

ORGANIZADORES

André Cristovão Sousa
Giuliana Loffredo Gutierrez
Joelma Aparecida Krepel
Luana Paulena Silvério

Maria Slivia Almeida de Souza França
Marieta Nobre de Moraes
Mateus Martins Viudes



EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Afinal, do que estamos falando?
Um guia para Educadores da Educação Básica



São Paulo | 2026

ORGANIZADORES

André Cristovão Sousa
Giuliana Loffredo Gutierrez
Joelma Aparecida Krepel

Luana Paulena Silvério

Maria Slivia Almeida de Souza França

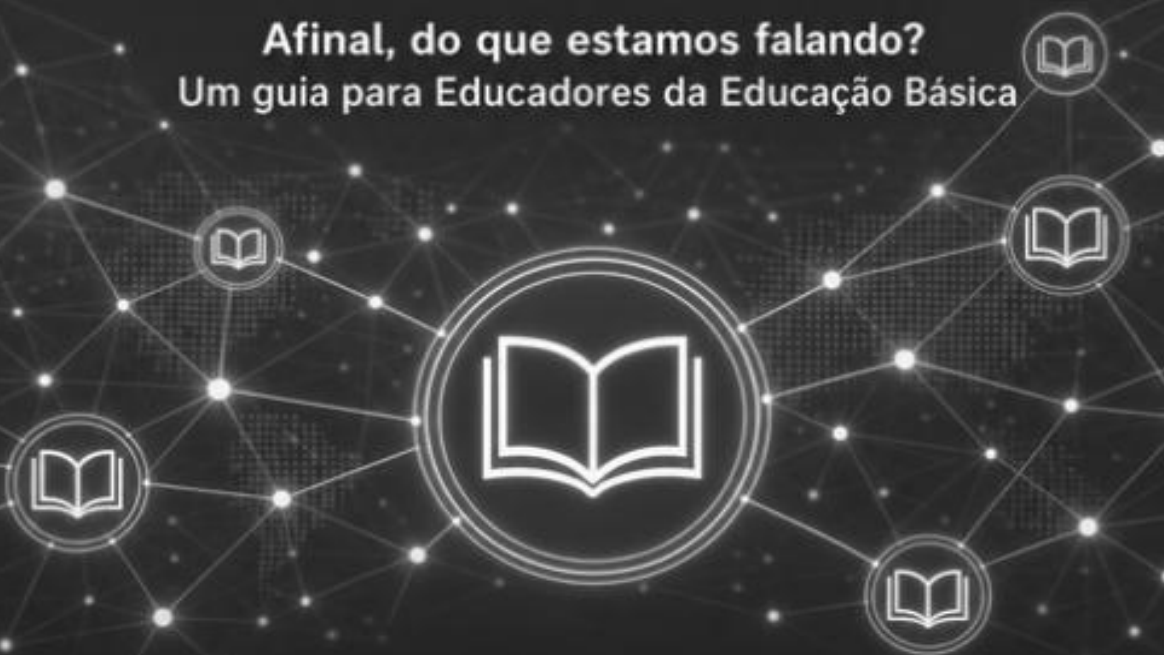
Marieta Nobre de Moraes

Mateus Martins Viudes



EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Afinal, do que estamos falando?
Um guia para Educadores da Educação Básica



São Paulo | 2026

1.^a edição

Organizadores

André Cristovão Sousa
Giuliana Loffredo Gutierrez
Joelma Aparecida Krepel
Luana Paulena Silvério
Maria Silvia Almeida de Souza França
Marieta Nobre de Moraes
Mateus Martins Viudes

EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA
NA EDUCAÇÃO BÁSICA
Afinal, do que estamos falando?

ISBN 978-65-6054-382-9



Organizadores

André Cristovão Sousa
Giuliana Loffredo Gutierrez
Joelma Aparecida Krepel
Luana Paulena Silvério
Maria Silvia Almeida de Souza França
Marieta Nobre de Moraes
Mateus Martins Viudes

EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA NA EDUCAÇÃO BÁSICA Afinal, do que estamos falando?

1.^a edição

SÃO PAULO
EDITORA ARCHÉ
2026

Copyright © dos autores e das autoras.

Todos os direitos garantidos. Este é um livro publicado em acesso aberto, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que sem fins comerciais e que o trabalho original seja corretamente citado. Este trabalho está licenciado com uma Licença *Creative Commons Internacional* (CC BY- NC 4.0).



**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)**

E24 Educação digital e midiática na educação básica [livro eletrônico] :
afinal, do que estamos falando? / Organizadores André
Cristovão Sousa... [et al.]. – 1. ed. – São Paulo, SP: Editora
Arché, 2026.

Formato: PDF
Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader
Modo de acesso: World Wide Web
Inclui bibliografia.
ISBN 978-65-6054-382-9

1. Educação digital. 2. Educação midiática. 3. Formação de
professores. I. Sousa, André Cristovão. II. Gutierrez, Giuliana
Loffredo. III. Krepel, Joelma Aparecida. IV. Silvério, Luana Paulena.
V. França, Maria Sílvia Almeida de Souza. VI. Morais, Marieta
Nobre de. VII. Viudes, Mateus Martins.

CDD 370.71

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

Revista REASE chancelada pela Editora Arché.

São Paulo- SP

Telefone: +55 55(11) 5107-0941

<https://periodicorease.pro.br>

contato@periodicorease.pro.br

1ª Edição- *Copyright* © 2026 dos autores.

Direito de edição reservado à Revista REASE.

O conteúdo de cada capítulo é de inteira e exclusiva responsabilidade do (s) seu(s) respectivo (s) autor (es).

As normas ortográficas, questões gramaticais, sistema de citações e referenciais bibliográficos são prerrogativas de cada autor (es).

Endereço: Av. Brigadeiro Faria de Lima n.º 1.384 — Jardim Paulistano.

CEP: 01452 002 — São Paulo — SP.

Tel.: 55(11) 5107-0941

<https://periodicorease.pro.br/rease>

contato@periodicorease.pro.br

Editora: Dra. Patrícia Ribeiro

Produção gráfica e direção de arte: Ana Cláudia Néri Bastos

Assistente de produção editorial e gráfica: Talita Tainá Pereira Batista e José Rafael Santos da Silva.

Projeto gráfico: Ana Cláudia Néri Bastos,

Ilustrações: José Rafael Santos da Silva, Ana Cláudia Néri Bastos e Talita Tainá Pereira Batista.

Revisão: Ana Cláudia Néri Bastos, José Rafael Santos da Silva e Talita Tainá Pereira Batista.

Tratamento de imagens: Ana Cláudia Néri Bastos

EQUIPE DE EDITORES

EDITORA- CHEFE

Dra. Patrícia Ribeiro, Universidade de Coimbra- Portugal

CONSELHO EDITORIAL

Doutoranda Silvana Maria Aparecida Viana Santos- Facultad Interamericana de Ciencias Sociales - FICS

Doutorando Alberto da Silva Franqueira-Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS)

Me. Ubiranilze Cunha Santos- Corporación Universitaria de Humanidades Y Ciencias Sociales de Chile

Doutorando Allysson Barbosa Fernandes- Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS)

Doutor. Avaetê de Lunetta e Rodrigues Guerra- Universidad del Sol do Paraguai- PY

Me. Victorino Correia Kinhama- Instituto Superior Politécnico do Cuanza Sul-Angola

Me. Andrea Almeida Zamorano- SPSIG

Esp. Ana Cláudia N. Bastos- PUCRS

Dr. Alfredo Oliveira Neto, UERJ, RJ

PhD. Diogo Vianna, IEPA

Dr. José Faijardo- Fundação Getúlio Vargas

PhD. Jussara C. dos Santos, Universidade do Minho

Dra. María V. Albardonedo, Universidad Nacional del Comahue, Argentina

Dra. Uaiana Prates, Universidade de Lisboa, Portugal

Dr. José Benedito R. da Silva, UFSCar, SP

PhD. Pablo Guadarrama González, Universidad Central de Las Villas, Cuba

Dra. Maritza Montero, Universidad Central de Venezuela, Venezuela

Dra. Sandra Moitinho, Universidade de Aveiro-Portugal

Me. Eduardo José Santos, Universidade Federal do Ceará,

Dra. Maria do Socorro Bispo, Instituto Federal do Paraná, IFPR

Cristian Melo, MEC

Dra. Bartira B. Barros, Universidade de Aveiro-Portugal

Me. Roberto S. Maciel- UFBA|

Dra. Francisne de Souza, Universidade de Aveiro-Portugal

Dr. Paulo de Andrada Bittencourt – MEC

PhD. Aparecida Ribeiro, UFG

Dra. Maria de Sandes Braga, UFTM

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores se responsabilizam publicamente pelo conteúdo desta obra, garantindo que o mesmo é de autoria própria, assumindo integral responsabilidade diante de terceiros, quer de natureza moral ou patrimonial, em razão de seu conteúdo, declarando que o trabalho é original, livre de plágio acadêmico e que não infringe quaisquer direitos de propriedade intelectual de terceiros. Os autores declaram não haver qualquer interesse comercial ou irregularidade que comprometa a integridade desta obra.

DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Editora Arché declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código Penal e no art.º 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access*, desta forma não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *ecommerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.

APRESENTAÇÃO

Este E-Book foi elaborado para educadores da Educação Básica que desejam compreender, na prática, o que significa a Educação Digital e Midiática — tema que se tornou obrigatório nos currículos escolares brasileiros e que ainda gera muitas dúvidas.

Nos últimos anos, uma série de políticas públicas e documentos normativos ampliaram significativamente o escopo do que se espera da escola em relação ao mundo digital. Não se trata mais de ensinar as crianças a usar computadores — trata-se de formá-las como **cidadãs críticas, criativas e éticas** em um mundo profundamente mediado por tecnologias digitais e mídias.

Este guia está organizado em seis capítulos que percorrem desde os conceitos fundamentais até orientações práticas para a sala de aula, passando pelo panorama das políticas educacionais brasileiras e pelos desafios da formação docente.

Para quem é este eBook?

Para professores, coordenadores pedagógicos, gestores escolares e técnicos de Secretarias de Educação que atuam na Educação Básica — da Educação Infantil ao Ensino Médio — e querem compreender o que é Educação Digital e Midiática, por que ela é importante e como começar a implementá-la.

As fontes deste eBook são documentos oficiais: a BNCC Computação (2022), o Guia de Educação Digital e Midiática do MEC (2025), as Diretrizes Operacionais do CNE (2025) e o documento BNCC e Cultura Digital do CIEB (2018).

SUMÁRIO

CAPÍTULO 01	15
O QUE É EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA?	
CAPÍTULO 02	19
POR QUE ISSO IMPORTA PARA EDUCADORES?	
CAPÍTULO 03	23
O QUE DIZEM AS POLÍTICAS EDUCACIONAIS BRASILEIRAS?	
CAPÍTULO 04	28
OS TRÊS EIXOS DA BNCC COMPUTAÇÃO	
CAPÍTULO 05	33
DA TEORIA À PRÁTICA: O QUE MUDA NA SALA DE AULA?	
CAPÍTULO 06	38
FORMAÇÃO DE PROFESSORES: DESAFIOS E CAMINHOS	
CONCLUSÃO	43
REFERÊNCIAS.....	46
ÍNDICE REMISSIVO	49



EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA NA EDUCAÇÃO BÁSICA: AFINAL, DO QUE ESTAMOS FALANDO?



DIGITAL AND MEDIA LITERACY IN K-12 EDUCATION: WHAT EXACTLY ARE WE TALKING ABOUT?

**EDUCACIÓN DIGITAL Y MEDIÁTICA EN LA EDUCACIÓN
BÁSICA. ENTONCES, ¿DE QUÉ ESTAMOS HABLANDO
REALMENTE?**

CAPÍTULO 01

O QUE É EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA?

O QUE É EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA?

A Educação Digital e Midiática pode ser definida como uma **área interdisciplinar** que reúne as competências e aprendizagens relacionadas ao uso crítico, criativo e ético das tecnologias, das mídias e da informação. Ela vai muito além de ensinar os estudantes a usar ferramentas digitais: propõe formá-los para **compreender, analisar, questionar e produzir** conteúdos e soluções no mundo digital.

Definição do MEC (Guia 2025)

"A educação digital e midiática é uma área interdisciplinar que inclui as competências e aprendizagens previstas na BNCC relativas ao uso de tecnologias, comunicação, reflexão e análise de informações e mídias, cultura digital, mundo digital e pensamento computacional."

1.1 Os três componentes principais

A Educação Digital e Midiática se estrutura a partir de três componentes que se complementam e se articulam entre si:

Educação Digital Escolar	Educação Midiática	Pensamento Computacional
Conjunto de competências necessárias ao exercício da cidadania digital. Estrutura-se a partir dos eixos de Cultura Digital, Mundo Digital e Pensamento Computacional (Lei PNED, 2023).	Forma indivíduos para acessar, analisar, criar e participar criticamente no ambiente midiático — físico e digital. Vai além da alfabetização digital instrumental.	Habilidade de compreender, modelar e resolver problemas de forma metódica, criando e adaptando algoritmos. Base para o desenvolvimento da cidadania digital ativa (Parecer CNE/CEB nº 2/2022).

1.2 O que é Educação Midiática?

A Educação Midiática busca formar indivíduos capazes de **acessar, analisar, criar e participar criticamente** no ambiente informacional e midiático. Está relacionada ao conceito de Integridade da Informação da ONU e dialoga com a tradição da Educomunicação, baseada na pedagogia freiriana.

Educação Midiática segundo a EBEM (2023)

"A educação para as mídias deve ser encarada como uma prática que possibilita a leitura do mundo — a competência das competências — como dizia Paulo Freire. A educação midiática deve ser entendida como uma necessidade para compreendermos a nossa relação com as mídias e como elas possibilitam que sejamos cidadãos construtores de sentido e transformadores da nossa realidade."

1.3 O que é Pensamento Computacional?

O Pensamento Computacional, conforme definido pelo Parecer CNE/CEB nº 2/2022, refere-se à habilidade de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática. É composto por quatro operações fundamentais:

Decomposição

Dividir um problema complexo em partes menores e gerenciáveis.

Reconhecimento de Padrões

Identificar semelhanças e regularidades entre problemas.

Abstração

Focar nos aspectos essenciais de um problema, ignorando detalhes irrelevantes.

Algoritmos

Criar sequências de passos ordenados para resolver um problema.

É importante destacar que o Pensamento Computacional não se limita à programação de computadores — ele pode ser desenvolvido em atividades desplugadas (sem uso de tecnologia) e em diferentes disciplinas.

CAPÍTULO 02

POR QUE ISSO IMPORTA PARA EDUCADORES?

POR QUE ISSO IMPORTA PARA EDUCADORES?

Vivemos em um mundo profundamente mediado por tecnologias digitais. Crianças e adolescentes brasileiros crescem imersos em redes sociais, algoritmos, desinformação, inteligência artificial e vigilância de dados — muitas vezes sem as ferramentas críticas necessárias para navegar esse ambiente com segurança e autonomia.

A escola tem o papel insubstituível de preparar os estudantes não apenas para usar tecnologias, mas para **compreendê-las, questioná-las e criar soluções éticas** com elas. Isso exige que os educadores também se apropriem desse campo de conhecimento.

2.1 O contexto que justifica a urgência

- Crianças e adolescentes passam em média várias horas por dia em telas, sem orientação crítica.
- A desinformação e as fake news afetam diretamente a formação de opinião dos jovens.
- Algoritmos de recomendação moldam o que os estudantes veem, leem e acreditam.
- A Inteligência Artificial está transformando o mundo do trabalho e a vida cotidiana.
- Violências digitais — cyberbullying, discriminação, exposição indevida — crescem entre jovens.

- A proteção de dados pessoais é um direito fundamental ainda pouco compreendido.

2.2 O que se espera dos estudantes?

A Educação Digital e Midiática propõe que os estudantes sejam formados em três níveis progressivos de relação com as tecnologias digitais:

Nível 1 — Instrumental	Nível 2 — Crítico	Nível 3 — Criativo e Ético
O estudante como USUÁRIO de tecnologias: sabe usar ferramentas e dispositivos digitais.	O estudante como USUÁRIO CRÍTICO: compreende como a informação é produzida e difundida, analisa algoritmos e vieses.	O estudante como CRIADOR CRÍTICO: capaz de criar soluções tecnológicas éticas, analisar limites e exercer cidadania digital plena.
O que isso muda na prática? A escola que só ensina os estudantes a usar ferramentas digitais forma consumidores de tecnologia. A escola que os educa digitalmente e midiaticamente forma cidadãos capazes de analisar criticamente o que consomem, criar soluções para problemas reais e exercer seus direitos e deveres no mundo digital.		

2.3 O papel do educador nesse contexto

Os educadores são agentes centrais nessa transformação. Não se espera que todos os professores se tornem programadores — mas espera-se que compreendam os conceitos fundamentais da Educação Digital e Midiática e saibam integrá-los às suas práticas pedagógicas:

- Mediar o uso crítico e responsável das tecnologias pelos estudantes.

- Integrar competências digitais e midiáticas às diferentes disciplinas.
- Identificar e trabalhar situações de desinformação, cyberbullying e violação de direitos digitais.
- Estimular a criação de soluções tecnológicas para problemas da realidade dos estudantes.
- Participar de processos de formação continuada em Educação Digital e Midiática.

CAPÍTULO 03

O QUE DIZEM AS POLÍTICAS EDUCACIONAIS BRASILEIRAS?

O QUE DIZEM AS POLÍTICAS EDUCACIONAIS BRASILEIRAS?

O Brasil dispõe de um robusto arcabouço legal e normativo para a Educação Digital e Midiática. Compreender esse conjunto de documentos é fundamental para que educadores entendam que este não é apenas um tema emergente — é uma **obrigação curricular, respaldada por lei**.

3.1 A BNCC e a Cultura Digital

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), homologada em 2017, já reconhece a Cultura Digital como uma das dimensões essenciais da formação dos estudantes. Três competências gerais da BNCC estão diretamente relacionadas à Educação Digital e Midiática:

Competência Geral nº 1

Valorizar e utilizar os conhecimentos 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.

Competência Geral nº 4

Utilizar diferentes linguagens — incluindo a digital — para se expressar e partilhar informações, experiências e sentimentos em diferentes contextos.

Competência Geral nº 5

Compreender, utilizar e CRIAR tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

3.2 A BNCC Computação (2022)

Em 2022, o Conselho Nacional de Educação aprovou a Resolução CNE/CEB nº 01/2022, que introduz as Normas sobre Computação na Educação Básica — conhecida como **BNCC Computação**. Este documento é parte integrante da BNCC e, portanto, **de implementação obrigatória**.

Etapa de Ensino	Estrutura e Habilidades
Educação Infantil	4 premissas e 11 objetivos de aprendizagem
Ensino Fundamental — Anos Iniciais (1º ao 5º ano)	Habilidades por ano, totalizando ~20 habilidades nos 3 eixos
Ensino Fundamental — Anos Finais (6º ao 9º ano)	Habilidades por ano, totalizando ~40 habilidades nos 3 eixos
Ensino Médio	7 competências gerais + 26 habilidades (sem progressão por série)

3.3 As grandes políticas de Educação Digital

Além da BNCC e de seu complemento, um conjunto de políticas públicas apoia e regulamenta a implementação da Educação Digital e Midiática no Brasil:

PIEC — Política de Educação Conectada (Lei nº 14.180/2021)

Visa universalizar o acesso à internet nas escolas e apoiar o uso pedagógico de tecnologias digitais, com foco em formação de professores e materiais didáticos digitais.

PNED — Política Nacional de Educação Digital (Lei nº 14.533/2023)

Incorpora a promoção de competências digitais como parte da formação da população. Organizada em quatro eixos: Inclusão Digital, Educação Digital Escolar, Capacitação Digital e P&D em TICs.

ENEC — Estratégia Nacional de Escolas Conectadas (Decreto nº 11.713/2023)

Integra as ações da PIEC e da PNED em seis eixos: conectividade, dispositivos, gestão digital, recursos educacionais, formação e currículo.

EBEM — Estratégia Brasileira de Educação Midiática (2023)

Orienta o desenvolvimento de competências críticas e criativas em toda a população para participação responsável nos ambientes midiáticos. Coordenada pela SECOM-PR.

Diretrizes Operacionais do CNE (Resolução CNE/CEB nº 2/2025)

Estabelece que a educação digital, midiática e computacional é elemento curricular OBRIGATÓRIO em toda a Educação Básica, podendo ser implementada de forma transversal ou como componente específico.

Lei nº 15.100/2025 e Decreto nº 12.385/2025

Regulam o uso de dispositivos eletrônicos portáteis (inclusive celulares) nas escolas, com foco na promoção da saúde mental, física e emocional dos estudantes.

Perspectiva internacional

Países como Austrália, Inglaterra, Finlândia, Estônia e Coreia do Sul já incluem computação e competências digitais como conteúdos obrigatórios desde os anos iniciais. O Brasil está acelerando esse processo nos últimos anos, com um arcabouço normativo robusto e atualizado.



CAPÍTULO 04

OS TRÊS EIXOS DA BNCC COMPUTAÇÃO

OS TRÊS EIXOS DA BNCC COMPUTAÇÃO

A BNCC Computação organiza todas as habilidades e objetivos de aprendizagem em torno de três eixos estruturantes. Compreender esses eixos é essencial para que os educadores possam planejar situações de aprendizagem integradas à Educação Digital e Midiática.

PENSAMENTO COMPUTACIONAL	MUNDO DIGITAL	CULTURA DIGITAL
Reconhecimento de padrões, lógica, programação, análise e automação.	Codificação, hardware, software, redes, criptografia e processamento de dados.	Letramento digital, cidadania digital, ética, pensamento crítico e sociedade.

4.1 Eixo 1 — Pensamento Computacional

O eixo de Pensamento Computacional envolve a habilidade de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática.

Conteúdos principais:

- Organização e classificação de objetos e informações
- Identificação e criação de sequências de passos (algoritmos)
- Reconhecimento e criação de padrões
- Decomposição de problemas em partes menores
- Estruturas de decisão (verdadeiro/falso, condicionais)
- Estruturas de repetição e automação

- Abstração e generalização de soluções

Exemplo na Educação Infantil

Os estudantes podem praticar Pensamento Computacional reconhecendo padrões em sequências de sons, movimentos ou desenhos; expressando oralmente os passos para realizar uma tarefa; ou executando algoritmos brincando com objetos — tudo isso de forma desplugada.

Exemplo nos Anos Finais do EF

Os estudantes podem criar programas simples para resolver problemas reais, analisar algoritmos de busca e ordenação, simular situações com dados e compreender como os algoritmos das plataformas digitais influenciam o que vemos e consumimos.

4.2 Eixo 2 — Mundo Digital

O eixo Mundo Digital envolve aprendizagens sobre artefatos digitais — físicos (computadores, celulares, tablets, robôs) e virtuais (internet, redes sociais, nuvens de dados). Conteúdos principais:

- Reconhecimento de dispositivos eletrônicos e formas de interação
- Codificação e representação da informação (bits, bytes, binário)
- Hardware e software: como computadores funcionam
- Internet, redes e comunicação digital
- Criptografia e segurança da informação
- Armazenamento, processamento e transmissão de dados
- Internet das Coisas (IoT) e sistemas embarcados

Por que ensinar sobre o Mundo Digital?

Compreender como o mundo digital funciona é essencial para que os estudantes possam tomar decisões informadas sobre o uso de tecnologias, proteger seus dados, entender riscos e oportunidades e exercer seus direitos digitais.

4.3 Eixo 3 — Cultura Digital

O eixo Cultura Digital envolve aprendizagens voltadas à participação consciente e democrática por meio das tecnologias digitais. É o eixo mais diretamente ligado à Educação Midiática e à formação para a cidadania. Abrange:

- Uso seguro, consciente e responsável das tecnologias digitais
- Cidadania digital e direitos digitais (Marco Civil da Internet, LGPD)
- Ética e responsabilidade no uso de mídias e redes sociais
- Letramento informacional e midiático: identificar desinformação e fake news
- Impactos sociais, ambientais e culturais das tecnologias
- Algoritmos e seus vieses: como plataformas influenciam comportamentos
- Inteligência Artificial: conceitos, possibilidades e implicações éticas
- Hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais

Este eixo exige que a escola vá além do uso instrumental das tecnologias e promova reflexões críticas sobre o papel das tecnologias na sociedade, sobre as desigualdades presentes no ambiente digital e

sobre como os estudantes podem ser **agentes de transformação** — e não apenas consumidores — no mundo digital.

CAPÍTULO 05

DA TEORIA À PRÁTICA: O QUE MUDA NA SALA DE AULA?

DA TEORIA À PRÁTICA: O QUE MUDA NA SALA DE AULA?

Um dos maiores desafios para educadores é a transição do conhecimento teórico para a prática pedagógica. Neste capítulo, exploramos orientações concretas para implementar a Educação Digital e Midiática no cotidiano escolar.

5.1 Implementação transversal ou disciplina específica?

As Diretrizes Operacionais do CNE (2025) estabelecem que a educação digital, midiática e computacional pode ser implementada de duas formas principais:

Implementação Transversal	Disciplina/Componente Específico
As competências são desenvolvidas de forma integrada às demais disciplinas. Exemplo: análise de fake news em Língua Portuguesa; pensamento computacional em Matemática; impactos de algoritmos em Ciências Humanas.	Criação de um componente curricular específico de Computação ou Educação Digital. Recomendado especialmente nos Anos Finais do EF e no Ensino Médio, onde as habilidades tornam-se mais técnicas e interdisciplinares.

5.2 Atividades plugadas e desplugadas

As habilidades de Educação Digital e Midiática podem ser desenvolvidas tanto com quanto sem o uso de tecnologia. As chamadas atividades **desplugadas** são especialmente relevantes em contextos com pouca infraestrutura tecnológica.

Atividades Plugadas	Atividades Desplugadas
Uso de computadores, tablets, celulares e ferramentas digitais para desenvolver habilidades. Exemplos: criar histórias em Scratch Jr., analisar sites para identificar desinformação, explorar plataformas de programação em blocos.	Atividades que desenvolvem os mesmos conceitos sem tecnologia. Exemplos: criar algoritmos com cartas ou fichas, jogar jogos de tabuleiro para praticar lógica, fazer brincadeiras que ensinam reconhecimento de padrões.

5.3 Exemplos práticos por etapa de ensino

Educação Infantil

- Reconhecer padrões em sequências de sons, movimentos e desenhos.
- Expressar oralmente os passos para realizar uma tarefa do cotidiano.
- Identificar dispositivos eletrônicos e não eletrônicos no ambiente.
- Discutir, de forma lúdica, o uso seguro e saudável de tecnologias.
- Criar sequências de passos usando blocos de montar ou outros materiais.

Anos Iniciais do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano)

- Organizar objetos físicos ou digitais por diferentes características (EF01CO01).
- Criar e reorganizar sequências de passos para resolver problemas (algoritmos).
- Representar informações usando diferentes codificações.
- Identificar hardware e software e suas funções básicas.
- Utilizar editores de texto e apresentação com foco na produção de sentido.

- Discutir situações de uso seguro da internet, privacidade e cyberbullying.

Anos Finais do Ensino Fundamental (6º ao 9º ano)

- Criar programas simples usando linguagens de programação em blocos ou texto.
- Analisar algoritmos de busca, classificação e filtragem de informações.
- Compreender como funciona a internet, redes e protocolos de comunicação.
- Identificar e combater a desinformação com técnicas de checagem de fatos.
- Discutir o funcionamento dos algoritmos de recomendação das redes sociais.
- Compreender os direitos digitais: LGPD, Marco Civil da Internet, privacidade.
- Desenvolver projetos interdisciplinares usando dados e pensamento computacional.

Ensino Médio

- Compreender os fundamentos de Inteligência Artificial e suas implicações éticas.
- Analisar como plataformas digitais monetizam e impactam a sociedade.
- Criar soluções tecnológicas para problemas reais da comunidade.
- Desenvolver projetos de programação mais avançados (Python, JavaScript, etc.).
- Discutir questões de segurança cibernética, proteção de dados e vigilância.
- Analisar criticamente o impacto da IA no mundo do trabalho.

- Compreender conceitos de dataficação e seus impactos sociais e econômicos.

5.4 Exemplo integrado: o reconhecimento facial

Um tema como o reconhecimento facial pode ser trabalhado de forma interdisciplinar, integrando os três eixos da BNCC Computação:

Eixo	Abordagem possível
Pensamento Computacional	Como funciona um algoritmo de reconhecimento facial? Quais dados ele utiliza para aprender?
Mundo Digital	Em quais dispositivos e sistemas o reconhecimento facial é utilizado hoje?
Cultura Digital	Quais são os vieses raciais nos sistemas de reconhecimento facial? Quem regula isso? Quais direitos dos cidadãos estão em jogo?

CAPÍTULO 06

FORMAÇÃO DE PROFESSORES: DESAFIOS E CAMINHOS

FORMAÇÃO DE PROFESSORES: DESAFIOS E CAMINHOS

A implementação da Educação Digital e Midiática na Educação Básica passa, necessariamente, pela formação dos professores. Esse é, ao mesmo tempo, o maior desafio e a maior oportunidade para as redes de ensino.

6.1 Os desafios da formação docente

- A computação é o eixo mais desafiador para docentes, pois pode exigir conhecimentos técnicos específicos.
- Grande parte dos professores formados antes de 2022 não teve contato com esses conteúdos em sua formação inicial.
- Há disparidade de infraestrutura entre escolas e regiões, dificultando práticas uniformes.
- A Educação Digital e Midiática exige uma visão interdisciplinar que nem sempre é cultivada na formação docente.
- Muitos professores ainda associam tecnologia ao uso instrumental, não ao ensino crítico sobre tecnologia.

6.2 Caminhos para a formação continuada

As Diretrizes do CNE (2025) e o Guia MEC (2025) propõem que a formação de professores seja organizada em diferentes níveis:

Formação básica para todos os professores

Todo educador precisa compreender os conceitos centrais da Educação Digital e Midiática, os eixos da BNCC Computação e como integrá-los às suas práticas pedagógicas.

Formação especializada para professores de Computação

Professores que atuarão em componentes curriculares específicos precisam de formação mais aprofundada em programação, hardware, software e fundamentos da ciência da computação.

Formação em liderança para gestores e coordenadores

Gestores e coordenadores pedagógicos precisam compreender as políticas, o arcabouço normativo e os caminhos de implementação para apoiar as equipes docentes e tomar decisões curriculares fundamentadas.

6.3 Recursos disponíveis para formação

MEC RED — Plataforma de Recursos Educacionais Digitais

Plataforma com materiais gratuitos e abertos para professores. Permite criar e compartilhar coleções organizadas por etapa de ensino e área. Disponível em mecred.mec.gov.br.

PNLD 2026 — Livros de Educação Digital

A partir de 2026, o Programa Nacional do Livro Didático incluirá avaliação e fornecimento de livros de Educação Digital para o Ensino Médio das escolas públicas.

CIEB — Currículo de Referência em Tecnologia e Computação

Documento elaborado pelo Centro de Inovação para a Educação Brasileira, alinhado à BNCC. Disponível em curriculo.cieb.net.br.

Guias do MEC (2025)

Guias práticos para escolas e Secretarias sobre: uso de celulares na escola, adoção de dispositivos tecnológicos, reuniões com famílias e conscientização sobre telas.

6.4 O exemplo do município de Pintadas (BA)

O Município de Pintadas, na Bahia — com cerca de dez mil habitantes — é um exemplo inspirador de como uma cidade pequena pode construir um currículo autoral e implementar a BNCC Computação com êxito. O processo foi marcado por:

- Construção coletiva e bem organizada do currículo, com participação dos professores.
- Foco na formação continuada dos educadores como base da implementação.
- Opção pela transversalidade, integrando as habilidades computacionais às demais disciplinas.
- Consideração da infraestrutura real das escolas do município.
- Processo gradual e colaborativo, respeitando o ritmo da comunidade escolar.

O que podemos aprender com Pintadas?

A implementação da Educação Digital e Midiática não depende exclusivamente de grandes investimentos em tecnologia — depende, principalmente, de vontade política, planejamento coletivo e formação de professores. Pequenos municípios e escolas com poucos recursos podem e devem começar essa jornada.

CONCLUSÃO

CONCLUSÃO

CHAMADA À AÇÃO PARA EDUCADORES

A Educação Digital e Midiática não é uma tendência passageira — é uma transformação estrutural na forma como a humanidade se organiza, se comunica e produz conhecimento. A escola que se omite desse debate está formando estudantes despreparados para o mundo em que já vivem.

Ao longo deste eBook, percorremos o que é a Educação Digital e Midiática, por que ela importa, quais políticas a sustentam, quais são seus eixos estruturantes, como ela se traduz na sala de aula e como os educadores podem se preparar. Agora, o convite é para a ação.

Compreenda o arcabouço normativo

Leia a BNCC Computação, o Guia MEC 2025 e as Diretrizes CNE 2025. Esses documentos são seus aliados — não ameças.

Identifique o que você já faz

Muitas práticas pedagógicas já dialogam com os eixos da Educação Digital e Midiática. Nomear e sistematizar o que já existe é o primeiro passo.

Comece pelo possível

Não é preciso ter laboratório de computação para começar. Atividades desplugadas, análise de fake news em Língua Portuguesa, pensamento computacional em Matemática — o início pode ser simples.

Busque formação continuada

Use os recursos disponíveis: MEC RED, CIEB, Guias do Governo Federal. Participe de grupos de estudo com colegas.

Envolva a comunidade escolar

Famílias e estudantes também precisam compreender a Educação Digital e Midiática. Reuniões temáticas e projetos de extensão ampliam o impacto.

Defenda mais formação e infraestrutura

Gestores e docentes têm o dever de demandar das Secretarias de Educação e do poder público as condições necessárias para implementar essa agenda.

Uma reflexão final

"A escola não pode ficar alheia à realidade digital em que seus estudantes vivem. Educação Digital e Midiática não é sobre tecnologia — é sobre formar pessoas capazes de compreender e transformar o mundo em que vivem." — Guia MEC, 2025



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017.

BRASIL. BNCC Computação: Normas sobre Computação na Educação Básica — Complemento à BNCC. Resolução CNE/CEB nº 01, de 2022. Brasília: CNE, 2022.

BRASIL. Política Nacional de Educação Digital. Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023. Brasília: Presidência da República, 2023.

BRASIL. Estratégia Nacional de Escolas Conectadas — ENEC. Decreto nº 11.713, de 26 de setembro de 2023. Brasília: Presidência da República, 2023.

BRASIL. Estratégia Brasileira de Educação Midiática — EBEM. Brasília: SECOM-PR, 2023.

BRASIL. Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais nos espaços escolares e sobre a integração curricular da educação digital e midiática. Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025. Brasília: CNE, 2025.

BRASIL. Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025. Brasília: Presidência da República, 2025.

BRASIL. Decreto nº 12.385, de 18 de fevereiro de 2025. Brasília: Presidência da República, 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Educação Digital e Midiática: como elaborar e implementar o currículo nas Escolas. Brasília: MEC/SEB, 2025.

CIEB — Centro de Inovação para a Educação Brasileira. BNCC e a Cultura Digital. Instituto Singularidades, 2018.

UNESCO. A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills

for Indicator 4.4.2. Paris: UNESCO, 2018.

UNESCO. Alfabetização midiática e informacional: diretrizes para a formulação de políticas e estratégias. Paris: UNESCO, 2016.



ÍNDICE REMISSIVO

ÍNDICE REMISSIVO

A

Abstração, 18, 29

Algoritmos, 16, 18, 20, 21, 31,
34, 35, 36, 37

Algoritmos de recomendação,
20, 36

Atividades desplugadas, 18,
29, 34, 35, 44

Atividades plugadas, 34, 35

B

BNCC (Base Nacional Comum
Curricular), 13, 16, 24, 25, 41,
44, 47

BNCC Computação, 13, 25,
29, 37, 40, 42, 44, 47

C

Celulares, 26, 30, 35, 41

Cidadania digital, 16, 21, 29,
31

CIEB (Centro de Inovação para
a Educação Brasileira), 13, 14,
41, 45, 47

Computação, 25, 29, 34, 39,
40, 42, 44, 47

Comunidade escolar, 42, 45

Conectividade, 26

Cultura digital, 13, 16, 24, 29,
31, 37

Cyberbullying, 20, 22, 36

D

Dataficação, 37

Decomposição, 17, 29

Desinformação, 20, 22, 31, 35,
36

Diretrizes Operacionais do
CNE, 13, 26, 34, 40, 44, 47

E

EBEM (Estratégia Brasileira
de Educação Midiática), 17,
26, 47

Educação Básica, 13, 25, 26,
39, 47

Educação Digital, 13, 16, 21,
22, 24, 25, 26, 34, 39, 40, 41,
42, 44, 47

Educação Infantil, 13, 25, 30,
35

Educação Midiática, 13, 16, 17,
21, 22, 24, 25, 26, 31, 34, 39,
40, 42, 44, 47

Educomunicação, 17

ENEC (Estratégia Nacional de
Escolas Conectadas), 26, 47

Ensino Fundamental, 25, 30,
34, 35, 36

Ensino Médio, 13, 25, 34, 36,
40

Ética, 13, 16, 21, 25, 29, 31, 36

F

Fake news, 20, 31, 34, 44

Formação continuada, 22, 39,
40, 42, 45

Formação docente, 13, 39

H

Hardware, 29, 30, 35, 40

I

Inteligência Artificial (IA), 20, 31, 36, 37

Internet, 25, 26, 30, 31, 36

Internet das Coisas (IoT), 30

L

LGPD (Lei Geral de Proteção de Dados), 31, 36

M

Marco Civil da Internet, 31, 36

MEC (Ministério da Educação), 13, 16, 26, 40, 41, 44, 45, 47

MEC RED, 40, 45

Mundo digital, 13, 16, 29, 30, 31, 37

P

Paulo Freire, 17

Pensamento computacional, 16, 17, 18, 29, 34, 36, 37, 44

PIEC (Política de Educação Conectada), 25, 26

Pintadas (BA), 42

PNED (Política Nacional de Educação Digital), 16, 25, 26, 47

PNLD 2026, 40

Privacidade, 36

R

Reconhecimento de padrões,
18, 29, 35

Reconhecimento facial, 37

Redes sociais, 20, 30, 31, 36

S

Software, 29, 30, 35, 40

T

Telas, 20, 41

Tecnologias digitais, 13, 16,
20, 21, 25, 31

Transversalidade, 26, 34, 42

U

UNESCO, 47, 48

V

Vigilância de dados, 20, 36

EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA NA EDUCAÇÃO BÁSICA: AFINAL, DO QUE ESTAMOS FALANDO?

Revista REASE chancelada pela Editora Arché.
São Paulo- SP.
Telefone: +55(11) 5107- 0941
<https://periodicorease.pro.br>
contato@periodicorease.pro.br

EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA NA EDUCAÇÃO BÁSICA: AFINAL, DO QUE ESTAMOS FALANDO?

