

GUIA DIDÁTICO: **EDUCAÇÃO DIGITAL E CULTURA DIGITAL**



**Para professores de 4° e 5° anos do
Ensino Fundamental – Anos Iniciais**



Autora: Emilene de Oliveira Pereira Martins

ISBN nº 978-65-02-13473-3

**Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do
Programa de Geração Automática do Sistema Integrado de Bibliotecas do IF Goiano - SIBi**

M386g de Oliveira Pereira Martins, Emilene
Guia didático: Educação Digital e Cultura Digital - Para
Professores de 4º e 5º Anos do Ensino Fundamental - Anos
Iniciais / Emilene de Oliveira Pereira Martins. Pires do Rio 2026.

40f. il.

ISBN 978-65-02-13473-3

Orientador: Prof. Dr. Vinicius Oliveira Seabra Guimarães.
Produto Educacional (Mestre) - Instituto Federal Goiano, curso
de 0133214 - Mestrado Profissional em Ensino para a Educação
Básica (Campus Urutai).

1. Educação Digital;. 2. Identidade;. 3. Cultura Digital;. 4.
Formação de Professores. I. Título.

CDU 37.091.39.004

Ficha catalográfica elaborada por Gilvan Cavalcante S. Filho – CRB1 3630

DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PRODUTO EDUCACIONAL



Título: Guia didático: Educação Digital e Cultura Digital - Para professores de 4º e 5º anos do Ensino Fundamental - Anos Iniciais

Autora: Emilene de Oliveira Pereira Martins.

Orientador: Prof. Dr. Vinicius Oliveira Seabra Guimarães.

Tipo de produto: Material didático.

Subtipo de produto: Guia Didático

Público-alvo: Professores do Ensino Fundamental - Anos Iniciais.

Vínculo do Produto Educacional: Dissertação de Mestrado Profissional – Educação Digital: percepções, mediações e práticas pedagógicas em escolas públicas da cidade de Pires do Rio/GO

Programa de Ensino: Programa de Pós-Graduação em Ensino para a Educação Básica.

Instituição Associada: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Urutaí.

Linha de Pesquisa: Metodologias de Ensino e Tecnologias.

Informações adicionais: O produto educacional foi avaliado por professoras e aplicado para as turmas de 4º e 5º anos do Ensino Fundamental - Anos Iniciais,

Disponibilidade: Irrestrita, preservando-se os direitos autorais e a proibição do uso comercial do produto.

Divulgação: Em formato digital.

Idioma: Português.

Palavras-chave: Educação Digital; Identidade; Cultura Digital; Formação de Professores.

Sumário



Introdução.....	09
Legislação.....	11
Competências da BNCC	12
Educação Digital.....	14
Cultura Digital.....	15
Identidade Digital.....	17
Formação de Docentes.....	19
Leituras complementares.....	21
Sugestões de cursos	25
Dicas sobre a utilização de recursos tecnológicos.....	27
Considerações Finais.....	46
Referências Bibliográficas	48

Apresentação



- Caro (a) professor (a), esse guia didático tem a intenção de auxiliá-lo no seu cotidiano escolar, possibilitando o ampliamto do conhecimento sobre a Educação Digital, Cultura Digital e Identidade Digital de seus alunos.
- Temos ciência de que o ensino tradicional, fundamentado exclusivamente na exposição oral do professor, não é suficiente para promover o engajamento necessário à participação efetiva dos estudantes nas aulas. Diante desse cenário, torna-se imprescindível que o docente busque e incorpore novas metodologias que o auxiliem no exercício de sua função, especialmente frente aos desafios impostos pela formação das atuais gerações.
- Sendo assim, fazer uso da criatividade e inovação, a partir dos recursos tecnológicos e ferramentas digitais, pode contribuir de maneira significativa para esse processo. Como também, a utilização de atividades e metodologias ativas em sala de aula, pode trazer um engajamento, interesse e criatividade para os momentos de aprendizagem.
- Neste documento, caro (a) professor (a) encontrará um breve resumo da legislação brasileira sobre Educação Digital, o que é Educação Digital, Cultura Digital, Identidade Digital, além de indicações de leituras, produtos educacionais e cursos online para ampliar o conhecimento sobre o assunto, como também links e dicas de como utilizar alguns recursos e ferramentas tecnológicas em sala de aula, além, de sequência didática, entre outros.

Sobre o GUIA



- O Guia didático é um Produto Educacional que visa, diante a pesquisa de mestrado realizada pelos autores, contribuir para a formação dos professores no que tange a Educação Digital e a construção de Cultura Digital de alunos, especialmente, de turmas de 4º e 5º anos do Ensino Fundamental. A pesquisa de mestrado demonstrou haver uma lacuna na formação dos professores que atuam nas últimas turmas do Ensino Fundamental - Anos Iniciais, e diante disso, buscou-se preenche-la a partir deste produto.
- A lacuna na formação de professores para o trabalho com Educação Digital e Cultura Digital nos Anos Iniciais ainda é um desafio significativo, especialmente em contextos de redes municipais como a de Pires do Rio/GO. Muitos docentes, embora reconheçam a importância das tecnologias, encontram dificuldades em integrá-las de forma pedagógica e crítica às práticas de sala de aula, o que impacta diretamente na construção de uma cultura digital significativa entre os estudantes.
- Nesse contexto, um guia didático pode atuar como um instrumento de apoio concreto, oferecendo subsídios teóricos e práticos para os professores. Ao reunir sugestões de leituras e cursos, o material contribui para a ampliação do repertório formativo docente, possibilitando que compreendam melhor conceitos fundamentais relacionados à educação digital, além de favorecer a atualização profissional contínua.



- Como também, ao apresentar sequências didáticas estruturadas e propostas de atividades voltadas especificamente para turmas de 4º e 5º anos, o guia facilita a transposição da teoria para a prática. Isso permite que os professores integrem as tecnologias de forma mais intencional e contextualizada, promovendo o desenvolvimento de habilidades críticas, criativas e colaborativas nos alunos, em consonância com as demandas da cultura digital contemporânea.
- Dessa forma, o guia didático se configura como uma possível estratégia para minimizar as fragilidades na formação docente, ao oferecer caminhos acessíveis e aplicáveis à realidade escolar. Sua utilização pode contribuir significativamente para que os professores integrem a Educação Digital de maneira mais efetiva, favorecendo a construção de uma Cultura Digital crítica e participativa entre os estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental - Anos Iniciais.
- Além disso, este guia possui Abrangência Territorial e Replicabilidade, permitindo que outros professores, além daqueles que atuam na cidade de Pires do Rio/ GO, possam reproduzir em suas salas de aulas e adaptar de acordo com as demandas e possibilidades de ensino e de aprendizagem.

Autora

**Emilene de Oliveira
Pereira Martins**



Mestre em Ensino no Instituto Federal Goiano - Mestrado em Ensino na Educação Básica, Campus Urutaí. Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual de Goiás (UEG) - Campus Anápolis (2022). Especialização em Neuropsicopedagogia pela Faculdade FOCUS (2023); Pós-graduada em Educação Infantil pela Faculdade FAVENI. Professora concursada pelo município de Pires do Rio - GO.



Orientador

**Vinicius Oliveira
Seabra Guimarães**

Doutor em Educação pela PUC Goiás - linha de pesquisa: Educação, Sociedade e Cultura; com estágio Pós-Doutoral em Educação pela UNIFAL-MG. Mestre em Educação pela PUC Goiás. Pós-Graduado em Docência Superior pela FGF. Pós-Graduado em Gestão Escolar e Coordenação Pedagógica pela UGF. Graduado em Administração pela PUC Goiás. Licenciatura em Pedagogia pela UNIFACVEST. Licenciatura em Sociologia pela UNIDERP. Atualmente é professor visitante no Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu (Mestrado) em Ensino para a Educação Básica (PPG-EnEB) no Instituto Federal Goiano, campus Urutaí/GO.

Introdução

A educação, ao longo da história, sempre esteve profundamente ligada às transformações tecnológicas e culturais da sociedade. Desde a invenção da imprensa no século XV, que ampliou o acesso ao conhecimento, até a popularização dos computadores e da internet no final do século XX, cada avanço tecnológico provocou mudanças significativas nas formas de ensinar e aprender. No início do século XXI, com a consolidação da chamada cultura digital, caracterizada pela conectividade, pela velocidade da informação e pela participação ativa dos sujeitos na produção de conteúdos, a educação passou a enfrentar novos desafios e possibilidades.

Nesse contexto, a cultura digital não se resume ao uso de ferramentas tecnológicas, mas envolve novas formas de interação, comunicação e construção do conhecimento. Autores como Manuel Castells destaca que vivemos em uma sociedade em rede, na qual a informação circula de maneira descentralizada e dinâmica. Isso impacta diretamente o ambiente escolar, exigindo que a educação vá além da transmissão de conteúdos e passe a promover o desenvolvimento de competências críticas, criativas e colaborativas nos estudantes.

Diante dessas transformações, a formação de professores torna-se um elemento central para a efetivação de práticas pedagógicas alinhadas à realidade contemporânea. Não se trata apenas de capacitar docentes para o uso de tecnologias digitais, mas de promover uma compreensão crítica sobre como essas ferramentas podem ser integradas ao currículo de forma significativa. Documentos como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reforçam a importância da cultura digital como uma das competências gerais da educação básica, evidenciando a necessidade de preparar educadores para esse cenário.

Este produto educacional foi desenvolvido com o objetivo de contribuir para a formação docente no âmbito da educação digital e da cultura digital. Busca-se oferecer subsídios acessíveis e relevantes para professores que desejam inovar suas práticas pedagógicas e promover uma aprendizagem mais conectada com o mundo atual. Trata-se de um convite à reflexão e à ação, considerando o professor como protagonista na construção de uma educação mais significativa e alinhada às demandas da sociedade contemporânea.

Legislação



Política Nacional de Educação Digital - PNED

O objetivo é assegurar a conectividade de alta velocidade e o uso pedagógico da internet em todas as escolas públicas, além de fomentar o letramento digital de jovens e adultos, o desenvolvimento de competências em programação e robótica, e a produção de conteúdos digitais. A legislação altera a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), incorporando a inclusão digital como um dos quatro eixos estruturantes da educação, com a finalidade de reduzir desigualdades e fortalecer a prática pedagógica por meio de tecnologias digitais.

A educação digital e midiática foi recentemente incorporada como componente curricular obrigatório, conforme estabelecido pelas Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais nos ambientes escolares e sobre a integração curricular da educação digital e midiática (Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025). Esse cenário resultou em iniciativas do Governo Federal, como a promulgação da Lei nº 15.100/2025 e de seu respectivo regulamento (Decreto nº 12.385, de 18 de fevereiro de 2025), com o objetivo de promover o uso pedagógico e qualitativo dos dispositivos digitais nas escolas brasileiras.

[Link de acesso](#)



Competências da BNCC

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento normativo que define as aprendizagens essenciais (competências e habilidades). Entre as competências, a Competência Geral 5 aborda a educação digital, focando no uso crítico, ético e significativo das tecnologias, formando cidadãos que compreendem, utilizam e criam tecnologias para se comunicar, produzir conhecimento e resolver problemas, indo além do consumo passivo para se tornarem autores no mundo digital.

A BNCC propõe:



Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e **digital** para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.



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.



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.



Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e **digital** –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Link de acesso



Educação Digital



A educação digital contemporânea ultrapassa o simples manuseio de dispositivos tecnológicos, configurando-se como uma integração intencional e crítica das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) no ensino. Segundo Moran (2015), essa mudança representa uma nova forma de conceber o processo educativo, priorizando a autonomia e a colaboração em vez da mera instrumentalização técnica. Assim, a educação digital consolida-se como um pilar de transformação social, essencial para preparar os indivíduos para as complexidades da sociedade atual.

Nesse cenário, a inovação e a inclusão dependem diretamente do desenvolvimento de competências digitais por parte de professores e alunos. Conforme defendem Teixeira e Oliveira (2024), a atualização docente deve ser contínua e abranger não apenas o domínio técnico, mas também uma perspectiva crítica e pedagógica sobre o uso dessas ferramentas. Somente através dessa postura reflexiva é que o educador poderá mediar práticas que promovam a autoria e o pensamento crítico, evitando que a tecnologia seja apenas um acessório no currículo tradicional.

Por fim, a escola atua como um espaço estratégico para a construção da identidade e da cidadania digital dos estudantes, conectando-os a diversas referências culturais e sociais. Para que as tecnologias potencializem a emancipação humana e a criatividade dos alunos no século XXI.

Cultura Digital

A cultura digital no século XXI transcende a mera utilização de aparatos tecnológicos, consolidando-se como uma matriz que reconfigura a produção de conhecimento e as interações humanas. Segundo a perspectiva de Pierre Lévy (1999), esse cenário exige a mobilização de uma "inteligência coletiva", na qual o sujeito deixa de ser um espectador para habitar o ambiente virtual de forma consciente. Ou seja, a cibercultura não é apenas o aparato técnico, mas um conjunto de práticas, valores e modos de pensamento que emergem do ciberespaço, demandando uma nova postura cognitiva diante da realidade social.

E com a possível ausência de uma educação digital estruturada nas instituições de ensino há um comprometimento do desenvolvimento dessa inteligência coletiva, tornando os indivíduos vulneráveis aos riscos inerentes à rede. Sem a mediação pedagógica necessária, problemas como a desinformação, o cyberbullying e a propagação de *fake news* tornam-se obstáculos à plena integração social.

É indispensável a aquisição de competências éticas e críticas que permitam uma intervenção qualificada e deliberativa no espaço público digital, garantindo que a participação social seja, de fato, um instrumento de emancipação e exercício democrático.

Assim, a cultura digital envolve fluência digital, reflexão sobre os impactos dos processos digitais na sociedade contemporânea, ter uma participação crítica, ética, segura e responsável nesses ambientes e sobre as informações que circulam por meio deles.

CULTURA DIGITAL envolve:

Alfabetização
Digital

É o processo de aprendizagem das habilidades técnicas básicas necessárias para operar dispositivos e ferramentas tecnológicas. Ela vai além de apenas ligar um computador; envolve compreender os signos, gestos e comportamentos fundamentais para ler, escrever e interagir no ambiente digital.

Letramento Digital

É a capacidade de usar a tecnologia não apenas de forma técnica, mas de maneira funcional, social e crítica.

Fluência digital

É o estágio mais avançado de proficiência tecnológica. Enquanto a alfabetização foca no "como usar" e o letramento no "para que usar criticamente", a fluência é sobre a capacidade de criar, resolver problemas e adaptar-se com naturalidade ao ambiente digital.

É o conjunto de princípios morais e valores que orientam como indivíduos, empresas e governos devem se comportar no espaço virtual, como também questiona o que é correto ou justo fazer.

Ética (ciberética)

Cidadania Digital

É a transposição do conceito de cidadania para o mundo virtual. Ela não se trata apenas de saber usar a internet, mas de agir de forma ética, segura, responsável e legal em todos os espaços conectados.

Conjunto de tecnologias, processos e práticas projetados para proteger redes, dispositivos, programas e dados contra ataques, danos ou acesso não autorizado.

Cibersegurança

Ou seja:

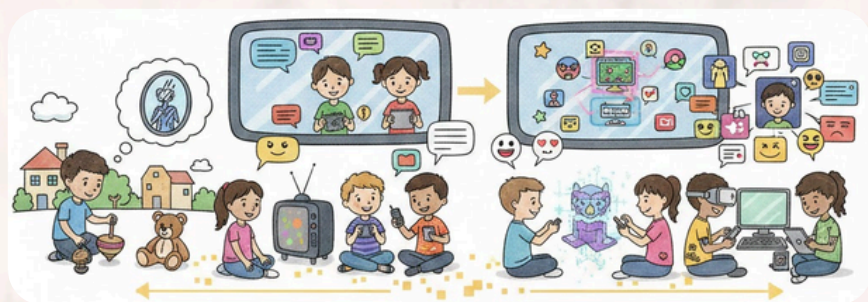


Identidade Infantil



A identidade digital refere-se à forma como os sujeitos se apresentam, interagem e constroem sua presença nos ambientes virtuais. Ela é composta por informações, comportamentos, produções e relações estabelecidas no espaço digital, sendo continuamente moldada pelas experiências online. No contexto educacional, compreender a identidade digital torna-se essencial, uma vez que estudantes não apenas consomem conteúdos, mas também produzem, compartilham e participam ativamente de redes de comunicação. Assim, a escola passa a ter um papel importante na orientação sobre o uso ético, responsável e crítico das tecnologias.

Nesse cenário, a formação de professores precisa contemplar o desenvolvimento de competências que vão além do domínio técnico das ferramentas digitais. É fundamental que os docentes sejam preparados para mediar discussões sobre privacidade, segurança, cidadania digital e reputação online, auxiliando os estudantes a refletirem sobre as consequências de suas ações no ambiente virtual. Além disso, o professor, ao atuar de forma consciente nas redes e nos espaços digitais, torna-se também um modelo de construção de identidade digital, influenciando práticas e atitudes dos alunos.



Geração
Análogica

Início da Geração
Digital

Geração Digital
Séc. XXI

Na era analógica, a constituição do eu infantil baseava-se predominantemente em interações físicas e simbólicas em espaços delimitados, como a casa e a escola. Com o advento da Internet e da Tecnologia Digital, essa lógica se altera: a criança contemporânea não apenas utiliza a tecnologia, mas habita o ambiente digital, onde a construção da identidade passa a ser mediada por avatares, algoritmos e pela exposição em redes sociais. Percebemos que o processo de construção da cultura digital e da identidade no ambiente digital ocorre em um cenário de estímulos constantes e conectividade ininterrupta.

Portanto, a formação da identidade, na era digital, não é apenas um reflexo da evolução tecnológica, mas uma reconfiguração da própria infância, que agora se projeta e se reconhece através das telas, transformando a socialização em um processo permanentemente híbrido, e o professor é um sujeito importante na formação da identidade e na construção da cultura digital.

Formação de docentes



A formação de professores na área de educação digital torna-se cada vez mais essencial diante das transformações tecnológicas que permeiam a sociedade contemporânea. Nesse contexto, não se trata apenas de dominar ferramentas digitais, mas de compreender criticamente seu uso pedagógico, promovendo práticas que integrem tecnologia, ética e aprendizagem significativa.

Professores preparados nessa área são capazes de mediar o contato dos alunos com o mundo digital de forma consciente, orientando-os para o uso responsável, seguro e produtivo das tecnologias, em consonância com as demandas educacionais atuais.

Além disso, tal formação contribui diretamente para a construção da identidade infantil no ambiente escolar, uma vez que as crianças estão imersas em uma cultura digital desde cedo. O professor, ao atuar como mediador, auxilia na formação de sujeitos críticos, autônomos e participativos, capazes de compreender seu papel na sociedade digital. Dessa forma, a escola se consolida como um espaço fundamental para a construção da cultura digital, promovendo não apenas o acesso às tecnologias, mas também o desenvolvimento de competências que favoreçam a cidadania e a inclusão no mundo contemporâneo.



Leituras



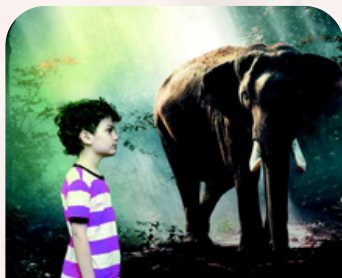
O Guia apresenta definições, marcos legais e fundamentos pedagógicos para a orientação deste trabalho, apresentando o contexto global da Educação Digital e Midiática. Também são discutidos os possíveis caminhos de implementação, assim como orientações de como operacionalizar e monitorar este trabalho. Por fim, o documento traz elementos relativos à formação de profissionais da educação que precisam estar preparados para este novo desafio que as escolas enfrentam.

[Link de acesso](#)





A imaginação infantil na cultura digital Por Alicia Entel



A imaginação infantil na cultura digital

Por Alicia Entel

O artigo discute como a cultura digital influencia a infância, especialmente a imaginação, o aprendizado e as relações humanas. Como também, defende que o uso das tecnologias deve ser crítico e orientado, principalmente na educação, para transformar informação em conhecimento



Guia sobre usos de dispositivos digitais

Este Guia que o Governo Federal apresenta é uma resposta aos anseios da sociedade brasileira quanto aos riscos de exposição a abusos, violências e bullying e, ao mesmo tempo, um passo importante para a construção de um ambiente digital mais saudável para as crianças e adolescentes brasileiros.





Inteligência Artificial na Educação Básica



O presente documento orientador para as redes e escolas brasileiras visa trazer conhecimentos, aprendizagens e dinâmicas significativas de uso da Inteligência Artificial na Educação Básica, assim como os usos que não contribuem com o processo de ensino e aprendizagens.



A escola, as mídias e a cultura digital



O Seminário A Escola, as Mídias e a Cultura Digital foi promovido pela MultiRio em 2013, para marcar os 20 anos da Empresa, e permitiu uma reflexão sobre o trabalho realizado e luzes sobre o futuro.



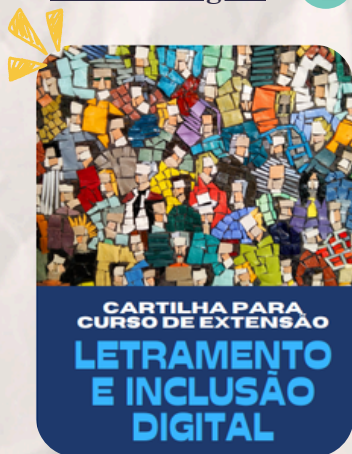
Práticas Pedagógicas com plataformas digitais



O objetivo deste e-book é fornecer aos educadores uma compreensão abrangente e prática sobre como desenvolver, implementar e avaliar planos de aula eficazes em diversas áreas do conhecimento em ferramentas tecnológicas.



Letramento e Inclusão Digital



Este material propõe uma atuação de formação dialógica, baseada na escuta das necessidades dos diferentes públicos, desenvolvendo uma construção coletiva do conhecimento, através da interação dialógica, entrelaçando os saberes produzidos no âmbito da UPE com os conhecimentos dos grupos populares, fazendo emergir um letramento digital em consonância com os diversos contextos socioculturais.



Sugestão
de
CURSOS
(AVAMEC)



A Escola na Cultura Digital



O curso visa contribuir para a qualificação dos participantes para atuarem de forma ativa e crítica no ambiente digital, promovendo uma compreensão aprofundada das novas tecnologias e seu impacto na sociedade.

Monstros em Rede: Uso Seguro e Criativo das Tecnologias da Informação e Comunicação em Ambientes Digitais



A formação tem como objetivo promover um espaço de troca e reflexão para favorecer o desenvolvimento profissional de educadores que atuam nos anos iniciais do Ensino Fundamental para o uso de recursos digitais e da internet de maneira segura, criativa e positiva com os estudantes, promovendo práticas pedagógicas inovadoras baseadas na Aprendizagem Criativa.





A Escola na Cultura Digital



O curso visa contribuir para a qualificação dos participantes para atuarem de forma ativa e crítica no ambiente digital, promovendo uma compreensão aprofundada das novas tecnologias e seu impacto na sociedade.

Uso de recursos digitais para inovação em práticas pedagógicas.



O objetivo é apresentar as ferramentas Google Formulários, Canva Educacional e instrumentos da Inteligência Artificial (IA) como possibilidades de otimização de práticas pedagógicas dos docentes da Educação Básica, contribuindo com o desenvolvimento da cultura digital nas escolas públicas.





Recursos
tecnológicos
e
ferramentas
digitais

LOUSA DIGITAL (TELA INTERATIVA)



É um recurso altamente tecnológico com acesso à internet, ferramentas de escrita e desenho, suporte para arquivos multimídia, funcionamento com touch screen, entre outros. Permite uma maior interatividade e dinamismo nas aulas, possibilitando aos professores incorporar diversos recursos multimídia, como vídeos, imagens e apresentações interativas, enriquecendo assim o conteúdo apresentado.

Como usar?



Dicas de como usar a Lousa Digital
- GooboTech



8 formas de utilizar um quadro branco
interativo na sala de aula



O aprendizado interativo baseado em tecnologia pode ajudar os professores a aumentar o engajamento e motivar os alunos. O uso de quadros brancos interativos em sala de aula aumenta o engajamento dos alunos e melhora a retenção de conhecimento.



SALA DE INFORMÁTICA

A sala de informática desempenha um papel importante na educação digital ao proporcionar acesso às tecnologias e oportunidades de aprendizagem mais interativas. Nesse espaço, os estudantes podem desenvolver habilidades digitais, explorar diferentes ferramentas e ampliar suas formas de aprender, enquanto os professores têm a possibilidade de integrar recursos tecnológicos às práticas pedagógicas de maneira mais significativa e orientada.

Recursos:

Ferramentas utilizadas nas aulas de Computação



O site contém sugestões de ferramentas para serem utilizadas em salas de computação, de maneira orientada para proporcionar aprendizagens mais interativas.



6 Aplicativos educacionais para utilizar em sala



O site contém sugestões aplicativos para serem utilizados a partir de computadores, que contribuem com fortalecer a competência digital dos alunos; promover o gosto pelo aprendizado; entre outras possibilidades.

VÍDEOS SOBRE EDUCAÇÃO DIGITAL E CULTURA DIGITAL

Vídeos são recursos visuais que facilitam a assimilação do conteúdo que se pretende ensinar, sendo uma boa alternativa no processo de ensino e aprendizagem. Segue algumas sugestões para você, professor, usar em sala e para aprimoramento pessoal.



Criança não é brinquedo - Perigos na Internet

Com o slogan “VOCÊ SABE COM QUEM SEU FILHO CONVERSA NA INTERNET?

NEM ELE”, a intenção é alertar os pais sobre os riscos que seus filhos são expostos pela navegação na web e a prática de conversas virtuais com pessoas desconhecidas



Uso responsável da tecnologia | Primeiro Celular, Cyberbullying, Fake News e Privacidade Online



Nesta recopilación sobre uso responsável da tecnologia, as crianças vão descobrir como utilizar o primeiro celular com responsabilidade, como evitar o cyberbullying, como saber o que são e evitar as fake news e também como proteger a sua privacidade online.

Educação Midiática e Cultura Digital



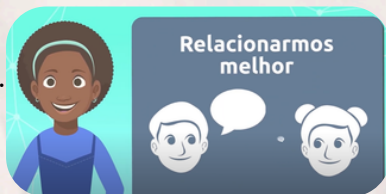
Nesta aula, há a discussão dos temas como: • Cibercultura e inteligência coletiva • Inteligência artificial e desinformação • Redes sociais, exclusão digital e saúde mental • Mobilidade urbana, uso de dados e algoritmos, para aprimoramento dos conhecimentos pedagógicos acerca da temática.



O que é a netiqueta? Normas de comportamento na internet para crianças

Vídeo educativo para crianças com o qual vão descobrir como fazer um uso responsável da tecnologia, internet e redes sociais.

Além de uma ferramenta para conseguir informação e se comunicar, a internet é um mundo cheio de possibilidades, porém com regras.





PRODUTOS EDUCACIONAIS

Os produtos educacionais de mestrados profissionais são materiais, metodologias ou tecnologias desenvolvidos a partir de pesquisas aplicadas, com o objetivo de solucionar problemas práticos e contribuir diretamente para a melhoria dos processos de ensino e aprendizagem.

Formação Continuada Docente:



Possibilidades em ambientes virtuais

Com o slogan “VOCÊ SABE COM QUEM SEU FILHO CONVERSA NA INTERNET? NEM ELE”, a intenção é alertar os pais sobre os riscos que seus filhos são expostos pela navegação na web e a prática de conversas virtuais com pessoas desconhecidas



Curso Fundamentos da Educação Digital



Arquivo: Videoaula - 01 Fundamentos da Educacao Digital.mp4

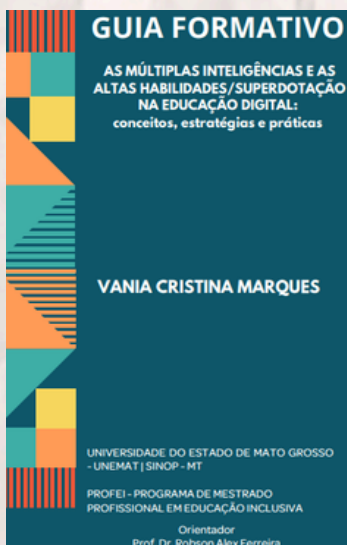


Nesta recopilção sobre uso responsável da tecnologia, as crianças vão descobrir como utilizar o primeiro celular com responsabilidade, como evitar o cyberbullying, como saber o que são e evitar as fake news e também como proteger a sua privacidade online.

ChatGPT e Inteligências Artificiais na Educação



“Nesta playlist, você vai aprender como integrar a inteligência artificial, especialmente o ChatGPT, nas práticas educacionais. Exploramos diversas estratégias e exemplos práticos de como professores podem utilizar essa ferramenta para melhorar o ensino, personalizar o aprendizado e otimizar tarefas administrativas.”



Curso Fundamentos da Educação Digital



“Este guia foi desenvolvido para auxiliar professores e formadores a replicarem o curso de extensão realizado, na unidade escolar, com o objetivo de integrar tecnologias digitais nas práticas pedagógicas, promovendo um ambiente de aprendizagem dinâmico e inclusivo.”





Sequências Didáticas
e
Outras Atividades

As sequências didáticas são fundamentais para trabalhar educação e cultura digital nos anos iniciais, pois organizam as aprendizagens de forma planejada e progressiva. Elas permitem desenvolver não apenas habilidades técnicas, mas também o pensamento crítico no uso das tecnologias.

1º Sugestão de sequência didática

Tema: Construção da Cultura Digital: uso consciente, produção e segurança

Área: Língua Portuguesa + Educação Digital (interdisciplinar)

Duração: 6 aulas (50 min)

Turmas: 4º e 5º anos do Ensino Fundamental - Anos Iniciais

Objetivos de aprendizagem

Compreender o que é cultura digital, desenvolver práticas responsáveis de produção de conteúdo, reconhecer riscos no ambiente virtual e adotar estratégias de proteção online.

Habilidades e Competências da BNCC

- Cultura Digital: compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa e ética
- Pensamento crítico: analisar informações e tomar decisões responsáveis
- Responsabilidade e cidadania: agir com ética no ambiente digital
- EF05LP24: Produzir textos para diferentes mídias
- EF05LP19: Produzir textos orais com planejamento
- EF05LP02: Estabelecer relações entre textos e contextos

Etapas da Sequência

Aula 1 – O que é cultura digital?

- Pergunta disparadora: “O que fazemos na internet todos os dias?”
- Construção coletiva do conceito: Apresentação do tema e Contextualização do tema (trazer o tema para a sala de aula demonstrando sua importância e atualidade para que se tenha uma compreensão crítica do mesmo)
- Registro no caderno: exemplos de cultura digital (vídeos, jogos, redes sociais)

Aula 2 – Boas práticas digitais

- Discussão:
 - O que é um bom comportamento online?
- Apresentação de exemplos:
 - respeito, verificação de informações, linguagem adequada
- Atividade: classificar atitudes como positivas ou negativas. O docente levará situações para que os alunos possam classificar estas atitudes.

Aula 3 – Identificando riscos

- Temas

Buscar na internet e criar slides sobre as temáticas abaixo, se possível de casos reais na internet:

- fake news
- cyberbullying
- golpes online
- Análise de situações-problema (casos fictícios)
- Debate em grupo: “O que está errado aqui?” e “O que fazer para evitar?”

Etapas da Sequência

Aula 4 – Segurança digital

- Conteúdos a serem trabalhados nesta aula:
 - senhas seguras
 - não compartilhar dados pessoais
 - cuidado com links
- Atividade prática:
 - criar uma “senha forte” (simulação)
- Produção: lista de regras de segurança

Aula 5 – Produção de cultura digital positiva

- Proposta:
 - criar um post, cartaz digital ou pequeno vídeo
- Tema:
 - “Como usar a internet de forma segura e respeitosa”
- Trabalho em grupo

Aula 6 – Socialização e reflexão

- Apresentação dos trabalhos
- Discussão final:
 - O que mudou na forma como uso a internet?

2º Sugestão de sequência didática

Tema: Consumo Consciente de Informação na Internet (Fake News e Curadoria Digital)

Área: Língua Portuguesa + Cultura Digital

Duração: 6 aulas (50 min cada)

Turmas: 4º e 5º anos do Ensino Fundamental - Anos Iniciais

Objetivos de Aprendizagem

- Desenvolver a leitura crítica de informações digitais
- Identificar características de notícias falsas (fakenews)
- Produzir conteúdo digital responsável

Habilidades e Competências da BNCC

- EF04LP16: Identificar efeitos de sentido em textos
- EF04LP20: Produzir textos considerando contexto de circulação
- Competência Geral 5: Cultura Digital
- Competência Geral 7: Argumentação

Metodologia

- Aprendizagem baseada em problemas (PBL)
- Sala de aula invertida
- Produção colaborativa digital

Etapas da Sequência

Aula 1 – Problematização e diagnóstico

- Dinâmica: “Verdade ou mentira?”
- Professor apresenta 3 notícias (duas falsas e uma verdadeira)
- Registro no caderno:
 - Por que achei verdadeira?
- Avaliação diagnóstica inicial. Compreender se os alunos sabem identificar notícias falsas nas mídias sociais.

Aula 2 – O que é informação?

- Conceitos:
 - Informação x opinião
 - Fato x boato
- Atividade prática com os alunos: Buscarem boatos na internet e descrever os maléficos de se espalhar boatos nas mídias digitais.
- Recurso: slides ou cartazes

Aula 3 – Fake news em foco

- Características:
 - Sensacionalismo
 - Falta de fonte
 - Imagens manipuladas
- Vídeo educativo

Sugestão: [O que são as fake news? - Dicas para reconhecê-las - Fake news para crianças](#)



- Produção: mapa mental em duplas ou trios.

Etapas da Sequência

Aula 4 – Oficina digital (se houver disponibilidade de sala de informática)

- Pesquisa orientada:
 - Buscar uma notícia
 - Verificar em 2 fontes
- Ferramentas:
 - Google
 - Sites educativos

Aula 5 – Produção colaborativa

- Criação do Guia de Verificação de Notícias
- Estrutura:
 - Passo a passo
 - Exemplos
- Ferramenta: Canva ou cartaz

Aula 6 – Produção autoral

- Criar uma notícia real da escola
- Inserir:
 - título
 - imagem
 - fonte
- Apresentar a turma e se possível aos demais alunos da escola a produção e a importância de se protegerem nas mídias sociais.

OUTRAS ATIVIDADES

Segue outras sugestões de atividades em que os professores podem utilizar em sala de aula para implementar a Educação Digital e a Cultura Digital no cotidiano escolar, de acordo com a BNCC.



Criação de um podcast da turma

Os estudantes produzem episódios curtos sobre temas como “uso saudável das telas”, “jogos digitais” ou “internet na nossa vida”. Podem gravar áudios simples e organizar em episódios. A atividade desenvolve oralidade, planejamento e autoria digital.



Laboratório de memes educativos

A turma analisa memes populares (adequados à idade) e discute seus significados. Depois, cria memes com temas educativos (respeito online, cuidados na internet, importância dos estudos). Trabalha linguagem contemporânea, interpretação e produção crítica.



Projeto “Influenciador do bem”

Os alunos simulam a criação de perfis digitais com foco em conteúdos positivos (educação, meio ambiente, convivência). Devem planejar postagens, pensar no público e refletir sobre responsabilidade ao produzir conteúdo. A proposta aborda ética e protagonismo na cultura digital.



Diário digital da aprendizagem

Os alunos registram suas aprendizagens em um formato digital (slides, pequenos vídeos ou áudios). Ao longo do tempo, constroem um portfólio. Isso incentiva a autonomia, a reflexão sobre o próprio aprendizado e o uso da tecnologia como ferramenta de expressão.



Simulação de rede social em sala

A turma cria um ambiente simulado de rede social (em mural ou plataforma fechada), onde publicam conteúdos e interagem. O professor media discussões sobre comentários respeitosos, exposição e convivência online. A atividade torna concreta a vivência da cultura digital.



Criação de campanhas digitais escolares

Os alunos desenvolvem campanhas sobre temas relevantes (combate ao cyberbullying, uso consciente da internet). Produzem cartazes digitais, vídeos ou áudios para compartilhar na escola. Trabalha cidadania digital e engajamento social.

Considerações Finais



Diante das transformações promovidas pela cultura digital, torna-se evidente que a educação precisa se adaptar para acompanhar as novas formas de aprender, interagir e produzir conhecimento. A inserção consciente das tecnologias no contexto escolar, aliada à formação crítica de professores, contribui para a construção de práticas pedagógicas mais significativas e alinhadas à realidade dos estudantes, favorecendo o desenvolvimento de competências essenciais para a vida em sociedade.

Investir na formação docente e na promoção de uma cultura digital ética e participativa é fundamental para fortalecer o papel da escola como espaço de formação integral. Ao assumir esse compromisso, os educadores contribuem não apenas para o uso adequado das tecnologias, mas também para a formação de sujeitos críticos, responsáveis e capazes de atuar de maneira ativa no mundo digital.

E com este intuito, este guia busca trazer ferramentas e alternativas para o aprimoramento da formação docente na Educação Básica, contribuindo para uma educação cada vez mais contextualizada de acordo com as inovações e avanços tecnológicos no mundo e no ambiente escolar.



Referências

ALMEIDA, M. E. B. Formação de professores na cultura digital: repensando objetivos, conteúdos e métodos. In: ALMEIDA, M. E. B.; VALENTE, J. A. (org.). Formação de professores na cultura digital. São Paulo: Avercamp, 2012. p. 13–28.

BRASIL. Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023. Institui Política Nacional de Educação Digital e altera as Leis nºs 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), 9.448, de 14 de março de 1997, 10.260, de 12 de julho de 2001, e 10.753, de 30 de outubro de 2003. Disponível em: <https://presrepublica.jusbrasil.com.br/legislacao/1733879623/lei-14533-23>. Acesso em: 18 maio 2025

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.

BUZATO, M. E. K. Cultura digital e apropriação docente: apontamentos para uma educação 2.0. Educação em Revista, Belo Horizonte, v. 26, n. 3, p. 283-304, 2010.

CASTELLS, M. *A sociedade em rede*. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

COPPI, M. et al. O uso de tecnologias digitais em educação: caminhos de futuro para uma educação digital. Práxis Educativa, Ponta Grossa, v. 17, e19842, 2022. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-43092022000100113&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 10 abr. 2025.

COSTA, S. R.; DUQUEVIZ, B. C.; PEDROZA, R. L. S. Tecnologias Digitais como instrumentos mediadores da aprendizagem dos nativos digitais. Revista Quadrimestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional, São Paulo, v. 19, n. 3, p. 603-610, 2015.

DE SOUZA, M. C. Educação digital: a base para a construção da cidadania digital. In: QUE DESAFIOS À CIDADANIA EUROPEIA NO SÉCULO XXI? *What challenges to European citizenship in the 21st century?*. 2018. p. 57.

FANTIN, M. Múltiplas faces da infância na contemporaneidade: consumos, práticas e pertencimentos na cultura digital. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v. 42, n. 3, p. 596-610, set. 2016.

FERREIRA, J. L. Cultura Digital e Formação de Professores: uma análise a partir da perspectiva dos discentes da Licenciatura em Pedagogia. *Educar em Revista*, v. 36, p. e75857, 2020.

FREITAS, M. T. Letramento digital e formação de professores. *Educação em Revista*, v. 26, p. 335-352, 2010.

PEREIRA, E. de O.; GUIMARÃES, V. O. S.. Educação digital e formação da identidade na infância: mediações pedagógicas na cultura digital. *Linha Mestra*, v. 19, n. 57, p. 52–64, set./dez. 2025a. ISSN 1980-9026

PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, v. 9, n. 5, p. 1–6, 2001.

SILVA, L. M.; MATIAS, N. F. A.; SILVA, R. M.; SANTOS, M. P. M. A era digital da educação: impactos e transformações no âmbito educacional sob a ótica dos professores. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, [S. l.], v. 10, n. 9, p. 3877–3891, 2024. DOI: 10.51891/rease.v10i9.15859. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/15859>. Acesso em: 17 maio 2025.

TARDIF, M.; LESSARD, C. O trabalho docente: elementos para uma teoria da docência como profissão de interações humanas. Petrópolis: Vozes, 2005.

