de utilizar esses recursos de maneira ética e respeitosa.
- Organizar uma sessão coletiva na escola para apresentar a animação e proporcionar um espaço onde todas as crianças possam compartilhar suas opiniões e sentimentos em relação ao processo de criação e ao produto final. Incentivar a reflexão sobre as principais lições aprendidas e os desafios enfrentados, ajudando as crianças a reconhecerem seu próprio progresso e celebrarem suas conquistas.
- Criar um canal no YouTube para armazenar e compartilhar a animação produzida, possibilitando sua divulgação com a comunidade externa por meio das mídias digitais da escola, caso existam.

Exemplos para inspiração: <https://youtu.be/HMeWVK0ss0c> e <https://youtu.be/ojonl0opZyI>

Manuais e tutoriais: <https://bit.ly/3CFuLn9>, https://youtu.be/DhWv_Zv1GEc e <https://youtu.be/0ksJXApv8m0>

Fonte: Os autores

As crianças do 5º ano do Ensino Fundamental geralmente têm cerca de 10 anos de idade. Em relação às perspectivas de inserção na Cultura Digital, as habilidades estruturantes vinculadas aos seus respectivos conceitos-base, de acordo com a estrutura curricular do CIEB, são: utilizar compactadores de arquivos (letramento digital), distinguir informações verdadeiras e falsas, conteúdos bons dos prejudiciais, e conteúdos confiáveis (cidadania digital) e expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade (tecnologia e sociedade).

Quadro 5. Esquema exemplificador para o 5º ano do Ensino Fundamental

Proposta de intervenção educomunicativa
Sugestão de atividade: Produzir histórias em quadrinhos digitais.
Tema exemplificador: Desinformação e <i>fake news</i> .
Metas específicas: <ul style="list-style-type: none"> • Promover a conscientização das crianças sobre a desinformação e <i>fake news</i> na internet, suas características e consequências para a sociedade, por meio de atividades que envolvam pesquisar, analisar criticamente, produzir e compartilhar conteúdo em forma de histórias em quadrinhos digitais.



• Desenvolver nas crianças habilidades de leitura crítica do mundo por meio da produção lúdica e criativa de quadrinhos, utilizando tecnologias digitais como ferramenta de aprendizado.

Recursos básicos: projetor multimídia, *smartphones* (e computadores de mesa, se disponíveis), conexão com a internet e material escolar básico.

Proposta geral em etapas processuais:

• Contextualizar a problemática da desinformação e explorar os mecanismos de produção, recepção e reprodução de *fake news* (conteúdos propositalmente falsos) por meio de charges, tirinhas e histórias em quadrinhos. Durante essa atividade, ressaltar algumas diferenças básicas entre cada uma dessas formas de comunicação visual. O material de trabalho deve ser desenvolvido de maneira lúdica e acessível às crianças, dando destaque, principalmente, às *fake news* que foram amplamente divulgadas e que podem ser facilmente identificadas por elas.

• Promover uma discussão sobre os impactos da desinformação e das *fake news* na internet e na democracia. Nesse diálogo, enfatizar o papel crucial das agências de checagem de fatos, como a Agência Lupa, Aos Fatos, Fato ou Fake, FactCheck.org, entre outras.

• Dividir as crianças em grupos, considerando a quantidade de *smartphones* disponíveis e orientá-las na busca por conteúdo diverso na internet que apresente características de notícias falsas. Para isso, utilizar sites de referência previamente selecionados para consulta. Após selecionarem conteúdos adequados para a tarefa, é fundamental realizar uma reflexão coletiva para identificar se esses conteúdos apresentam as principais características que os definem como enganosos. Tais características incluem: ter autoria anônima, possuir estrutura do texto de legenda e descrição com erros ortográficos e utilização de linguagem emotiva ou apelativa, apresentar data de publicação descontextualizada, ter manipulação de imagens, áudios ou vídeos e possuir viés ideológico ou político malicioso.

• Desenvolver e praticar com as crianças os conceitos básicos da técnica de produção de quadrinhos digitais, considerando as seguintes etapas: a) introduzir as aplicações móveis e *softwares* de criação de quadrinhos digitais; b) destacar a importância do uso adequado de conteúdos digitais livres de direitos autorais; c) explicar os conceitos básicos de quadrinhos, como a estrutura e as características linguísticas desse gênero textual, incluindo balões de fala, onomatopeias, enquadramentos, perspectiva, luz e sombra, entre outros; d) produzir um breve roteiro com *storyboard*, *sinopse* e descrição dos personagens e diálogos; e) praticar a criação de quadrinhos digitais integrando as técnicas aprendidas com o tema proposto.

• Guiar de forma sistemática a produção das histórias em quadrinhos, acompanhando continuamente o progresso das crianças. Durante esse processo, elas precisam ter a oportunidade de se auxiliarem mutuamente, receber *feedback* e orientações construtivas para aprimorar a qualidade das criações. Estimular a criatividade e incentivar a busca por soluções inovadoras, promovendo um ambiente colaborativo de aprendizado.

• Socializar os resultados obtidos através da apresentação das histórias em quadrinhos produzidas em uma exposição na escola e em uma plataforma virtual, como um *blog* ou *site*. Durante essa apresentação, incentivar cada criança a expressar suas perspectivas sobre todo o processo e o produto final, a fim de compartilharem as principais lições aprendidas e os obstáculos enfrentados.

• Compartilhar as histórias em quadrinhos com a comunidade externa através das plataformas digitais da escola, caso elas existam.

Exemplos para inspiração: <https://bit.ly/3nkzrdq> e <https://bit.ly/40fdOK6>

Manuais e tutoriais: <https://bit.ly/40y0bFE>, <https://youtu.be/8xCqwh3ApNE> e <https://youtu.be/u8sskno4XTk>

Fonte: Os autores

Como estrategicamente indicado pelos esquemas exemplificadores, a educomunicação, como paradigma teórico-metodológico norteador, pressupõe que as



TDICs e suas linguagens midiáticas são geradoras de conhecimento, capazes de transformar a “educação em espaço estratégico de cruzamento e interação entre as diversas linguagens, culturas e escrituras que povoam a rua e a casa, o mundo do trabalho e da política, pois só então a escola poderá ser o lugar de abertura (e reconhecimento de) ao outro e aos outros” (Martín-Barbero, 2014, p. 141-142).

Isso pressupõe reconhecer que o processo educacional eficaz deve ser encarado como uma colaboração entre professor e estudante, no qual o professor é responsável por prover as ferramentas e os conhecimentos necessários, mas é imprescindível que o estudante esteja engajado ativamente em aprender. Nesse sentido, os professores precisam adquirir habilidades e competências específicas para lidar com a nova realidade da sociedade conectada e com a diversidade cultural e linguística presente na educação. Além do mais, é importante valorizar as diferentes formas de expressão e comunicação dos estudantes. Dessa forma, a Cultura Digital nos anos iniciais do Ensino Fundamental será efetivamente inclusiva e não se limitará a meramente ensinar os estudantes a manipular instrumentos técnicos/tecnológicos ou a responder a estímulos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando a sociedade atual, em que as TDICs e suas linguagens midiáticas têm um impacto significativo nas relações cotidianas, a comunicação como ação social é fundamental. A escola, como uma instituição socializadora, precisa adotar práticas democráticas que incentivem a participação ativa e o diálogo crítico e construtivo dos atores que a compõem. É essencial compreender o processo comunicativo como o cerne de uma Educação Básica integrada às demandas da Cultura Digital.

Estratégias educativas alinhadas à educomunicação permitem incentivar a gestão consciente da comunicação, promovendo a Cultura Digital por meio da produção de conteúdos midiáticos de valor educativo. Com a implementação de projetos socioeducativos que incorporam os princípios norteadores da prática educacional, é possível transcender as questões meramente instrumentais da comunicação e desenvolver processos e produtos intrínsecos às articulações simbólicas entre comunicação, educação e cultura.

Essa discussão é imprescindível, pois a Cultura Digital na educação ainda é frequentemente limitada à ideia propagandista de um *status* de “modernização”: uma renovação que se esgota bem rápido, pois fica reduzida à capacidade amenizadora de alguns dispositivos incapazes de deter a deterioração da relação escolar, mas capazes de amenizar o tédio da rotina cotidiana” (Martín-Barbero, 2014, p. 66).

A instituição escolar deve promover projetos e práticas que permitam a manipulação e produção de elementos da Cultura Digital, na qual a comunicação e a informação são pilares centrais, conforme exemplos presentes nos quadros de referência citados nesse trabalho. Embora essa seja uma discussão antiga e recorrente na literatura sobre comunicação na educação, não se pode evitar os clichês, pois continua sendo imprescindível, como demonstrado pelos efeitos da pandemia de Covid-19.

É importante que a Cultura Digital seja incorporada na educação de forma atualizada e alinhada às demandas culturais que fazem parte do cotidiano dos estudantes



em outras esferas de socialização, como a família e a mídia. Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, essa é uma questão crucial, pois as vivências “das crianças em seu contexto familiar, social e cultural, suas memórias, seu pertencimento a um grupo e sua interação com as mais diversas tecnologias de informação e comunicação são fontes que estimulam sua curiosidade e a formulação de perguntas” (Brasil, 2017, p. 58).

A ação educ comunicativa capacita os professores a criar projetos educacionais que valorizem a comunicação como elemento fundamental na construção do conhecimento e da cidadania. À medida que as crianças se familiarizam com as TDICs e praticam a leitura e a escrita em formatos digitais, é importante desenvolver habilidades para lidar com a produção de conteúdos, levando em consideração aspectos como autoria, veracidade e segurança na internet.

Destaca-se ainda que quando se fala na apreensão e uso das TDICs na educação, não se pressupõe, por exemplo, entregar *smartphones* aleatoriamente nas mãos de crianças durante a aula e deixá-las livres para uso. A proposta é uma orientação estrategicamente planejada para o uso educativo e mediado, implicando que os professores tenham consciência de que não se pode ignorar os efeitos positivos e negativos dos recursos digitais desde a infância.

Por fim, a compreensão das constantes transformações tecnológicas é crucial para o desenvolvimento de propostas pedagógicas dinâmicas e atualizadas. É preciso que os professores estejam preparados para um uso pedagógico das TDICs, integrando-as às formas de comunicação mais tradicionais, como a leitura, a escrita, a oralidade e a linguagem corporal, de maneira criativa e contextualizada. Para isso, os cursos de formação docente são fundamentais, uma vez que é a postura profissional e pessoal que o professor adota em relação ao uso das tecnologias e às diversas linguagens midiáticas que vai garantir um ensino e uma aprendizagem mais significativos.

REFERÊNCIAS

BELLONI, Maria Luiza. **O que é mídia-educação**. Campinas: Autores Associados, 2001.

BLAUTH, Ivanete Fátima; CORRÊA, Bárbara Drielle Roncoletta; SCHERER, Suely. Um diálogo sobre currículos, Cultura Digital e uma aula no 1º ano do Ensino Fundamental. **Contexto & Educação**, [S.l.], v. 36, n. 113, p. 335-351, jan./abr., 2021. DOI: 10.21527/2179-1309.2021.113.335-351. Disponível em: <https://www.revistas.unijui.edu.br/index.php/contextoeducacao/article/view/9992> Acesso em: 12 jan. 2024.

BRASIL. **Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023**. Presidência da República; Secretaria-Geral; Subchefia para Assuntos Jurídicos. Brasília, DF, jan. 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2023/Lei/L14533.htm Acesso em: 19 jan. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base**. Brasília, DF: MEC, 2017.



CAMPOS, Sílvio Tadeu de. Política Nacional de Educação Digital e a proteção de dados de crianças. **Conjur**, [S.I.], jan. 2023. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2023-jan-24/direito-digital-politica-nacional-educacao-digital-dados-criancas/> Acesso em: 12 jan. 2024.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 2. ed. Tradução: Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CETIC.BR, Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. (org.). TIC Kids Online Brasil 2023: principais resultados. **Cetic.br**, [S.I.], out, 2023. Disponível em: https://cetic.br/media/analises/tic_kids_online_brasil_2023_principais_resultados.pdf Acesso em: 12 jan. 2024.

CETIC.BR, Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. (org.). TIC Kids Online Brasil 2023: Crianças estão se conectando à Internet mais cedo no país. **Cetic.br**, [S.I.], out, 2023a. Disponível em: <https://www.cetic.br/pt/noticia/tic-kids-online-brasil-2023-criancas-estao-se-conectando-a-internet-mais-cedo-no-pais/> Acesso em: 12 jan. 2024.

CIPÓ, Comunicação Interativa. (org.). **Guia Conectando Direitos**: Guia metodológico de Direitos Humanos e Educomunicação. Salvador: CIPÓ, 2021.

COUTO, Edvaldo Souza. A infância e o brincar na cultura digital. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 31, n. 3, p. 897-916, set./dez. 2013. DOI: 10.5007/2175-795X.2013v31n3p897. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2013v31n3p897> Acesso em: 27 fev. 2023.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013. [recurso digital]. Disponível em: <https://bit.ly/3buMwup> Acesso em: 09 set. 2022.

GATTI, Bernardete Angelina. Possível reconfiguração dos modelos educacionais pós-pandemia. **Estudos Avançados**, v. 34, n. 100, p. 29-41, set. 2020. DOI: 10.1590/s0103-4014.2020.34100.003 Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ea/a/7M6bwtNMyv7BqzDfKHFqxhf/?lang=pt#> Acesso em: 02 fev. 2023.

KENSKI, Vani Moreira. Cultura Digital. In: MILL, Daniel (org.). **Dicionário crítico de educação e tecnologias e de educação a distância**. Campinas: Papirus, 2018.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Tradução: Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **A Comunicação na educação**. Tradução: Maria Immacolata Vassallo de Lopes e Dafne Melo. São Paulo: Contexto, 2014.

MOBILE TIME; OPINION BOX. (org.). **Crianças e smartphones no Brasil**. Mobile



Time e Opinion Box, [S.I.], out. 2023. Disponível em: <https://www.mobiletime.com.br/pesquisas/criancas-e-adolescentes-com-smartphones-no-brasil-outubro-de-2023/> Acesso em: 02 jan. 2024.

RAABE, André; BRACKMANN, Christian; CAMPOS, Flávio. **Currículo de Referência em Tecnologia e Computação**: da Educação Infantil ao Ensino Fundamental. São Paulo: CIEB, 2018.

SAVIANI, Dermeval; GALVÃO, Ana Carolina. Educação na pandemia: a falácia do “ensino” remoto. **Universidade e Sociedade**, Brasília, DF, ano. XXXI, n. 67, p. 36-49, jan. 2021. Disponível em: https://www.andes.org.br/img/midias/0e74d85d3ea4a065b283db72641d4ada_1609774477.pdf Acesso em: 02 jan. 2024.

SOARES, Ismar de Oliveira. Educomunicação, paradigma indispensável à renovação curricular no ensino básico no Brasil. **Comunicação & Educação**, São Paulo, v. 23, n. 1, p. 7-24, 2018. DOI: 10.11606/issn.2316-9125.v23i1p7-24. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/144832> Acesso em: 01 fev. 2023.

SOARES, Ismar de Oliveira. **Educomunicação**: o conceito, o profissional, a aplicação. 2. ed. São Paulo: Paulinas, 2011.

SOARES, Magda. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educação e Sociedade**, Campinas, v. 23, n. 81, dez. 2002. DOI: 10.1590/S0101-73302002008100008. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/zG4cBvLkSZfcZnXfZGLzsXb/?format=pdf&lang=pt> Acesso em: 10 ago. 2023.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis: Vozes, 2002.

UNESCO, Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. (org.). **Resumo do Relatório de Monitoramento Global da Educação 2023**: Tecnologia na educação: Uma ferramenta a serviço de quem?. Paris, França: UNESCO, 2023.

VIANA, Claudemir Edson; MELLO, Luci Ferraz de. Cultura digital e a educomunicação como novo paradigma educacional. **FGV Online**, [S.I.], v. 3, n. 2, dez. 2013. Disponível em: <https://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/revfgvonline/article/view/19281> Acesso em: 15 jul. 2023.