

## CULTURA DIGITAL E EDUCAÇÃO: CONVERGÊNCIAS ENTRE TECNOLOGIA, CURRÍCULO E METODOLOGIAS INOVADORAS

DIGITAL CULTURE AND EDUCATION: CONVERGENCES BETWEEN TECHNOLOGY, CURRICULUM AND INNOVATIVE METHODOLOGIES

CULTURA DIGITAL Y EDUCACIÓN: CONVERGENCIAS ENTRE TECNOLOGÍA, CURRÍCULO Y METODOLOGÍAS INNOVADORAS

Claudiane Alves da Silva<sup>1</sup>  
Daniela Rosa Alves da Silva Pereira<sup>2</sup>  
Josane de Meneses Veloso Miranda<sup>3</sup>  
Rafaella Sá Carvalho Sousa<sup>4</sup>  
Shyara Santos Vieira<sup>5</sup>

**RESUMO:** Este estudo discorre sobre a importância da interação entre tecnologia, métodos de ensino, currículo e interatividade no contexto educacional permeado pela cultura digital. Dessa forma, o objetivo geral deste artigo é examinar a relação entre as tecnologias, as novas metodologias, o currículo escolar e a interatividade, com o intuito de compreender como esses elementos interagem e afetam o processo de ensino-aprendizagem. Por meio de uma pesquisa bibliográfica, foram analisados teóricos que abordam a relação entre a tecnologia digital e a educação, explorando novas metodologias de ensino, tendências curriculares modernas e a pertinência da interatividade. O artigo enfatiza o papel da tecnologia educacional como facilitadora do processo de aprendizagem, ressaltando a magnitude de abordagens centradas no aluno e na aprendizagem ativa. Ademais, discute-se a necessidade de políticas de ensino eficazes que integrem tecnologias e métodos inovadores, bem como o relevante papel da interatividade em contextos educativos como principais norteadores do processo ensino-aprendizagem. Outrossim, apresenta uma experiência exitosa que utiliza tecnologias na implementação de um projeto sobre *Bullying* e *Cyberbullying* em uma escola de Picos-PI, configurando-se como instrumento valioso no auxílio ao aprendizado do aluno, colocando-o como sujeito ativo no processo da aprendizagem, num mundo cada vez mais digital e conectado.

3899

**Palavras-chave:** Cultura digital. Currículo. Interatividade. Ensino-aprendizagem.

<sup>1</sup>Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST)

<sup>2</sup>Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST)

<sup>3</sup>Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST)

<sup>4</sup>Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST)

<sup>5</sup>Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST)

**ABSTRACT:** This study discusses the importance of the interaction between technology, teaching methods, curriculum and interactivity in an educational context permeated by digital culture. Thus, the general objective of this article is to examine the relationship between technologies, new methodologies, school curriculum and interactivity, with the aim of understanding how these elements interact and affect the teaching-learning process. Through bibliographical research, theorists who address the relationship between digital technology and education were analyzed, exploring new teaching methodologies, modern curricular trends and the relevance of interactivity. The article emphasizes the role of educational technology as a facilitator of the learning process, highlighting the importance of student-centered approaches and active learning. Furthermore, the need for effective teaching policies that integrate innovative technologies and methods is discussed, as well as the relevant role of interactivity in educational contexts as the main guides of the teaching-learning process. Furthermore, it presents a successful experience that uses technologies in the implementation of a project on Bullying and Cyberbullying in a school in Picos-PI, configuring itself as a valuable instrument in assisting the student's learning, placing him as an active subject in the learning process, in an increasingly digital and connected world.

**Keywords:** Digital culture. Curriculum. Interactivity. teaching-learning.

**RESUMEN:** Este estudio analiza la importancia de la interacción entre la tecnología, los métodos de enseñanza, el currículo y la interactividad en un contexto educativo permeado por la cultura digital. Así, el objetivo general de este artículo es examinar la relación entre las tecnologías, las nuevas metodologías, el currículo escolar y la interactividad, con el fin de comprender cómo estos elementos interactúan y afectan el proceso de enseñanza-aprendizaje. A través de una investigación bibliográfica, se analizaron los teóricos que abordan la relación entre la tecnología digital y la educación, explorando las nuevas metodologías de enseñanza, las tendencias curriculares modernas y la relevancia de la interactividad. El artículo enfatiza el papel de la tecnología educativa como facilitadora del proceso de aprendizaje, destacando la importancia de los enfoques centrados en el estudiante y el aprendizaje activo. Además, se discute la necesidad de políticas docentes efectivas que integren tecnologías y métodos innovadores, así como el papel relevante de la interactividad en los contextos educativos como guías principales del proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, presenta una experiencia exitosa que utiliza las tecnologías en la implementación de un proyecto sobre Bullying y Cyberbullying en un colegio de Picos-PI, configurándose como un valioso instrumento en la ayuda al aprendizaje del alumnado, situándolo como sujeto activo del proceso de aprendizaje, en un mundo cada vez más digital y conectado.

3900

**Palabras clave:** Cultura digital. CV. Interactividad. Enseñanza-aprendizaje.

## 1 INTRODUÇÃO

No cenário educacional contemporâneo, observa-se uma reconfiguração significativa das práticas pedagógicas, impulsionada pelos avanços da tecnologia e pela consolidação da cultura

digital como elemento estruturante da sociedade. Diante desse contexto, a inter-relação entre os recursos tecnológicos, as metodologias de ensino, o currículo escolar e os mecanismos de interatividade assumem papel essencial na promoção de experiências de aprendizagem mais eficazes, significativas e alinhadas às demandas da era digital.

Nesse sentido, é imprescindível reconhecer que a presença da tecnologia no ambiente educacional não deve restringir-se à mera instrumentalização do processo de ensino, mas sim ser compreendida como parte de um ecossistema mais amplo, no qual a cultura digital vem redirecionando os modos de ensinar e aprender. Com efeito, a incorporação crítica e reflexiva das tecnologias digitais exige dos educadores uma reavaliação constante das práticas pedagógicas, dos objetivos formativos e da estrutura curricular vigente.

Assim, a relevância deste estudo reside na necessidade de analisar, de forma aprofundada, as múltiplas inter-relações entre tecnologia, currículo, metodologias e interatividade, à luz das exigências de uma sociedade dinâmica, hiperconectada e marcada pela fluidez das informações. O objetivo geral deste artigo é examinar a relação entre as tecnologias, as novas metodologias de ensino, o currículo escolar e a interatividade, com o intuito de compreender como esses elementos interagem e afetam o processo de ensino-aprendizagem.

Para tanto, adotou-se uma abordagem metodológica de natureza qualitativa, 3901  
fundamentada em pesquisa bibliográfica, com o intuito de identificar e discutir as principais contribuições teóricas sobre a presença das tecnologias digitais no campo educacional, as tendências curriculares emergentes e o papel da interatividade como componente fundamental na mediação do conhecimento. Por meio dessa análise, busca-se oferecer uma compreensão mais ampla e crítica das conexões entre tais elementos e seus efeitos sobre a configuração contemporânea do processo educativo.

Diante o exposto, frisa-se que “a pesquisa bibliográfica é um tipo específico de produção científica: é feita com base em textos, como livros, artigos científicos, ensaios críticos, dicionários, enciclopédias, jornais, revistas, resenhas, resumos” (MARCONI; LAKATOS, 2017, p.57).

Dessarte, o trabalho está estruturado em quatro partes. A primeira analisa o currículo e a inovação educacional, destacando sua evolução histórica, suas concepções e a influência da BNCC na construção de um currículo flexível e aberto à integração de tecnologias digitais. A segunda aborda a relação entre tecnologia, currículo e interatividade, ressaltando os impactos da cultura digital, os desafios de infraestrutura, o papel das metodologias ativas e a importância da formação docente.

Na terceira, apresenta-se uma experiência pedagógica em uma escola pública do Piauí, centrada no enfrentamento do *cyberbullying*, como exemplo de uso criativo e crítico das tecnologias digitais para promover o engajamento discente e o desenvolvimento de competências socioemocionais. Por fim, as considerações finais reforçam a importância de políticas educacionais que assegurem equidade, formação continuada e currículos transformadores, capazes de promover uma educação significativa e inclusiva.

## 2. CURRÍCULO E INOVAÇÃO EDUCACIONAL

Inicialmente o modelo de currículo pedagógico era baseado em uma concepção elitista. Foi somente entre os anos de 1900 e 1930 com a ideia de incorporar a proposta pedagógica a escolarização em massa, que surgiu o currículo sistematizado como campo de estudo. Como a escola sempre foi o reflexo econômico e social de uma determinada época, ele passou por diversas abordagens: sendo a tradicional em 1920, com conteúdo enciclopédicos, sem conexão e o aluno um ser passivo; a crítica em 1970, também chamada de pedagogia progressista e a pós-crítica, atual, do multiculturalismo.

Segundo Sacristán (2017), o currículo representa a forma como a escola concretiza sua função social, servindo como instrumento organizador das práticas pedagógicas e dos conteúdos escolares. Sua configuração reflete não apenas valores universais presentes em diferentes sistemas educativos, mas também características específicas de cada contexto histórico e institucional, expressas por meio de rituais, normas e estruturas próprias.

Neste sentido, para fins de inovações no currículo escolar, entende-se que a principal premissa parte das políticas educacionais adotadas pelos governos, sendo o Conselho Nacional de Educação o órgão responsável pela aprovação de mudanças na Base Comum Curricular (BNCC). A partir da BNCC (2018), as escolas podem aprimorar seus currículos, adequando-os ao uso de diferentes tecnologias para melhorar o ensino. Essas tecnologias podem incluir hardware, software, plataformas online, aplicativos, dispositivos móveis e outras ferramentas digitais, com o objetivo de criar um ambiente escolar mais interativo, acessível e personalizado. Nessa perspectiva, conforme Almeida (2019), cada escola deve articular, determinar e desenvolver o seu currículo, de acordo com suas especificidades, conforme o seu contexto cultural, político, social e educacional, observando as normas da BNCC.

Por esse ângulo, o currículo escolar destaca-se como uma ferramenta que deve estar alinhada à cultura, às experiências e às demandas educacionais dos estudantes, um instrumento indispensável para fomentar a transformação dos indivíduos por meio da educação,

respaldando-se na realidade do seu público para se tornar relevante e promover uma aprendizagem deveras significativa. Sem essa relação, o currículo tende a se tornar apenas um documento burocrático e improdutivo.

Para tanto, é substancial mencionar dois aspectos relevantes. O primeiro refere-se à infraestrutura básica de tecnologia, essencial para o suporte às práticas educacionais. O segundo diz respeito à formação continuada de professores e gestores escolares. No que tange aos professores, observa-se que a grande maioria possui formação em cursos nos quais as dicotomias entre teoria e prática, bem como ensino e pesquisa, são bastante acentuadas, o que resulta em dificuldades expressivas de refletir, confrontar e reformular as suas abordagens pedagógicas. Para esses profissionais, tem sido muito complexa a tarefa de transformar suas práticas curriculares e pedagógicas.

Assim, a integração das tecnologias digitais ao currículo escolar exige mais do que investimentos em infraestrutura: demanda uma reconfiguração profunda das práticas pedagógicas e da formação docente, alinhada às diretrizes curriculares e às transformações sociais contemporâneas. O currículo, enquanto expressão do projeto educativo da escola, deve ser continuamente revisitado para incorporar metodologias inovadoras que promovam a autonomia, o protagonismo estudantil e a mediação crítica dos saberes. Assim, construir uma educação significativa e inclusiva passa, necessariamente, por reconhecer a centralidade do professor como agente de transformação e por consolidar políticas educacionais que sustentem uma cultura digital comprometida com a equidade, a criatividade e o desenvolvimento humano integral.

3903

Ante o exposto, reafirma-se que a construção de uma educação significativa e inclusiva exige a constante revisão do currículo, de modo a incorporar metodologias inovadoras que estimulem a autonomia, o protagonismo estudantil e a mediação crítica dos saberes. Nesse contexto, reconhecer a centralidade do professor como agente de transformação e consolidar políticas educacionais que fortaleçam uma cultura digital orientada pela equidade, criatividade e desenvolvimento humano integral tornam-se ações imprescindíveis para responder aos desafios formativos da contemporaneidade.

### **3 A RELAÇÃO ENTRE A TECNOLOGIA, O CURRÍCULO E A INTERATIVIDADE NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM**

A articulação entre a tecnologia, o currículo educacional e a interatividade, constituem-se como um campo dinâmico e relevante no cenário educacional contemporâneo. Nesse

contexto, é importante destacar que a crescente integração das tecnologias digitais na educação tem definido não apenas a forma como o conteúdo é ministrado, mas também a própria estrutura do currículo.

Mediante a necessidade da integração da tecnologia à educação moderna, foi se redefinindo uma nova perspectiva no processo de ensino-aprendizagem. Com o surgimento da internet, dispositivos digitais, aplicativos educacionais e das plataformas online, passa ser necessário repensar a relação entre tecnologia, métodos de ensino, currículo e interatividade. Nessa direção, a tecnologia voltada para o campo educacional passa a oferecer muitos recursos para enriquecer o processo educativo, desde a integração de dispositivos móveis até a utilização de *software* educativo especializado.

Neste sentido, a tecnologia voltada para o campo educacional, passa a oferecer muitos recursos para enriquecer o processo educativo. Desde a integração de dispositivos móveis até a utilização de *software* educativo especializado.

Não se pode olvidar que a tecnologia tem o potencial de transformar significativamente a experiência educativa, no entanto, estes recursos não estão disponibilizados em larga escala, ainda há um caminho a ser percorrido para que se possa avançar rumo à universalização.

Nessa esteira, Scherer e Brito (2020) pontuam que, no contexto do desafio e das dificuldades de acesso a uma infraestrutura básica de tecnologia digital, verifica-se que há significativa necessidade de investimentos nas escolas públicas da Educação Básica no Brasil. Observa-se que, mesmo em instituições com conexão à internet, o acesso geralmente apresenta baixa velocidade e ausência de rede *Wi-Fi*. Além disso, os computadores disponíveis nas salas de informática frequentemente encontram-se obsoletos ou em manutenção. Paralelamente, há restrições ao uso de celulares em algumas escolas, o que limita ainda mais as possibilidades de integração tecnológica na rotina educacional. 3904

Dessa forma, mesmo existindo muitos desafios relacionados à implementação das tecnologias nas escolas, sabe-se que há a possibilidade de implementação de ferramentas interativas, até simulações realistas, e estas vem permitindo experiências de aprendizagem mais dinâmicas e contextualizadas, adaptadas às necessidades almejadas no século XXI.

Com o advento das tecnologias, o currículo escolar para a era digital é reimaginado através da integração de novas práticas sociais digitais. O conceito de currículo passa a transcender a ideia tradicional de currículo pré-determinado e é entendido como uma estrutura social que se desenvolve na interação entre o conhecimento escolar e a cultura.

De acordo com Almeida (2019), é importante destacar que o currículo vai além de um simples documento e das diretrizes curriculares. Ele consiste em uma narrativa que pode ser expressa de várias formas, contemplando as diversas perspectivas e interesses dos indivíduos envolvidos. O currículo precisa, obrigatoriamente, levar em consideração aspectos políticos, sociais, culturais e econômicos, agindo como um reflexo da sociedade, tal como um espelho que reflete o currículo estabelecido, organizado e desenvolvido pelas instituições.

Neste íterim, cabe ressaltar a importância de novos métodos de ensino, que vislumbrem metodologias mais eficazes para promover a interatividade e o envolvimento dos alunos, enfatizando a colaboração, a experimentação e a resolução de problemas, criando assim, ambientes de aprendizagem mais significativos e participativos.

Nesta perspectiva, Moran (2015) pontua que metodologias ativas de aprendizagem, o processo educativo é estruturado a partir da resolução de problemas e de situações concretas, similares àquelas que os estudantes enfrentarão futuramente em sua atuação profissional, permitindo-lhes uma vivência antecipada dessas experiências ao longo do curso.

Ante o exposto, Almeida e Silva (2011), afirmam que a instituição de ensino, se configura como um local para o desenvolvimento de práticas sociais, esta encontra-se imersa na rede e enfrenta o desafio de se adaptar às mudanças ocasionadas pelas tecnologias e mídias digitais na sociedade e na cultura. Essas mudanças são introduzidas nas escolas pelos estudantes, geralmente sem um adequado direcionamento sobre como interagir educativamente com esses elementos culturais que influenciam suas rotinas diárias. Então, a tecnologia está presente, mas ainda em curso para que essa cultura seja aproveitada de forma mais efetiva no âmbito escolar.

Destarte, a interatividade torna-se um elemento central no processo de ensino e aprendizagem, impulsionada pela tecnologia e pelas metodologias inovadoras. Então, Ambientes de aprendizagem interativos permitem que os alunos explorem ativamente conceitos, experimentem diferentes abordagens e recebam *feedback* imediato, promovendo uma aprendizagem mais independente e significativa.

Para Tezani (2017), na sociedade atual, marcada pela interatividade e conectividade, a habilidade de comunicar-se *on-line* torna-se essencial para participar de comunidades virtuais. Estes espaços virtuais são fundamentais para a construção colaborativa do conhecimento, através do compartilhamento e da troca de informações e experiências. O cenário exige que as pessoas desenvolvam autonomia, criatividade e capacidade crítica, habilidades indispensáveis para navegar eficientemente no mar de informações disponíveis na internet.



A integração eficaz desses elementos requer uma abordagem abrangente e colaborativa por parte de educadores, administradores escolares e desenvolvedores de tecnologia educacional. É essencial que essas partes interessadas trabalhem em conjunto para identificar as necessidades dos alunos, selecionar ferramentas e recursos apropriados e criar ambientes de aprendizagem que promovam o envolvimento ativo dos desses. No entanto, a implementação bem-sucedida desta abordagem não é isenta de desafios. Questões como o acesso à tecnologia, a formação de professores e a equidade digital devem ser abordadas para garantir que todos os alunos possam se beneficiar das oportunidades que a educação digital oferece.

Dessa maneira, a relação entre a tecnologia e o processo de ensino-aprendizagem devidamente planejada e introduzida na formação de professores auxilia no progresso da escola e de todos os envolvidos, permitindo avanços na criação de conhecimento e na partilha de saberes, que são os pilares fundamentais do ensino formal, estruturado e integrado ao currículo escolar.

De acordo com Moran (2015), a tecnologia trouxe a integração de todos os espaços e tempos. A educação e a aprendizagem estão intimamente ligadas ao mundo físico e ao mundo digital. Não há um mundo ou um espaço em expansão, mas sim uma classe em constante crescimento, em contínua integração e hibridização. É por isso que a educação formal tem se tornado cada vez mais complexa, uma vez que não se limita ao espaço físico da sala de aula. Em diversos ambientes da vida diária, o espaço digital é uma das principais ferramentas. Neste sentido, os professores devem continuar a comunicar-se com os alunos pessoalmente e digitalmente, através da tecnologia móvel, equilibrando a interação com cada aluno.

3906

Cumprasse assinalar que a formação contínua de professores é fundamental para que os educadores integrem de maneira eficaz a tecnologia e os novos métodos em suas práticas pedagógicas. Os programas de desenvolvimento profissional não devem se limitar apenas ao domínio técnico das ferramentas digitais, mas também incluir estratégias voltadas para o engajamento dos alunos e a promoção de uma aprendizagem significativa, permitindo uma abordagem mais dinâmica e ajustada às necessidades educacionais atuais.

Além disso, é importante considerar a necessidade de avaliar o impacto dessas práticas no processo de ensino-aprendizagem, acompanhando o progresso dos alunos, pois pode fornecer informações valiosas sobre a eficácia das abordagens adotadas e fazer os ajustes necessários ao ensino do programa e à prática de ensino. A colaboração entre educadores, investigadores e criadores de tecnologia também desempenha um papel importante na inovação educacional. A



partilha de melhores práticas, a colaboração na investigação e a co-criação de recursos educativos podem alimentar o crescimento contínuo do campo da tecnologia educacional.

Em suma, a relação entre tecnologia, novos métodos, currículo e interatividade representa uma oportunidade sem precedentes para transformar a educação e preparar os alunos para os desafios e oportunidades em tempos modernos. Ao adotar uma abordagem de aprendizagem ativa e centrada no aluno, podemos criar ambientes de ensino que inspirem criatividade, pensamento crítico e inovação. É, portanto, importante que os educadores e os dirigentes escolares estejam dispostos a experimentar, aprender continuamente e a adaptar-se às mudanças, para garantir que a educação continue a ser relevante e significativa no contexto atual, mais digital e conectada.

#### 4 PRÁTICAS EDUCATIVAS COM TECNOLOGIAS DIGITAIS NO CONTEXTO ESCOLAR

Os avanços das tecnologias digitais vêm ampliando significativamente as possibilidades de inovação nas práticas pedagógicas, sobretudo por sua capacidade de integrar recursos multimeios como áudios, vídeos, imagens e textos, além de proporcionar interação ativa entre estudantes e os conteúdos. Nessa perspectiva, ferramentas como gamificação, aplicativos educacionais, lousas interativas (físicas e virtuais) e redes sociais têm se consolidado como estratégias eficazes para favorecer uma aprendizagem significativa. Essa interação, quando bem conduzida, estimula uma postura mais crítica, criativa e participativa por parte dos estudantes, contribuindo para a consolidação dos saberes.

3907

Nesse contexto, destaca-se a experiência desenvolvida entre os meses de fevereiro e junho de 2021, em uma escola da rede pública estadual do Piauí, localizada no município de Picos. Em plena vigência do ensino remoto, uma professora da disciplina de História identificou a urgência de tratar a temática do *cyberbullying* e propôs à coordenação pedagógica a realização de um projeto transversal, envolvendo turmas do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental, bem como das três séries do Ensino Médio.

O projeto tinha como principal objetivo a prevenção e o combate ao *cyberbullying*. A divulgação inicial ocorreu por meio do envio de cards informativos nos grupos de WhatsApp das turmas, contendo o tema, a programação e o cronograma das atividades. Foram realizadas quatro oficinas virtuais, com leitura e discussão de textos sobre os tipos e impactos do *bullying*, além da apresentação de plataformas digitais para criação de materiais como vídeos, cartazes,

charges, entre outros. Uma quinta oficina contou com a participação de um psicólogo, que abordou os desafios enfrentados pelas vítimas do *bullying*.

As atividades foram conduzidas por meio da plataforma *Google Meet*, com a participação de professores de diferentes componentes curriculares, que promoveram análises de tirinhas e rodas de conversa. Simultaneamente, os grupos de WhatsApp serviram como canais de envio de textos informativos e aplicação de um questionário, elaborado no *Google Forms*, para aferir a percepção dos estudantes sobre o tema. Os discentes foram incentivados a produzir conteúdos autorais sendo: vídeos, charges, quadrinhos, paródias e cartazes, utilizando ferramentas digitais de sua preferência, respeitando sua familiaridade e acesso.

As produções mais relevantes foram compartilhadas nos grupos, promovendo reconhecimento e ampliação do debate. A culminância do projeto ocorreu em uma Roda de Conversa, realizada em sala virtual, com a presença de um psicólogo e de um advogado, sob o título “*Internet: Terra de Ninguém? Cancelando o bullying e viralizando o respeito*”. Na ocasião, o advogado esclareceu aspectos legais sobre o *cyberbullying*, destacando atualizações na legislação brasileira e possíveis implicações judiciais. O psicólogo, por sua vez, apresentou estudos de caso que ilustraram os impactos psicológicos mais frequentes sofridos por vítimas do *bullying*.

O projeto revelou-se exitoso, tanto pela pertinência da temática quanto pelo engajamento dos estudantes. Diante dos resultados alcançados, a escola realizou, nos dois anos subsequentes, novas edições da iniciativa, mantendo o tema como eixo estruturador das ações educativas. 3908

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisando as reflexões apresentadas, observa-se que as transformações no campo educacional, impulsionadas pela cultura digital e pelas inovações tecnológicas, evidenciam a necessidade premente de reconfiguração curricular. Nesse contexto, é essencial articular de maneira crítica e contextualizada o uso pedagógico das tecnologias às demandas contemporâneas de formação.

Além disso, ao se considerar a trajetória histórica do currículo, verifica-se que sua evolução até os modelos atuais demanda não apenas a implementação de dispositivos e ferramentas tecnológicas, mas também uma mudança paradigmática nas práticas pedagógicas, nas políticas institucionais e na formação docente. Assim, infere-se que a educação do século XXI exige currículos flexíveis e responsivos, alinhados às Diretrizes Curriculares Nacionais, capazes de promover o protagonismo discente, a colaboração, o pensamento crítico e a inovação em consonância com os desafios sociais atuais.

Por conseguinte, a experiência pedagógica desenvolvida em uma escola pública do estado do Piauí, voltada ao enfrentamento do *cyberbullying*, revela-se exemplar no que diz respeito à integração crítica entre currículo, tecnologia e cidadania digital. Por meio da utilização intencional e criativa de ferramentas digitais, o projeto demonstrou que é possível estimular aprendizagens significativas e desenvolver competências socioemocionais, mesmo em contextos marcados por limitações estruturais. Ademais, o êxito da iniciativa evidencia que o engajamento dos estudantes pode ser potencializado quando se promove a sua participação ativa em ações educativas vinculadas à sua realidade.

No entanto, para que experiências como essa se tornem recorrentes e sustentáveis, é imprescindível assegurar investimentos contínuos em infraestrutura tecnológica, bem como em formação docente qualificada e permanente. Nesse contexto, torna-se evidente que apenas políticas educacionais comprometidas com a equidade, a inovação e a inclusão serão capazes de consolidar uma escola verdadeiramente transformadora, apta a formar sujeitos críticos, autônomos e socialmente responsáveis.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B. de; SILVA, M. da G. M. da. Currículo, tecnologia e cultura digital: espaços e tempos de web currículo. *Revista e-Curriculum*, São Paulo, v. 7, n. 1, p. 1-19, 2011. 3909

ALMEIDA, S. D. *Convergências entre currículo e tecnologias*. Curitiba, PR: Saberes, 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular: educação é a base*. Brasília, DF: MEC, 2018.

CHERER, S.; BRITO, G. da S. Integração de tecnologias digitais ao currículo: diálogos sobre desafios e dificuldades. *Revista Educar em Revista*, Curitiba, v. 36, n. 1, p. 1-22, 2022.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. *Fundamentos de metodologia científica*. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

MORAN, J. M. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. *Revista Didática Sistêmica*, São Paulo, v. 18, n. 1, p. 27-34, 2015.

SACRISTÁN, José Gimeno. *O currículo: uma reflexão sobre a prática*. 3. ed. Tradução de Emani F. da F. Rosa. Porto Alegre: Artmed, 2000.

TEZANI, T. C. R. *Tecnologias da informação e comunicação no ensino*. São Paulo: Pearson Education, 2017.