

A CULTURA DIGITAL COMO BASE DA ELABORAÇÃO DE PROJETOS CURRICULARES E PEDAGÓGICOS NA PERSPECTIVA DA FORMAÇÃO CIDADÃ DA CRIANÇA

Luana Vieira de Souza¹
Eraldo Pereira Madeiro²

RESUMO

Refletir sobre a cultura digital enquanto pressuposto à formação cidadã da criança é a abordagem apresentada nesse artigo, destacando-se a relevância da elaboração de projetos curriculares e mudanças comportamentais sobre a *práxis* a fim de atender as necessidades da criança da era digital. O objetivo da pesquisa consiste em tomar ciência sobre a percepção docente, nas diferentes modalidades de ensino, quanto as inferências da cultura digital no desenvolvimento institucional. A fundamentação teórica foi embasada em Coscarelli e Ribeiro (2014), Gómez (2015), Moran (2019) e Zednik (2020) que contribuíram com a breve contextualização, sendo a pesquisa aplicada a 20 (vinte) docentes que responderam a um questionário com 7(sete) perguntas objetivas e 2 (duas) subjetivas, possibilitando posterior tabulação e discussão dos resultados.

Palavras-chave: Cultura Digital, Projeto Curricular, Projeto Pedagógico.

INTRODUÇÃO

Vivenciando-se um momento de profundas transformações sociais pós-pandemia, a área educacional vem suscitando uma nova postura docente ao que diz respeito aos objetivos de aprendizagem contidos na BNCC, bem como pelas experiências vivenciadas no momento pandêmico onde o uso dos recursos tecnológicos superou todas as formas possíveis de dar continuidade ao cumprimento curricular no período em questão.

Sendo reconhecido o momento vigente como “Era pós digital”, torna-se inapropriado que as instituições de ensino se mantenham presas a uma prática que não desperte o interesse

¹ Doutoranda em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales. Mestra em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales. Pós-graduanda em Neuropsicopedagogia pela Uniasselvi. Pós-graduanda em Metodologias Ativas e Educação Híbrida pela Faculdade Herrero. Especialista em Educação Ambiental com ênfase em Espaços Educadores Sustentáveis pela Faculdade de Ciências Agrárias – FCA, Especialista em Supervisão Educacional pela Universidade Federal do Amazonas – Ufam. Graduada em Pedagogia pela Universidade Luterana do Brasil – ULBRA/Manaus, Gestora de Instituição de Educação Educacional na Semed / Manaus – AM. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9112724984433957>. E-mail: luana.souzabff@gmail.com;

² Doutor em Educação. Cursa Mestrado profissional em Teologia pelas Faculdades EST de São Leopoldo – RS. Graduação em Artes Visuais pelo Centro Universitário Ítalo Brasileiro – SP. Graduação em Pedagogia pela Universidade Estadual Vale do Acaraú - CE. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2265119272632914>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2263-3952>. E-mail: professormadeiro@gmail.com



da criança e tampouco desafie docentes a superar suas possíveis limitações ao desenvolvimento de ações inovadoras à promoção do pleno desenvolvimento.

Outrossim, importa refletir sobre como a cultura digital infere diretamente na formação cidadã da criança, sobre como docentes vislumbram tal possibilidade, bem como as ferramentas tecnológicas ocupam espaços em práticas atuais, ainda que muitos encontrem algumas dificuldades quanto ao manuseio de diferentes ferramentas tecnológicas.

METODOLOGIA

Utilizou-se como proposta de verificação da abordagem um questionário com 7 (sete) perguntas objetivas e 2 (duas) subjetivas, elaborado via Google Form e encaminhado a 20 (vinte) docentes de uma instituição pública municipal que responderam de forma aleatória, gerando gráficos apresentados ao longo desta produção.

A tabulação dos dados decorreu em forma de porcentagem e elaboração de gráficos cujos resultados estão apresentados ao longo desse artigo e oportunizam uma leitura reflexiva, concomitante à pesquisa bibliográfica com fins a referendar a discussão, permitindo, ainda, expressar opinião nas considerações finais.

REFERENCIAL TEÓRICO

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC – determina que a cultura digital consiste em uma das 10 competências essenciais ao desenvolvimento da pessoa estudante com fins a lhes garantir um futuro no mercado de trabalho, inserindo o uso das diferentes tecnologias digitais em seu processo de formação humana.

Especificamente sobre o uso das diferentes tecnologias digitais, a Competência 5 da BNCC, determina a importância da pessoa estudante “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, 2020).

Ainda sob a égide da BNCC (2020, p. 61), é importante considerar que “[...] a cultura digital tem promovido mudanças significativas nas sociedades contemporâneas. Em decorrência do avanço e da multiplicação das tecnologias de informação e comunicação e do crescente acesso a elas pela maior disponibilidade de computadores, telefones celulares,

tablets e afins, os estudantes estão dinamicamente inseridos nessa cultura, não somente como consumidores”.

Assistir televisão, usar o telefone celular, movimentar contas bancárias, verificar multas de trânsito, comprar produtos, trocar e-mails com pessoas que estão no outro lado do planeta, bem como pesquisar na enciclopédia Wikipedia e estudar a distância são hoje atividades cotidianas no mundo inteiro e também no Brasil. (Cadernos Pedagógicos, 2018, p. 11)

A maioria das crianças e jovens apresentam amplo domínio do uso das tecnologias sem quaisquer ensinamentos precedentes, apenas manipulando o que lhes é permitido, descobrindo ferramentas diversas e, em alguns casos, desenvolvendo/criando seus próprios conteúdos, tornando-se protagonistas dessa cultura digital na Sociedade da Informação, sendo tais comportamentos confrontados com as experiências educacionais.

Segundo Pereira *apud* Coscarelli e Ribeiro (2014, p. 14), “A maioria dos problemas que as instituições de ensino na Sociedade da Informação irão enfrentar é comum as todas as instituições, não somente no Brasil, mas em todo o mundo”, referindo-se à exclusão digital, visto que há um significativo número de pessoas/alunos que ainda são considerados “analfabetos digitais”.

Tudo isso porque as mudanças decorrentes dos avanços tecnológicos afetam a todos e sua acessibilidade não chega em igual proporção, deixando parte da população ausente desse processo de inclusão digital, visto ser “A internet é a tecnologia que mais rapidamente se infiltrou na sociedade na história da humanidade”. (GÓMEZ, 2015, p. 17)

São milhões de informações compartilhadas em questão de segundos, são suportes operacionais que surgem da noite ao dia, superando e sendo superados; aplicativos variados que contemplam todas as áreas do mercado, inclusive a Educação cuja mudança cultural emerge sobre a *práxis*. Logo, “A cultura digital significa [...] uma reestruturação do que entendemos por conhecimento, das fontes e dos critérios de verdade, bem como dos sujeitos autorizados e reconhecidos como produtores de conhecimento.” (GÓMEZ, 2015, p. 23).

Sob esse viés, faz-se necessário o desenvolvimento de projetos curriculares considerando os efeitos que a tecnologia exerce nessa Sociedade da Informação, a começar pela Educação Infantil onde as crianças pequenas e bem pequenas são inseridas no universo letrado de forma dinâmica, criativa, por meio das interações e brincadeiras. Outrossim, as possibilidades de acesso às programações infantis por meio de celulares, televisão e computadores, sob a permissão de seus pais, são sinais de como lhes é fácil manipular tais meios de comunicação.



Para Gómez (2015, p. 25), “É possível afirmar que a vida cotidiana das novas gerações, sobretudo dos jovens, configura-se mediada pelas redes sociais virtuais, que induzem novos estilos de vida, de processamento de informação, de intercâmbio, de expressão e de ação.”

Pode-se afirmar que o autor supracitado esteja convocando a escola a desenvolver propostas pedagógicas e curriculares baseadas no desenvolvimento da educação digital/tecnológica visto que “[...] a tecnologia [...] é parte do processo educativo e não deve ser tratada isoladamente.” (RIBEIRO, 2014, p. 91)

Não se pode mais distanciar os recursos tecnológicos da *práxis*; principalmente quando, em meio a uma pandemia, já se experienciou quão importante é sua utilização, enquanto único meio possível, a dar continuidade a um processo educativo. É momento para agregar à experiência e usá-la a favor do desenvolvimento pleno da criança/jovem, de forma criativa, incentivadora, dinâmica, de forma que estes se sintam parte do processo de ressignificação dos conhecimentos.

Para tanto, os projetos educacionais precisam ser planejados sob a égide de uma consciência pedagógica que possibilite a formação do ser cidadão, capaz de atuar com olhar crítico, reflexivo, científico. Nas palavras de Zednik (2020, p. 23), “A escola é um organismo naturalmente vivo, dinâmico e todos os seus interessados (*stakeholders*) tem de aprender a pensar e organizar a escola ante a nova realidade tecnológica, promovendo um espaço para a reflexão e atividades criativas”.

Ribeiro (2014, p. 91), é determinante ao afirmar que “[...] um projeto de educação tecnológica precisa ter intencionalidade e respaldo teórico. [...] deve preocupar-se com a formação do cidadão, pensando-o enquanto ser crítico, reflexivo, consciente e competente, sem deixar de pensar na escola enquanto célula da sociedade”.

Corroborar com o proposto pela BNCC (2020, p. 83) ao certificar sobre a importância de “[...] uma formação que contempla a produção do conhecimento e da pesquisa; o exercício da cidadania que envolve, por exemplo, a condição de se inteirar dos fatos do mundo e opinar sobre eles, [...]”

Implica dizer que não basta somente utilizar os recursos digitais/tecnológicos para o desenvolvimento de um procedimento, uma explanação de atividades; mas, sim, utilizá-los com intencionalidade pedagógica e científica, pois o objetivo não seria ensinar o seu uso e sim como este pode contribuir à construção e ressignificação de novos conceitos.

Moran (2019, p. 39) enfatiza que “Na aprendizagem por projetos, os alunos se envolvem com tarefas e desafios para resolver um problema ou desenvolver um projeto que também tenha ligação com sua vida fora da sala”.

Subentende-se que o projeto pedagógico digital possibilita a formação de uma cultura digital cidadã, pois o aluno se sente desafiado a pensar a partir da coletividade, onde os problemas surgem de suas realidades, situações cotidianas para as quais se buscam soluções e o papel docente sai da condição de transmissor de conhecimento para a de “professor curador”, facilitador, ajudando em um processo de ensino e aprendizagem mais significativos. (Zednik, 2020).

Atuando desta forma, o docente da era digital, cumpre o estabelecido pela BNCC, enquanto Competência 2, em sua transversalidade: “Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas”. (BRASIL, 2020).

Em síntese, a escola do século XXI vem sendo cada vez mais desafiada a adotar nova postura em sua *práxis*, saindo de um complexo sistema de ensino fragmentado e muitas vezes excludente, ineficiente, e transportando-se à era tecnológica, onde o docente precisa entender que não é mais o detentor do saber, o ministrante do conhecimento e sim o colaborador, o facilitador, o parceiro que, de forma consciente e pedagógica, incita seus alunos a explorar suas possibilidades, refletindo, pesquisando, construindo, formulando e discutindo ideias, encontrando soluções.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Sobre a faixa etária das participantes, observa-se que 89% estão acima dos 36 (trinta e seis) anos; 11% afirmam ter entre 31 (trinta e um) e 35 (trinta e cinco) anos. Não houve mensurações que apresentassem profissionais em faixa etária inferior a 31 (trinta e um) anos.

Referindo-se ao tempo de docência, tem-se que 17% atuam há menos que 5 (cinco) anos, 33% afirmaram ter entre 6 (seis) e 10 (dez) anos de atuação docente, outros 33% atuam entre 11 (onze) e 15 (quinze) anos e 17% afirmaram atuar há mais de 16 (dezesesseis) anos como docentes.



Os participantes também afirmaram que 28% atuam na modalidade Educação Infantil – fase creche, 56% atuam na Educação Infantil – fase pré-escola; 11% no Ensino Fundamental 1, por fim 5% afirmaram atuar no Ensino Fundamental 2.

Sobre a formação em ferramentas tecnológicas nos últimos 2 (dois) anos, 94% afirmaram ter obtido formação, enquanto que 6% não obtiveram, ressaltando que este último afirma ser novo na rede de ensino.

Ao se buscar verificar qual a ferramenta mais utiliza para encaminhar atividades em tempos de pandemia, tem-se: 67% utilizaram ferramentas para produção de vídeos e 33% encaminharam atividades via mensagem instantânea. Não houve mensuração à utilização de correio eletrônico ou web conferência.

Buscou-se verificar sobre a facilidade quanto a manipulação das ferramentas utilizadas e se obteve que 45% afirmaram ser de fácil manipulação, 33% não consideram que sejam fáceis de serem manipuladas e 22% afirmam que ainda não conseguem manipulá-las sozinha.

Por fim, sobre a dar continuidade ao uso das ferramentas tecnológicas em suas práticas docentes, obteve-se que 94% afirmaram que continuarão utilizando as ferramentas em seu cotidiano e 6% informaram que não utilizarão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se afirmar que a pesquisa apresentou um resultado bastante satisfatório quanto à consciência por parte docente sobre o papel das tecnologias em contexto intraclasse, sobre a relevância que o uso desses recursos exerce sobre o processo de desenvolvimento do ensino e aprendizagem, bem como sobre o fato de que a maioria das crianças é dotada de pleno conhecimento dos recursos tecnológicos que lhes são disponibilizados: celular, tablet, entre outros.

É da ciência de todos que as ferramentas tecnológicas não implicam obstáculos às crianças que, por sua vez, já utilizam alguns aplicativos para desenvolver conteúdos, jogar individual ou coletivamente, criar e até mesmo reproduzir conteúdos.

Registra-se relatos interessantes sobre a pesquisa, que utilizou duas perguntas subjetivas e que não foram tabuladas haja vista sua impossibilidade, mas que esclarecem como docentes, também, aprenderam a utilizar as ferramentas.

Quando questionados sobre a utilização de alguma ferramenta tecnológica para o encaminhamento das atividades, solicitou-se que registrassem quais os aplicativos utilizados; a maioria informou ter utilizado aplicativos de produção de vídeos, tais como: InShot,



CapCut, XRecorder, KineMaster, Pinterest, Snaptub, Background Eraser, Colagem de fotos, PhotoGrid. Enquanto, aplicativos de envio de mensagem via Correio Eletrônico, destacou-se o WhastApp e Telegram.

Buscou-se verificar sobre “como visualizavam a utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação – TICs – no cotidiano escolar”, ao que se transcreve na íntegra algumas respostas:

Professora “A”: *“As tecnologias colaborativas facilitam grandemente as interações entre pessoas e o mundo, permitindo um trabalho dentro de um ambiente escolar satisfatório, evidenciando as diferentes linguagens as quais proporcionam tipos diferentes de aprendizagens. Esses últimos dois anos mostrou ao professor que devemos colocar as tecnologias como aliadas para facilitar nosso trabalho docente, porém não podemos esquecer da necessidade de promover capacitações para cada educador referente a temática.”*

Professora “B”: *“A utilização das TICs é fundamental ao cotidiano escolar do professor, estamos passando pelo avanço tecnológico onde tudo depende da tecnologia. Portanto se faz necessário o professor estar munido de conhecimentos e conectados com a atualidade!”*

Percebe-se nas falas acima quão cientes estão sobre a importância em adotar o uso das tecnologias como aliadas a uma nova postura educacional tão necessária e a qual não há como se desvincular.

Outra questão subjetiva apresentada às participantes foi sobre como a cultura digital pode contribuir à formação cidadã da criança, ao que se obteve como respostas:

Professora “C”: *“Possibilita a criança desenvolver melhor suas potencialidades, explorando a curiosidade de aprender melhor de forma prazerosa, servindo para concretização de uma formação com qualidade.”*

Professora “D”: *“Proporciona as crianças uma aprendizagem prazerosa e vivencias significativas. E o professor tem uma melhor aproximação da realidade da criança que estão a todo momento utilizando a tecnologia em seu cotidiano.”*

Acredita-se que há muito a ser discutido sobre os caminhos que as tecnologias exercem sobre o cotidiano educacional visto que há ampla necessidade que todos os profissionais da área adotem novas posturas e inovem suas práticas, considerando todos os aspectos pedagógicos que envolve todo o processo, visto não ser uma utilização de recursos sem objetivos pedagógicos; mas sim, meios que possibilitam o maior despertar quanto aos interesses da própria criança em seu processo de aprendizagem.



REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação e Cultura, Brasília: 2020.

_____. **Caderno Cultura Digital**. Série Cadernos Pedagógicos. Ministério da Educação e Cultura, Brasília: 2020.

COSCARRELI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa (orgs.). **Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. 3. ed. 1. reimp. belo Horizonte: Ceale; Autêntica Editora, 2014.

GOMES, Ángel I. Perez Gómez. **Educación na era digital: a escola educativa**. Porto Alegre: Penso, 2015.

MORAN, Edgar. **Metodologias ativas de bolso: como os alunos podem aprender de forma ativa, simplificada e profunda**. São Paulo: Editora do Brasil, 2019.

ZEDNIK, Herik. **Taxonomia das tecnologias digitais na educação: aporte à cultura digital na sala de aula**. Sobral - CE: Sertão Cult, 2020.