

CURADORIA DIGITAL COMO FERRAMENTA DE FILTRAGEM E ORGANIZAÇÃO NO TRABALHO DE ENSINO

Bruna Priscila Moreira da Costa¹
Maria Lúcia Serafim²

RESUMO

A curadoria educacional digital enquanto prática pedagógica, consiste na seleção criteriosa do professor na organização sistemática, no compartilhamento estratégico de recursos educacionais como, canais do *YouTube*, Jogos digitais, aplicativos entre outros, que contribuem para superar os desafios no processo de ensino envolvendo a Tecnologia Digital (TD). Destarte, o objetivo geral é evidenciar a importância da curadoria para um planejamento bem estruturado ao envolver tecnologias atuais na sala de aula. Metodologicamente é uma pesquisa qualitativa do tipo exploratória, cujo aporte teórico apoia-se em Silva; Hessel (2021), Kenski (2002), Souza; Araújo (2023) e Libâneo (2006). Para Kenski (2002), interagir com as informações e com as pessoas para aprender é fundamental. Em Souza; Araújo (2023) a cultura digital na educação também apresenta alguns desafios. Um dos principais é a falta de preparo dos professores para trabalhar com as novas tecnologias, a velocidade nas atualizações. Silva e Hessel (2021), enfatiza que para a curadoria ser realmente efetiva, o docente deve levar as TDIC para dentro da sala de aula, aproximando-se do contexto de vida do estudante, para que a informação seja fecundada, transformando-a em conhecimento. E para tal diria que os resultados mostraram que a organização e conhecimento docente sobre curadoria digital, em muito enriqueceu o trabalho didático docente e o envolvimento dos estudantes da educação básica na interação com os conteúdos estudados na disciplina de ciências ao tratar dos aparelhos humanos.

Palavras-chave: Curadoria educacional, Tecnologia Digital, Formação docente.

INTRODUÇÃO

A incorporação das Tecnologias Digitais (TD) na educação, embora irreversível, enfrenta desafios complexos: professores sobrecarregados pela dispersão de recursos online, discentes imersos em fluxos informacionais caóticos e uma lacuna formativa no domínio crítico dessas ferramentas. É nesse cenário que a curadoria educacional digital emerge como prática pedagógica essencial, envolvendo seleção criteriosa, organização sistemática e compartilhamento estratégico de recursos (*YouTube*, jogos digitais, aplicativos e etc.) para transformar o excesso de informação em percursos de aprendizagem significativos (Silva; Hessel, 2021).

Neste texto explora-se como a curadoria educacional digital pode otimizar o planejamento pedagógico e a aprendizagem dos discentes da educação básica. Essa

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia na Universidade Estadual da Paraíba (UEPB),
bruna.priscila.costa@aluno.uepb.edu.br.

² Professora Doutora - Departamento de Educação, Centro de Educação – Universidade Estadual da Paraíba – UEPB – maluserafim@servidor.uepb.edu.br



prática, ao permitir ao docente selecionar, organizar e contextualizar conteúdos digitais de forma crítica, dialoga com a concepção de planejamento escolar apresentada por Libâneo (2006), que o define como um processo de racionalização, organização e coordenação da ação docente, articulado às exigências do contexto social e às necessidades dos alunos. Assim, a curadoria digital não apenas potencializa o ensino, mas também fortalece o papel do professor como mediador consciente e reflexivo no processo educativo. Diante desse contexto, o artigo tem como objetivo geral evidenciar a importância da curadoria para um planejamento pedagógico bem estruturado ao envolver tecnologias atuais na sala de aula. E como objetivos específicos: I) Sistematizar os fundamentos teórico-metodológicos da curadoria digital educacional e sua interface com o planejamento pedagógico; II) Identificar e analisar critérios para a seleção e organização de recursos digitais que potencializam a aprendizagem. III) Propor diretrizes para a integração da curadoria digital no planejamento didático, visando superar desafios comuns na utilização de tecnologias digitais.

METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa de natureza qualitativa e abordagem descritivo-exploratória, uma vez que se propõe a investigar e relatar o processo de construção e aplicação de uma curadoria educacional digital em contexto real de sala de aula, sem a intenção de estabelecer generalizações estatísticas.

A pesquisa configura-se como um relato de experiência, tendo como lócus uma turma do 5º ano do Ensino Fundamental de uma escola privada no município de Pocinhos/PB. A intervenção ocorreu no 2º semestre de 2024, entre os meses de julho a agosto. A experiência foi desenvolvida por discentes do 4º período do ano de 2024.1 (que deu-se entre os meses de março a junho) do curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), no componente curricular Educação e Tecnologia, sob orientação da docente Dr^a. Maria Lúcia Serafim.

A análise dos resultados pauta-se na interpretação qualitativa das observações registradas durante a prática, focando na interação dos estudantes com os recursos curados, no seu engajamento nas atividades propostas e o efeito nas aprendizagens observadas.



CURADORIA DIGITAL COMO MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA

Ao se falar em curadoria assumimos que há um movimento entre nosso pensamento e ações. Diante disso, pode-se dizer que o planejamento docente é um ato curatorial, visto que, as aulas são planejadas, articuladas, organizadas e os seus recursos são criteriosamente selecionados independente de serem digitais. Segundo Silva; Campos; Souza (2024, p. 6):

A curadoria educacional é um contexto fundamental na produção de conhecimentos na escola, representando um processo dinâmico e essencial para enriquecer a experiência de aprendizagem dos alunos e apoiar os professores em suas práticas pedagógicas. No ambiente escolar, a curadoria refere-se à seleção criteriosa, organização e compartilhamento de recursos educacionais, materiais didáticos e atividades que são relevantes, atualizados e alinhados aos objetivos educacionais estabelecidos.

Assim, como o planejamento escolar, a curadoria educacional digital não é apenas um “aglomerado de *links*” ou filtragem, mas um ato político, que além de selecionar os materiais e conteúdos, prepara os discentes de forma crítica para interagir com a gama de informações que a *internet* lhe proporciona diariamente. Porém, para que essa curadoria seja de fato um ato político e pedagógico, e não apenas uma agregação superficial, é necessário superar uma série de obstáculos. O primeiro deles é a própria formação docente, que segundo Souza e Araújo (2023) é um dos principais desafios, é isso, muitas vezes, leva os profissionais a apenas acrescentarem uma fina camada de tecnologia.

[...] Quase sempre, os criadores de materiais e atividades educacionais apenas acrescentam uma fina camada de tecnologias e jogos sobre o currículo e pedagogia antiquados; é como se passássemos batom em um porquinho. (Resnick, 2020, p. 21)

Segundo Resnick (2020), introduzir jogos e tecnologias na sala de aula vai muito além da utilização da ferramenta, pois é necessário repensar os fundamentos pedagógicos que sustentam essas atividades. A tecnologia, quando bem empregada, pode promover aprendizagens significativas, incentivando a criatividade e favorecendo o protagonismo do estudante. Porém, se usada apenas como adorno, sem uma mudança na abordagem educacional, corre-se o risco de perpetuar práticas arcaicas com uma



aparência moderna. Para que haja inovação, é imprescindível integrar os recursos digitais a novas metodologias que valorizem a construção ativa do conhecimento, o pensamento crítico e a colaboração.

Além das lacunas de formação docentes, outro ponto limitante é a dificuldade de acesso a *internet* ou aparelhos tecnológicos (*notebooks*, computadores ou *tablets*). Segundo a Pesquisa da TIC Educação (2022), 94% das escolas brasileiras possuem acesso à *internet*, mas apenas 80% das escolas disponibilizam acesso para os discentes, além disso 58% possuem computadores conectados à *internet*, de uso dos estudantes o que impossibilita a eficácia de uma educação tecnológica igualitária, dado vista, que o acesso aos artefatos e as redes são variáveis a instituição, município ou estado e até mesmo as condições financeiras do lócus onde esta é aplicada. Apesar das escolas brasileiras já possuírem acesso a *internet* e a aparelhos tecnológicos, o grande impasse é que muitas das vezes não possuem os dois recursos ao mesmo tempo (*internet* e aparelhos tecnológicos) e na falta dessa combinação fica inviável a utilização de ambos os recursos em sala de aula ou no contexto escolar. Essa disparidade no acesso não inviabiliza a prática da curadoria, mas a torna por conta do outro importante, pois exige do professor uma seleção estratégica, que possa ser implementada com os recursos disponíveis, seja em uma sala com um único computador e projetor, ou em contextos de rodízio de turmas no laboratório de informática. A curadoria, portanto, também se adapta e otimiza o uso dos poucos recursos disponíveis.

DESAFIOS DA CULTURAL DIGITAL NA EDUCAÇÃO

Um dos principais desafios contemporâneos para a curadoria digital é o cenário de resistência institucional ao uso de tecnologias em sala de aula, frequentemente justificado pelas preocupações legítimas com a superexposição de discentes às telas e pelos riscos da distração digital.

Com o uso repetitivo de telas, os estudos confirmam que as crianças têm maior probabilidade de ter aversão à demora na recompensa, ao passo que a resposta rápida, a recompensa imediata e as múltiplas janelas com diversas atividades caracterizam o comportamento na internet, reduzindo o sentimento de concentração em uma única tarefa, como ler livros, que é uma atividade linear, sendo mais linha por linha e página por página (Young, 2019, p. 145).



Como destaca Young (2019), a preocupação com a exposição excessiva das crianças às telas e ao mundo digital é válida, mas diferente de uma simples navegação nas redes sociais ou na *internet* como um todo, a curadoria educacional digital possibilita aos estudantes uma experiência significativa, visto que, estes não irão navegar na *internet* de forma vazia ou aleatória, contudo de forma direcionada e com objetivos definidos.

Por diversas razões, as mídias eletrônicas têm um papel cada vez mais significativo na definição das experiências culturais da infância contemporânea. Não há mais como excluir as crianças dessas mídias e das coisas que elas representam; nem como combiná-las a materiais que os adultos julguem bons para elas. A tentativa de proteger as crianças restringindo o acesso às mídias está destinada ao fracasso. Ao contrário, precisamos agora prestar muito mais atenção em como preparar as crianças para lidar com essas experiências; e ao fazê-lo, temos de parar de defini-las simplesmente em termos do que lhes falta. (Buckingham, 2003, p. 16)

Buckingham (2003), ressalta que diante do cenário ubíquo que vivemos da *internet* e redes sociais, ao invés de proibir as crianças e adolescentes de utilizarem esses meios, devemos letrá-las para utilizar essas ferramentas de forma consciente. A utilização da curadoria educacional digital faz com que o docente proporcione aos seus alunos um letramento digital. Complementando essa perspectiva, Kenski (2002) destaca que interagir com as informações e com as pessoas para aprender é fundamental, reforçando a importância de práticas educativas que integrem a tecnologia de forma significativa e reflexiva ao processo de ensino e aprendizagem.

Na educação, a curadoria cria caminhos, possibilidades para que os materiais selecionados por um curador sejam acessíveis e circulem entre professores que busquem um tema específico ou assuntos relevantes para o seu trabalho. A curadoria digital potencializa os estudos e práticas de curadoria, não apenas por trazer a possibilidade de digitalizar, mas sobretudo por transformar modos e ideias de se desenvolver esta ação junto aos dispositivos, ampliando/integrando conceitos e práticas cotidianas, como hibridismo, ubiquidade, acessibilidade etc., além de oferecer mais elementos para a realização da educação aberta. (Bruno; Mattos, 2020, p. 215)

Corroborando com o pensamento de Buckingham (2003) e Kenski (2002), Bruno e Mattos (2022) destacam que a aplicação da curadoria digital no ambiente escolar transcende a função básica de filtragem de conteúdos, convertendo-a em uma prática pedagógica que transforma o processo de aprendizagem em uma experiência



colaborativa e ricamente significativa, visto que, estudantes e docentes em trabalho colaborativo na construção da curadoria digital, se tornam curadores do conhecimento.

CURADORIA EM AÇÃO

A experiência de curadoria educacional com Tecnologias Digitais (TD) foi vivenciada no quarto período, no semestre de 2024.1, do curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), Campus I, no componente curricular Educação e Tecnologia, sob orientação da professora Dr^a Maria Lúcia Serafim. A proposta envolveu a criação de uma curadoria criativa, fundamentada em aspectos teóricos e práticos, com foco nos conteúdos das disciplinas dos anos iniciais do ensino fundamental

Essa curadoria foi colocada em prática junto a uma turma do 5º ano, composta por estudantes entre 10 e 11 anos, em uma escola da rede privada localizada no município de Pocinhos/PB, onde ocorreu nossa atuação como professoras estagiárias. A atividade permitiu a aplicação direta da curadoria desenvolvida durante a formação, promovendo uma integração efetiva entre teoria e prática.

O primeiro passo para a construção da curadoria se deu por meio da escolha da disciplina e série, a qual esta seria construída para ser posta em prática. Após a escolha do componente curricular e ano de atuação, realizamos a escolha do tema que seria abordado e a partir disso, iniciamos a fundamentação teórica, a construção do material e atividades a serem desenvolvidas pelos estudantes, a socialização das curadorias construídas e por fim alguns discentes colocaram em prática.

Ao chegar em campo, primeiramente realizamos uma roda de conversa sobre o corpo humano e discutimos sobre os conhecimentos prévios dos alunos. A partir da curadoria, fizemos o uso de metodologias ativas através da atividade de casa por meio de aulas invertidas, apoiadas por vídeos da plataforma *YouTube*, enviados para o grupo do *Whatsapp*. Na segunda aula, realizamos novamente uma roda de conversa e discutimos sobre as novas aprendizagens dos estudantes. Após a discussão, que foi muito fervorosa e produtiva, devido a aula invertida que possibilitou aos alunos novos conhecimentos e questionários. Em seguida, realizamos uma dinâmica de perguntas e respostas sobre o corpo humano.



A terceira aula foi expositiva, por meio do uso de *slides*. Logo após a exposição e discussão a respeito do conteúdo, foi proposta a elaboração de mapas mentais para auxiliá-los na compreensão e fixação do conteúdo. Como atividade de casa foi proposto a realização do jogo *Anatomix*, na forma gratuita e, a partir dos “erros” eles fariam um resumo do assunto que estivesse com maior dificuldade ou dúvidas.

A aula seguinte se deu pela elaboração de maquetes e apresentações, as quais a turma foi separada em apenas dois grupos devido ao pequeno número de alunos. A turma foi dividida em duas temáticas, que foram sistema muscular e urinário. Durante a aula de ciências foi possibilitado aos alunos o uso de *tablets* para a realização de alguma pesquisa se necessário, também foi disponibilizado uma curadoria de cada sistema que continha embasamento teórico, imagens, atividades lúdicas para eles realizarem com a turma depois da apresentação, cartolina, folhas A4, massinha de modelar, caixa de papelão, rolos de papel higiênico, TNT, cola branca, canetinhas coloridas, sonda urinária, copos descartáveis, corante alimentício e seringa. Em sala, os discentes realizaram uma curadoria de suas apresentações a partir do que lhe foi disponibilizado e como atividade extracurricular, os mesmos se reuniram com seus respectivos grupos realizando a montagem das maquetes e a finalização de suas devidas apresentações.

Como culminância, as crianças apresentaram suas maquetes no pátio da escola para as demais turmas que ficaram encantadas com a criatividade e organização dos alunos do 5º ano que prepararam além das maquetes e suas apresentações pequenos *cards* e mimos para disponibilizar as turmas que os prestigiaram. Logo abaixo temos alguns poucos registros de todo esse processo realizado pelos alunos.



Imagem 1 : Produção dos mapas mentais



Fonte: Acervo pessoal

Imagem 2: Produção da curadoria de suas apresentações



Fonte: Acervo pessoal



Imagem 3: Apresentação no pátio sobre o sistema muscular



Fonte: Acervo pessoal.

Imagem 4: card do sistema muscular
produzido pelos alunos como lembrancinha para os espectadores.



Fonte: Acervo pessoal.

Imagem 5: Apresentação no pátio sobre o sistema urinário



Fonte: Acervo pessoal.

Imagem 6: Finalização da nossa culminância



Fonte: Acervo pessoal.

Dessa forma, a curadoria educacional mostrou-se como um eixo dinamizador da prática pedagógica, permitindo a articulação intencional entre recursos digitais, metodologias ativas e materiais concretos. A execução do plano evidenciou a autonomia progressiva dos discentes, a valorização de múltiplas linguagens e a construção colaborativa do conhecimento. A experiência não apenas cumpriu seu propósito didático, como também reforçou o potencial da curadoria educacional para transformar ambientes de aprendizagem em espaços mais significativos, críticos e criativos, nos quais os estudantes assumem o papel de protagonistas de seu próprio processo de formação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência de curadoria educacional com Tecnologias Digitais (TD) vivenciada no componente curricular Educação e Tecnologia permitiu não apenas a aplicação de fundamentos teóricos na prática pedagógica, mas também evidenciou a potência de estratégias intencionais e criativas no processo de ensino e aprendizagem. Por meio de uma sequência didática organizada em diferentes etapas, diagnóstico de conhecimentos prévios, aulas invertidas com suporte de vídeos, exposição dialogada, construção de mapas mentais, utilização de jogos educativos e elaboração de maquetes, foi possível promover um ambiente de aprendizagem ativo, investigativo e colaborativo.

A culminância do projeto, com a socialização das maquetes e materiais



produzidos pelos alunos para a comunidade escolar, reforçou a relevância de se integrar diferentes linguagens e recursos, que migram do digital ao material, no contexto educacional. A receptividade das demais turmas e o engajamento dos discentes ao longo de todo o processo atestam o valor de propostas que articulam curadoria, criatividade e tecnologias de forma significativa.

Assim, a vivência não só cumpriu com os objetivos formativos da disciplina, mas também reforçou a importância do papel do professor como mediador e curador de conhecimentos, capaz de selecionar, organizar e disponibilizar recursos que estimulem a autonomia e a criticidade dos estudantes.

REFERÊNCIAS

BRUNO, A. R.; MATTOS, A. C. G. Dispositivos das práticas docentes na cultura digital: curadoria digital na educação aberta. **Revista Intersaberes**, Curitiba, 2020. Disponível em: <<https://www.revistasuninter.com/intersaberes/index.php/revista/article/view/1737>>. Acesso em: 9 abr. 2025.

BUCKINGHAM, D. **Crescer na Era das Mídias**: após a morte da infância. São Paulo: Loyola, 2003.

EDUCACIONAL. **Tecnologia em sala de aula**. Disponível em: <<https://educacional.com.br/tecnologia-educacional/tecnologia-em-sala-de-aula>>. Acesso em: 29 set. 2025.

KENSKI, V. M. **Processos de interação e comunicação no ensino mediado pelas tecnologias**. Didática e práticas de ensino: interfaces com diferentes saberes e lugares formativos. Tradução . Rio de Janeiro: DP&A, 2002. Acesso em: 09 mar. 2025.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 2006.

RESNICK, M. **Jardim de infância para a vida toda**: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos. Porto Alegre: Penso, 2020.

SILVA, E. A.; CAMPOS, T. A. M.; SOUZA, B. R.. A curadoria na educação básica como mecanismo de produção científica. **Revista Científica Cognitionis**, v. 7, n. 2, p. 01-12, e445, 2024.

YOUNG, S. K; ABREU, N.C. (orgs.). **Dependência de Internet em Crianças e Adolescentes**: fatores de risco, avaliação e tratamento. Porto Alegre: Artmed, 2019.

