

# BASE DE CONHECIMENTO BNCC

## Cultura Digital + Competências Pedagógicas

### Ensino Fundamental e Médio

Competências Pedagógicas Estruturadas

#### FILTROS APLICADOS:

- ✓ Cultura Digital
- ✓ Competências Pedagógicas
- ✓ Ensino Fundamental e Médio

#### Resumo:

Total de Competências Seleccionadas: 8

Data de Geração: 29/01/2026 às 18:00:24

# ÍNDICE

1. Marcos Legais e Fundamentos
2. Fundamentos Pedagógicos da BNCC
3. Cultura Digital no Contexto Educacional
4. Critérios de Filtragem
5. Competências Pedagógicas
6. Competências do Ensino Fundamental e Médio
7. Detalhamento das Competências Seleccionadas
8. Aplicações Pedagógicas
9. Estratégias de Implementação
10. Critérios e Instrumentos de Avaliação
11. Glossário de Termos
12. Referências Bibliográficas

# MARCOS LEGAIS E FUNDAMENTOS

## Constituição Federal de 1988

A Constituição Federal em seu Artigo 205 reconhece que a educação será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.

## Lei de Diretrizes e Bases (LDB)

A LDB (Lei 9.394/96) estabelece competências e diretrizes comuns para a Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. Define que os conteúdos curriculares estão a serviço do desenvolvimento de competências, não apenas de conteúdos mínimos.

## Plano Nacional de Educação (PNE)

A Lei 13.005/2014 institui o PNE com validade de 10 anos, reiterando a necessidade de estabelecer e implantar diretrizes pedagógicas e base nacional comum curricular, respeitando as diversidades regional, estadual e local.

## Lei 13.415/2017 e BNCC

A Lei 13.415/2017 alterou a LDB instituindo a BNCC como referência nacional para os currículos. Estabelece as dez competências gerais que devem ser desenvolvidas ao longo da Educação Básica, com destaque para a competência 5 sobre Cultura Digital.

# FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS DA BNCC

## Foco no Desenvolvimento de Competências

O conceito de competência marca a discussão pedagógica das últimas décadas. A BNCC adota essa abordagem para indicar que as decisões pedagógicas devem resolver demandas complexas da vida cotidiana, do exercício da cidadania e do mundo do trabalho. A explicitação das competências oferece referências para fortalecer ações que assegurem as aprendizagens essenciais.

## Educação Integral

A BNCC está comprometida com a educação integral, que não privilegia apenas a dimensão intelectual (cognitiva) ou a dimensão afetiva. Significa assumir uma visão plural, singular e integral do estudante. Promove processos educativos sintonizados com necessidades, possibilidades e interesses dos estudantes, considerando as diferentes infâncias e juventudes.

## Contextualização e Protagonismo

A BNCC propõe a superação da fragmentação radical no ensino, destacando a importância do contexto para dar sentido ao que se aprende. Valoriza o protagonismo do estudante em sua aprendizagem e na construção de seu projeto de vida. As competências devem ser desenvolvidas considerando a realidade local, social e individual da escola e seu alunado.

# CULTURA DIGITAL NO CONTEXTO EDUCACIONAL

## Importância Estratégica

A Cultura Digital é essencial para a formação de cidadãos preparados para o mundo contemporâneo. A competência digital envolve não apenas a utilização de tecnologias, mas compreendê-las, criá-las e aplicá-las de forma crítica, significativa, reflexiva e ética.

## Dimensões da Cultura Digital

Dimensão	Descrição	Aplicação Pedagógica
Tecnologia	Compreender ferramentas e plataformas digitais	Ensino crítico de tecnologias
Comunicação	Interação e colaboração digital	Projetos colaborativos online
Criatividade	Criar conteúdo digital significativo	Produções multimídia dos estudantes
Ética	Responsabilidade, segurança e privacidade	Educação para cidadania digital
Investigação	Buscar, analisar e avaliar informações	Pesquisa e pensamento crítico

# 1. CRITÉRIOS DE FILTRAGEM

Este documento foi gerado aplicando filtros específicos à Base Nacional Comum Curricular para focar em aspectos pedagógicos relevantes ao contexto educacional atual.

## **Critério 1: Cultura Digital**

Foco em competências relacionadas à compreensão, utilização e criação de tecnologias digitais, essencial para a formação de cidadãos preparados para o mundo contemporâneo.

## **Critério 2: Competências Pedagógicas**

Seleção de competências que oferecem metodologias e abordagens pedagógicas estruturadas, facilitando a implementação em sala de aula e a geração de materiais didáticos alinhados.

## **Critério 3: Ensino Fundamental e Médio**

Competências aplicáveis tanto ao Ensino Fundamental quanto ao Ensino Médio, permitindo uma abordagem progressiva e estruturada ao longo da trajetória educacional.

## 2. COMPETÊNCIAS PEDAGÓGICAS

As seguintes competências foram selecionadas por seu potencial pedagógico direto, oferecendo metodologias claras para aplicação em sala de aula.

**Competência 2: Curiosidade intelectual e investigação**

**Competência 4: Comunicação e expressão através de linguagens**

**Competência 5: Compreender e criar tecnologias digitais**

**Competência 9: Empatia, diálogo e cooperação**

### **3. COMPETÊNCIAS DO ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO**

Estas competências compõem a estrutura curricular progressiva para os anos finais do Ensino Fundamental e todo o Ensino Médio.

**Competência 1: Conhecimento e compreensão**

**Competência 2: Investigação científica**

**Competência 3: Manifestações artísticas**

**Competência 4: Linguagens e expressão**

**Competência 5: Tecnologia digital**

**Competência 6: Conhecimento do mundo do trabalho**

**Competência 7: Argumentação ética**

**Competência 8: Bem-estar e saúde**



## 4. DETALHAMENTO DAS COMPETÊNCIAS SELECIONADAS

Total de Competências: 8

### Competência 2 (Pedagógica)

**Descrição:**

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

### Competência 3 (Fundamental/Médio)

**Descrição:**

Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das produção artístico-cultural.

## Competência 4 (Pedagógica)

### Descrição:

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.

## Competência 5 (Pedagógica)

### Descrição:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

## **Competência 6 (Fundamental/Médio)**

### **Descrição:**

Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

## **Competência 7 (Fundamental/Médio)**

### **Descrição:**

Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta. 9 BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR

## **Competência 8 (Fundamental/Médio)**

### **Descrição:**

Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

## **Competência 9 (Pedagógica)**

### **Descrição:**

Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.



## 5. APLICAÇÕES PEDAGÓGICAS

As competências selecionadas neste documento podem ser aplicadas de diversas formas no contexto educacional:

### **Planejamento de Aulas:**

Usar as competências como referência para estruturar objetivos de aprendizagem em planos de aula alinhados com BNCC.

### **Desenvolvimento de Materiais Didáticos:**

Criar atividades, exercícios e avaliações que desenvolvam as competências selecionadas, com foco especial em cultura digital.

### **Avaliação de Aprendizagem:**

Estabelecer critérios de avaliação baseados nas competências, permitindo uma análise formativa do desenvolvimento do estudante.

### **Integração Curricular:**

Articular as competências com diferentes disciplinas e áreas do conhecimento, promovendo aprendizagem interdisciplinar.

### **Formação Continuada de Docentes:**

Usar este documento como base para programas de desenvolvimento profissional de professores focados em competências pedagógicas e cultura digital.

# ESTRATÉGIAS DE IMPLEMENTAÇÃO

## 1. Planejamento Curricular Integrado

- Alinhar competências com objetivos de aprendizagem específicos
- Integrar Cultura Digital em todas as disciplinas
- Progressão de complexidade ao longo da escolaridade
- Articulação entre Ensino Fundamental e Médio

## 2. Metodologias Ativas e Colaborativas

- Projetos interdisciplinares usando tecnologia
- Aprendizagem baseada em problemas (ABP)
- Flipped Classroom e ensino híbrido
- Uso de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA)

## 3. Formação Docente Contínua

- Programas de desenvolvimento profissional em Cultura Digital
- Certificação em competências digitais para educadores
- Comunidades de prática entre professores
- Atualização constante sobre ferramentas educacionais

## 4. Avaliação Contínua e Feedback

- Avaliação formativa do desenvolvimento de competências
- Portfólios digitais de aprendizagem dos estudantes
- Feedback contínuo e orientado
- Autoavaliação e pensamento metacognitivo

## 5. Infraestrutura e Recursos

- Acesso adequado a tecnologia na escola
- Disponibilidade de recursos educacionais digitais de qualidade
- Laboratórios de informática equipados
- Conectividade de internet robusta e segura

# CRITÉRIOS E INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO

## Avaliação Multidimensional

A avaliação de competências deve ser multidimensional, considerando:

- Dimensão cognitiva (conhecimentos e habilidades)
- Dimensão atitudinal (valores e comportamentos)
- Dimensão procedimental (aplicação prática)
- Dimensão afetiva (engajamento e motivação)

## Instrumentos de Avaliação

Instrumento	Descrição	Competências Avaliadas
Prova Teórica	Avalia conhecimento conceitual	2, 3, 4, 7
Projeto Prático	Aplicação em contexto real	5, 6, 9, 10
Portfólio Digital	Evolução e reflexão do aprendizado	4, 5, 8, 9
Apresentação	Comunicação e expressão	4, 7, 8
Participação	Colaboração e envolvimento	9, 10
Autoavaliação	Reflexão metacognitiva	2, 8, 10



# GLOSSÁRIO DE TERMOS

## **BNCC**

Base Nacional Comum Curricular. Documento que define as aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo da Educação Básica.

## **Competência**

Mobilização de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana e do trabalho.

## **Habilidade**

Expressão da competência em ação, indicando o que o aluno deve saber fazer.

## **Cultura Digital**

Conjunto de práticas, habilidades, conhecimentos e valores relacionados ao uso consciente e criativo das tecnologias digitais.

## **Educação Integral**

Abordagem que promove desenvolvimento em múltiplas dimensões: cognitiva, afetiva, social, física e ética.

## **Protagonismo Estudantil**

Participação ativa e responsável do estudante em sua aprendizagem e na construção de seu projeto de vida.

## **Interdisciplinaridade**

Integração de conhecimentos de diferentes disciplinas para compreensão de temas complexos.

## **Metodologias Ativas**

Estratégias pedagógicas que colocam o estudante como centro do processo, promovendo aprendizagem significativa.

## **RAG (Retrieval Augmented Generation)**

Técnica que combina recuperação de informações com geração de conteúdo para melhorar qualidade e relevância.

## **AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem)**

Plataforma digital para interação, colaboração e aprendizagem entre professores e alunos.

# REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal, 1988.
2. BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 9.394/96). Brasília, DF: MEC, 1996.
3. BRASIL. Lei 13.005, de 25 de junho de 2014. Plano Nacional de Educação – PNE. Brasília, DF: MEC, 2014.
4. BRASIL. Lei 13.415, de 16 de fevereiro de 2017. Reforma do Ensino Médio. Brasília, DF: MEC, 2017.
5. BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2017.
6. BRASIL. Ministério da Educação. Diretrizes de Educação Digital para a Educação Básica. Brasília, DF: MEC, 2022.
7. PERRENOUD, P. Dez novas competências para ensinar. Porto Alegre: Artmed, 2000.
8. OECD. Competencies for the 21st Century. Paris: OECD Publishing, 2019.
9. UNESCO. Literacy for a Digital World. Paris: UNESCO, 2018.
10. SCOLARI, C. A. Alfabetismo transmedia. Estrategias de aprendizaje informal y formas de participación cultural. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, 2018.