

# **BNCC — CULTURA DIGITAL**

## **Documento Base para Sistema Inteligente de Geração de Materiais Didáticos**

### **SEÇÃO 1 — APRESENTAÇÃO E FUNDAMENTOS**

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece as aprendizagens essenciais que todos os estudantes da Educação Básica devem desenvolver ao longo das etapas do Ensino Fundamental e do Ensino Médio.

No contexto da Cultura Digital, a BNCC reconhece a importância das tecnologias digitais como instrumentos fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, social e crítico dos estudantes, promovendo o uso consciente, ético e criativo das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem.

A Cultura Digital não se limita ao domínio técnico de ferramentas, mas envolve a formação de cidadãos capazes de:

- Compreender o funcionamento das tecnologias digitais
- Utilizar recursos digitais de forma responsável
- Produzir conteúdos digitais
- Analisar criticamente informações em ambientes digitais

### **SEÇÃO 2 — COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC RELACIONADAS À CULTURA DIGITAL**

As competências gerais da BNCC relacionadas diretamente à Cultura Digital incluem:

#### **Competência Geral da BNCC para o Projeto — Cultura Digital**

“Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais, incluindo as escolares, para comunicar-se, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.”

Essa competência orienta o desenvolvimento de:

- Alfabetização digital

- Pensamento computacional
- Produção de conteúdo digital
- Uso ético da informação
- Segurança digital

## **SEÇÃO 3 — CULTURA DIGITAL NO ENSINO FUNDAMENTAL**

### **3.1 Objetivos de Aprendizagem**

No Ensino Fundamental, a Cultura Digital tem como objetivos:

- Desenvolver habilidades básicas de uso de tecnologias digitais
- Incentivar a pesquisa e a produção de informação em ambientes digitais
- Promover o uso consciente da internet e das redes sociais
- Estimular a resolução de problemas com apoio de tecnologias

### **3.2 Habilidades Esperadas**

Entre as habilidades relacionadas à Cultura Digital no Ensino Fundamental destacam-se:

- Utilizar ferramentas digitais para produção de textos, imagens e apresentações
- Pesquisar informações em fontes digitais confiáveis
- Reconhecer riscos e cuidados no uso da internet
- Trabalhar colaborativamente em ambientes digitais

### **3.3 Orientações Metodológicas**

As práticas pedagógicas devem:

- Integrar tecnologias às atividades curriculares
- Utilizar recursos digitais como apoio ao ensino
- Promover projetos interdisciplinares

- Estimular a aprendizagem ativa

## **SEÇÃO 4 — CULTURA DIGITAL NO ENSINO MÉDIO**

### **4.1 Objetivos de Aprendizagem**

No Ensino Médio, a Cultura Digital visa:

- Desenvolver competências digitais avançadas
- Estimular o pensamento crítico sobre tecnologias
- Promover a autoria digital
- Integrar tecnologias à resolução de problemas complexos

### **4.2 Competências Específicas**

Entre as competências esperadas estão:

- Produzir conteúdos digitais autorais
- Utilizar ferramentas tecnológicas para análise de dados
- Desenvolver projetos digitais interdisciplinares
- Avaliar impactos sociais e éticos das tecnologias

### **4.3 Metodologias Recomendadas**

- Aprendizagem baseada em projetos
- Uso de plataformas educacionais digitais
- Atividades colaborativas em ambientes virtuais
- Integração de programação básica e lógica computacional

## **SEÇÃO 5 — ORIENTAÇÕES PARA ELABORAÇÃO DE PLANOS DE AULA**

Um plano de aula alinhado à BNCC e à Cultura Digital deve conter obrigatoriamente:

## **Estrutura Básica do Plano de Aula**

### **1. Identificação**

- Disciplina
- Série/Ano
- Tema da aula
- Duração

### **2. Objetivos de Aprendizagem**

- Competências da BNCC relacionadas
- Habilidades a serem desenvolvidas

### **3. Conteúdos**

- Conceitos de Cultura Digital
- Ferramentas ou tecnologias abordadas

### **4. Metodologia**

- Estratégias de ensino
- Atividades práticas
- Uso de recursos digitais

### **5. Recursos Didáticos**

- Computadores
- Tablets
- Internet
- Softwares educacionais

### **6. Avaliação**

- Critérios de desempenho
- Instrumentos avaliativos

- Indicadores de aprendizagem

## **SEÇÃO 6 — ORIENTAÇÕES PARA ATIVIDADES AVALIATIVAS**

As atividades avaliativas em Cultura Digital devem:

- Avaliar competências e habilidades, não apenas conteúdos
- Considerar aspectos técnicos, criativos e éticos
- Estimular a aplicação prática do conhecimento

### **Tipos de Atividades Recomendadas**

- Produção de textos digitais
- Criação de apresentações multimídia
- Desenvolvimento de pequenos projetos digitais
- Questionários reflexivos sobre uso da tecnologia

### **Critérios de Avaliação**

- Compreensão dos conceitos
- Aplicação prática
- Criatividade
- Uso ético e responsável das tecnologias
- Clareza na comunicação

## **SEÇÃO 7 — AVALIAÇÃO FORMATIVA E FEEDBACK**

A avaliação em Cultura Digital deve priorizar:

- Acompanhamento contínuo
- Feedback construtivo

- Autoavaliação do estudante
- Valorização do processo de aprendizagem

O professor deve:

- Orientar o uso correto das ferramentas
- Incentivar a melhoria contínua
- Promover reflexão sobre o uso das tecnologias

## **SEÇÃO 8 — CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A Cultura Digital, conforme estabelecido pela BNCC, é componente essencial da formação integral dos estudantes da Educação Básica.

O uso pedagógico das tecnologias deve:

- Favorecer a aprendizagem significativa
- Desenvolver autonomia e protagonismo
- Promover cidadania digital
- Integrar inovação e responsabilidade

Este documento serve como base pedagógica para a geração automática de:

- Planos de aula
- Atividades avaliativas
- Materiais didáticos  
alinhados à BNCC e às diretrizes nacionais.