

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 Selecionadas: 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 Selecionadas**
- 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 digital e 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, com- preendendo-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 procedural (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.