

RELATÓRIO FIB 15

Painel: “BNCC Computação e cultura digital: caminhos para uma educação digital crítica e responsável”

Autoria do relatório: Julia Fernandes

“A BNCC pode ser vista como uma parte de um projeto de país naquilo que se refere ao que agora vem se mostrando de fato com muita potência, que é o que nós queremos ser em função daquilo que está acontecendo no mundo.”

- Ivan Siqueira, professor na Universidade Federal da Bahia (UFBA), em fala no FIB 15.

SUMÁRIO

1 INFORMAÇÕES SOBRE A ATIVIDADE	4
1.1 Título e temas do workshop	4
1.2 Proponentes e co-proponentes	4
1.3 Palestrantes, moderadora e relatora	4
2 ESTRUTURAÇÃO DO WORKSHOP	7
2.1 Objetivos e resultados (propostos e atingidos)	7
2.2 Justificativa em relação à governança da Internet	8
2.3 Metodologia e formas de participação desenvolvidas durante a atividade	8
3 SÍNTESE DOS DEBATES	11
3.1 Síntese dos posicionamentos e propostas apresentadas pelas palestrantes/debatedores e participantes	11
3.1.1 Anita Gea Martinez Stefani	11
3.1.2 Ivan Siqueira	12
3.1.3 Isabella Ferro	13
3.1.4 Rodrigo César do Nascimento Xavier	15
3.1.5 Joice Lopes Leite	17
3.2 Perguntas do público	19
3.2.1 Respostas e Considerações da Mesa	20
3.3 Identificação de consensos, dissensos e pontos a aprofundar	22

1 INFORMAÇÕES SOBRE A ATIVIDADE

1.1 Título e temas do workshop

Título: BNCC Computação e cultura digital: caminhos para uma educação digital crítica e responsável

Temas do workshop: EDU – Letramento digital, ISCI – Cidadania digital

1.2 Proponentes e co-proponentes

Proponente: Embaixada do Reino Unido no Brasil (Setor Governamental)

Co-proponente: Safernet Brasil (Terceiro Setor)

1.3 Palestrantes, moderadora e relatora

Palestrantes:

- **Anita Gea Martinez Stefani - Ministério da Educação (Setor Governamental):** Mestra em Gestão de Políticas Públicas pela USP, onde também concluiu sua graduação em Relações Internacionais. Iniciou sua carreira na Prefeitura de São Paulo, tendo ocupado cargos como Coordenadora Geral de Cooperação Internacional e Redes de Cidades e, posteriormente, Diretora da Escola Municipal de Administração Pública (EMASP). No Instituto Natura, foi Gerente de Articulação de Agendas Prioritárias da Educação e Gestora do Conviva Educação. Desde 2023, é Diretora de Apoio à Gestão Educacional na Secretaria de Educação Básica do Ministério da Educação (MEC).
- **Isabella Ferro - Safernet Brasil (Terceiro Setor):** Analista de projetos na Safernet Brasil, atua em iniciativas de engajamento jovem e formação de professores para o uso seguro, crítico e responsável da Internet, com foco em direitos humanos. É administradora pública pela Universidade do Estado de Santa Catarina e internacionalista pela Universidade do Sul de Santa Catarina.
- **Ivan Siqueira - Universidade Federal da Bahia (Comunidade Científica e Tecnológica):** Professor Titular em Interdisciplinaridade no Instituto de Humanidades, Artes e Ciências da UFBA; Doutor e Mestre em Letras

(FFLCH/USP). Foi Conselheiro na Câmara de Educação Básica (CEB) do Conselho Nacional de Educação (CNE) (2015-2022), Vice-Presidente da CEB (2016-2018), e Presidente da CEB (2018-2020). Presidente interino do CNE (Jul/Ago 2020). Foi relator da BNCC Computação.

- **Joice Lopes Leite (Setor Empresarial):** Joice Lopes Leite é pesquisadora e head em Educação Digital, com ampla trajetória na formação docente, currículo e integração das tecnologias digitais na educação básica. Doutoranda em Educação: Currículo pela PUC-SP, é mestre em Educação com ênfase em Interdisciplinaridade pela mesma instituição. Possui especialização em Docência na Educação a Distância pela FGV e especialista em Teorias e Práticas Pedagógicas pela USP. Com mais de duas décadas de atuação em redes de ensino e projetos institucionais, idealizou e liderou a implementação de programas como o currículo letramento digital, cidadania digital, ensino híbrido, STEAM e cultura maker, alinhados à BNCC e a diretrizes internacionais de competência digital. Organizadora licenciada do TEDxPortoSeguroSchool e TEDxKids@PortoSeguroSchool, promovendo protagonismo estudantil, inclusão e inovação pedagógica. Participa como palestrante em congressos nacionais e internacionais nas áreas de educação digital, currículo híbrido e tecnologias para a aprendizagem.
- **Rodrigo César do Nascimento Xavier - Universidade Federal do Rio Grande do Norte (Comunidade Científica e Tecnológica e Setor Governamental):** Licenciado em Educação Artística com Habilitação em Artes Cênicas (2002), Mestre em Artes Cênicas (2012) e Doutorando em Estudos da Linguagem – Literatura Comparada (2024-), pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Como professor, exerceu a função de professor de arte (ensino de dança) na Prefeitura Municipal de Natal (2011-2014); ministrou a disciplina de Arte e Educação, no curso de Licenciatura em Espanhol, UAB, no IFRN (2012-2014). Foi, ainda, professor substituto da Licenciatura em Teatro, da UFRN (2013-2015). Desde 2013, Rodrigo é professor efetivo de Arte (ensino de Teatro) da Prefeitura Municipal de Parnamirim; neste vínculo, exerce a função de técnico pedagógico na Secretaria Municipal de Educação há 10 anos, sendo três desses anos no Setor de Tecnologia Educacional, atuando na formação continuada de professores, na articulação da Política de Inovação Educação Conectada (PIEC), no gerenciamento de mídias e na organização de eventos pedagógicos. No ano de 2018, integrou, como redator do componente curricular Arte, a Equipe ProBNCC, responsável pela elaboração e redação do Documento Curricular do Estado do Rio Grande do Norte - Ensino Fundamental.

Moderação:

- **Mariana Cartaxo - Embaixada do Reino Unido (Setor Governamental):** Diretora do Programa de Acesso Digital e Assessora Sênior na Embaixada Britânica em Brasília. Possui 10 anos de experiência nas áreas de cooperação internacional, direitos humanos e ciência política em organizações internacionais e missões diplomáticas.

Relatoria:

- **Julia Fernandes - Safernet Brasil (Terceiro Setor):** Julia Fernandes, estudante de jornalismo, embaixadora do programa Cidadão Digital da SaferNet Brasil. É criadora do “Lia Comunica”, um projeto de mídia independente que já alcançou mais de 1,5 milhão de visualizações nas redes sociais. Palestrante inspiracional, representou o Brasil no Fórum da Internet Segura, em Bruxelas.

2 ESTRUTURAÇÃO DO WORKSHOP

2.1 Objetivos e resultados (propostos e atingidos)

A Base Nacional Comum Curricular de Computação (BNCC) foi aprovada em 2022, com expectativa de implementação a partir de 2023, e estabelece diretrizes para o ensino de computação e o uso seguro das tecnologias digitais na educação básica, reforçando marcos normativos já existentes. O eixo de Cultura Digital inclui habilidades essenciais para que os estudantes desenvolvam a segurança e a privacidade de dados pessoais, aprendam a reportar e buscar ajuda em situações de risco, identificar impactos na saúde, promover diálogos respeitosos na Internet, entre outras. Essa proposta visou fortalecer a educação crítica para as tecnologias, alinhando-se ao que estabelece o Marco Civil da Internet (2014), a BNCC (2017), a Política Nacional de Educação Digital (2023) e o Projeto de Lei do Plano Nacional de Educação 2024-2034, que inclui a cidadania digital como um de seus principais objetivos estratégicos. Neste painel, promovemos uma discussão multissetorial sobre os desafios e oportunidades da implementação do eixo de Cultura Digital da BNCC de Computação nas escolas brasileiras e como a educação para a cidadania digital fortalece políticas públicas de desenvolvimento tecnológico e governança da internet. Os objetivos específicos incluíram:

- I) Analisar o eixo de Cultura Digital, compreendendo seus objetivos de aprendizagem, competências e habilidades.
- II) Discutir os desafios da implementação, abordando a formação de professores, a infraestrutura tecnológica, a produção de materiais didáticos e a integração com outras áreas do conhecimento.
- III) Apresentar casos de sucesso e boas práticas de escolas e projetos.
- IV) Propor soluções inovadoras e colaborativas, considerando o contexto brasileiro e as diversas realidades escolares.
- V) Refletir sobre o papel da cultura digital na formação cidadã, visando construir uma sociedade justa, ética e democrática, capacitando pessoas a exercerem seus direitos e responsabilidades online.

Além de promover uma discussão multissetorial sobre os desafios e oportunidades da implementação da BNCC de Computação, o painel pôde promover:

- I) Ampliação da compreensão sobre o eixo de Cultura Digital da BNCC de Computação e sua relação com outras políticas públicas de educação para a cidadania digital.

II) Promoção da troca de experiências e reflexões sobre os desafios da curricularização da educação sobre uso seguro e consciente das tecnologias nas escolas

III) Estímulo da adoção de práticas pedagógicas que promovam a cultura digital na educação básica e preparem estudantes para os desafios da sociedade digital.

IV) Fortalecimento da conexão entre a BNCC de Computação e a governança da Internet, evidenciando como a educação digital contribui para a formulação de políticas públicas mais eficazes e inclusivas, e prepara adolescentes e jovens para exercerem sua cidadania de forma plena.

2.2 Justificativa em relação à governança da Internet

A cidadania digital é pilar fundamental na governança da Internet, moldando a forma como interagimos, nos informamos e participamos da sociedade cada vez mais online. O Brasil possui relevante arcabouço de políticas públicas de educação neste sentido, reforçando a necessidade de preparar crianças e adolescentes para os desafios e oportunidades do uso das tecnologias, em especial o artigo 26 do Marco Civil da Internet (2014), a competência geral de cultura digital da Base Nacional Comum Curricular (2017), a seção III da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (2018), a Política Nacional de Educação Digital (2023), a política de Escolas Conectadas do Ministério da Educação (2023) e o mais recente Projeto de Lei do novo Plano Nacional de Educação 2024-2034. Esses marcos estão em consonância direta com o Decálogo dos Princípios para a Governança e Uso da Internet no Brasil, em especial a liberdade, privacidade e direitos humanos, a governança democrática e colaborativa, a universalidade, a diversidade, e a inovação. Ao discutir o eixo de cultura digital da BNCC de Computação, temos a oportunidade de compreender os desafios para que a educação para o uso seguro e consciente das tecnologias, já preconizado pelo Marco Civil da Internet há 10 anos, pode ser efetivado de forma colaborativa e respeitando a diversidade das escolas brasileiras. O eixo de cultura digital da BNCC de Computação, com foco em pensamento crítico, resolução de problemas, comunicação e colaboração, contribui para a formação de cidadãos digitais conscientes e participativos. Essa formação é crucial para uma Internet mais segura, ética e democrática, onde os usuários exerçam seus direitos e responsabilidades plenamente. Além disso, entendemos que a discussão auxilia na formulação de políticas públicas mais eficazes e inclusivas em áreas como privacidade, segurança digital e liberdade de expressão.

2.3 Metodologia e formas de participação desenvolvidas durante a atividade

O painel teve início com a mediação de Mariana Cartaxo, que apresentou os objetivos da discussão e destacou a relevância do Fórum da Internet no Brasil (FIB) como um espaço essencial para o fortalecimento da cultura e da participação ativa em mobilizações por inclusão social, especialmente no contexto digital.

Logo na introdução, foi apresentado ao público um Mentimeter com duas perguntas norteadoras: “Quais estratégias podem ser adotadas para tornar a cultura e a cidadania digital parte dos currículos escolares e da formação de professores?” e “O que deve ser evitado e quais cuidados devemos ter?”. A proposta era estimular a participação ativa da audiência desde o início, integrando suas contribuições ao debate.

1. Quais estratégias podem ser adotadas para tornar a cultura e a cidadania digital parte dos currículos escolares e da formação de professores?

Articulação e suporte para as secretarias municipais e estaduais para auxiliar no processo de implementação da cultura digital nas escolas

Primeiro preparação do principais atores: professores, coordenação, gestores

Acesso a ensino e implementação de cidadania digital nas escolas

Maior cooperação entre estados, municípios e união

A interconexão entre prática, teoria e personas em um currículo de Letramento Digital são fundamentais para formação de alunos e professores no contexto escolar. Ângelo Costa

Implementar projetos transversais que estimulem o pensamento computacional.

Deve-se pensar antes em manter as crianças e jovens nas escolas. Ter uma estrutura que dê suporte aos estudantes para mantê-los por tempo suficiente no ambiente escolar.

Atuação efetiva do governo federal em políticas públicas educacionais para fortalecimento de ações e respectiva implementação no "chão da escola" para os profissionais da educação e as/os estudantes.

Pensar a cidadania digital como uma cultura educacional, que envolve não só disciplina, mas formação continuada, protocolo de segurança, impacto na comunidade, entre outras ações.

Incluir cultura e cidadania digital nas escolas pode ser com aulas práticas de tecnologia, debates sobre redes sociais, uso crítico da internet e formação dos profs pra acompanhar essas ações.

Fortalecimento de ações formativas no Ensino superior público enquanto espaço de desenvolvimento continuado para profissionais da educação

Formação vom acompanhamento e monitoramento das ações pedagógicas.

Respostas da enquete realizada via Mentimeter

2. O que deve ser evitado e quais cuidados devemos ter?

Cuidado com os diferentes contextos sociais e culturais do Brasil.

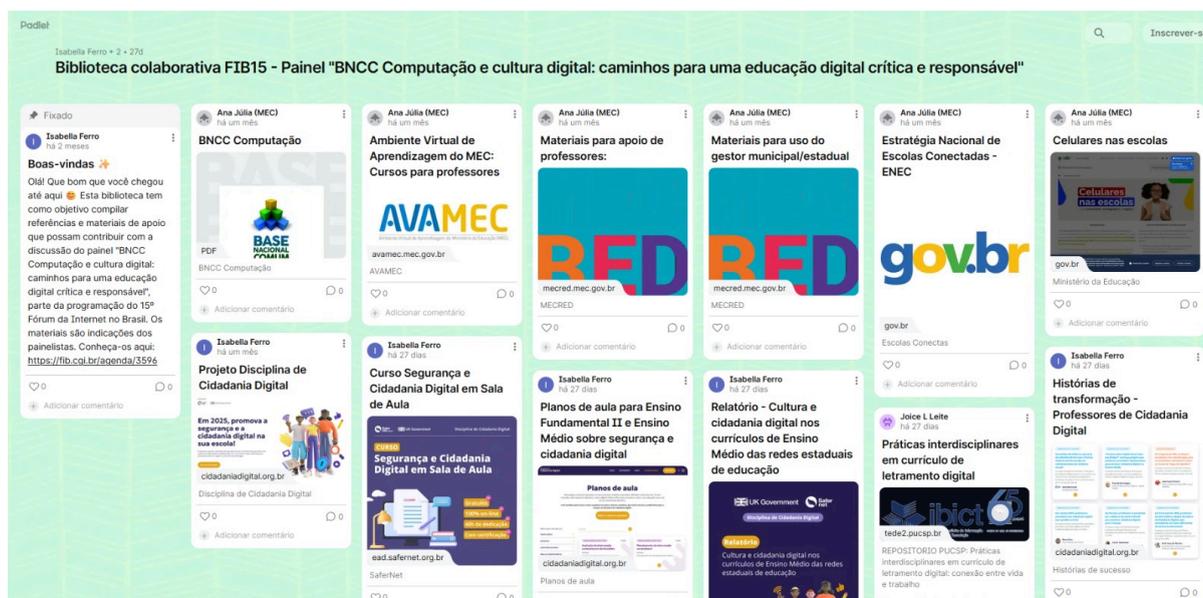
Deve-se evitar a individualização dos temas de inclusão digital. Estamos diante de muitos problemas sociais e deve-se tomar cuidado para haver democratização e diminuição das desigualdades.

Respostas da enquete realizada via Mentimeter

Em seguida, a moderadora conduziu a conversa com perguntas direcionadas aos painelistas, que guiaram as falas de cada integrante da mesa. Entre as respostas, Mariana compartilhou algumas contribuições enviadas pelo público por meio do Mentimeter, o que fortaleceu o engajamento da audiência em tempo real.

Após a primeira rodada de exposições, foi aberta uma sessão de perguntas do público, tanto presencial quanto online. Os resultados dessa etapa estão detalhados na seção 3.2 deste relatório.

Encerrando a atividade, foi apresentada a "Biblioteca Colaborativa", desenvolvida na plataforma Padlet, que reuniu materiais produzidos pelos painelistas e outras referências sobre o tema. O recurso foi disponibilizado aos participantes como uma forma de ampliar o acesso e possibilitar o aprofundamento dos conteúdos discutidos.



Biblioteca colaborativa disponível para acesso em:

<https://padlet.com/isabella621/biblioteca-colaborativa-fib15-painel-bncc-computa-o-e-cultur-g-vddhrb6u4afk9nv>

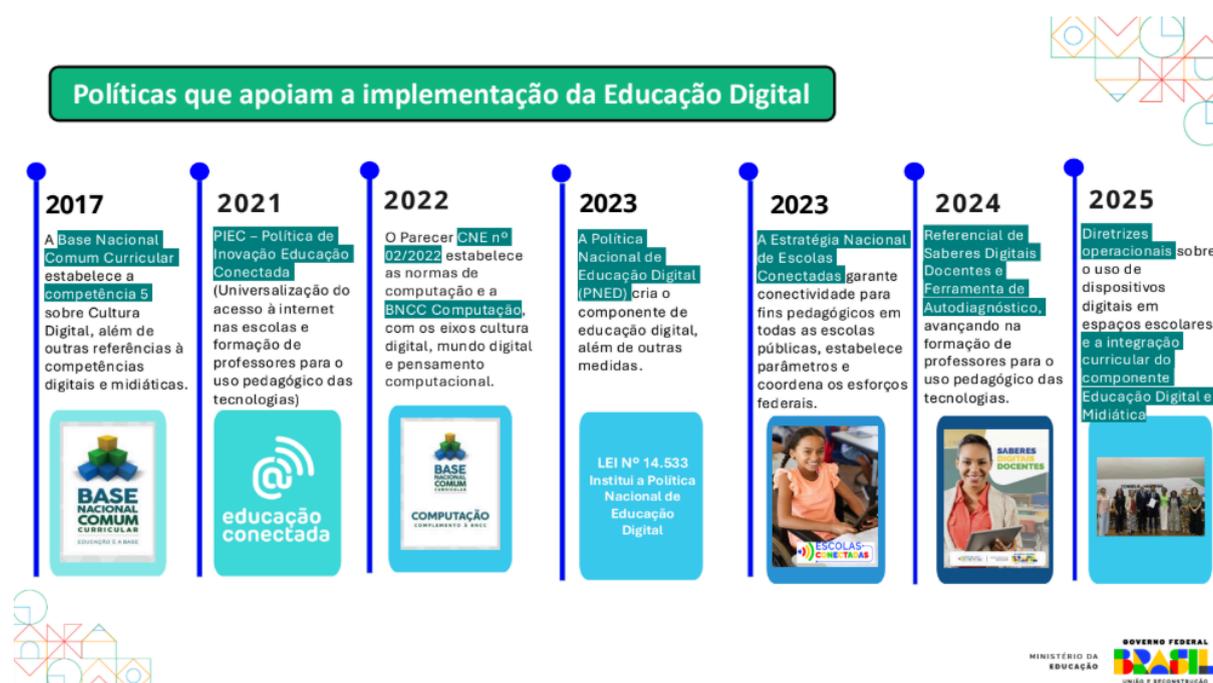
3 SÍNTESE DOS DEBATES

3.1 Síntese dos posicionamentos e propostas apresentadas pelas palestrantes/debatedores e participantes

3.1.1 Anita Gea Martinez Stefani

Pergunta norteadora: Qual a relação entre o processo de atualização e as diretrizes curriculares, operacionais e midiáticas de educação digital?

- O Brasil tem uma imensa diversidade: 47 milhões de estudantes, mais de 2 milhões de professores, 170 mil escolas, sendo 80% das unidades públicas no ensino de educação básica — um cenário complexo para implementar a educação digital.
- A educação digital está prevista em todos os níveis, desde a Educação Infantil até o Ensino Médio, não como conteúdo isolado, mas como dimensão fundamental da formação.
- O país conta hoje com marcos importantes como a BNCC Computação (2022), o PIEC (2021), o Plano Nacional de Educação Digital (PNED, 2023), o ENEC e o Referencial de Saberes Digitais Docentes (2024).



Slide compartilhado por Anita.

- O MEC retomou em 2023 seu papel estratégico de articular e dar suporte às redes estaduais e municipais para que essas políticas cheguem ao cotidiano escolar.
- A Estratégia Nacional de Escolas Conectadas é central, com seis eixos estruturantes: governança, infraestrutura, conectividade, dispositivos, formação e recursos digitais.
- Ainda existem 3 mil escolas no Brasil sem energia elétrica — um dado que escancara as desigualdades e o desafio para garantir infraestrutura mínima.
- A inclusão da conectividade no PAC (Programa de Aceleração do Crescimento) reforça a visão de que o acesso à internet é política de Estado, essencial para a inclusão social e educacional.
- O MEC oferece ferramentas para as redes: autodiagnósticos gratuitos, cursos online na plataforma Avamec, oficinas presenciais e materiais de orientação para gestores e professores.
- A regulamentação do uso pedagógico de dispositivos móveis nas escolas, aprovada pelo CNE, reforça a necessidade de garantir o uso responsável, respeitando direitos dos estudantes.

3.1.2 Ivan Siqueira

Pergunta norteadora: Qual a necessidade de implementar a diretriz específica sobre o ensino de computação? Como foi o processo de construção dessa diretriz? Como surge a necessidade de incluir o eixo de cultura digital - e como tem se desenvolvido a implementação, desafios e ganhos.

- A discussão sobre cultura digital e tecnologia na educação não é nova no Brasil; tem raízes desde os anos 60, quando o país foi pioneiro na América Latina em pós-graduação em computação.
- Nos anos 70 e 80, o Brasil sofreu um retrocesso em educação tecnológica, enquanto outros países avançaram.
- Em 2015, com a chegada ao Conselho Nacional de Educação, iniciou-se uma investigação aprofundada: estudo de 20 países (como Reino Unido, Argentina, Uruguai, Nigéria, Espanha), para identificar boas práticas e possibilidades para o Brasil.

- O ponto de partida é o artigo 205 da Constituição, que orienta a educação para o desenvolvimento pleno do cidadão, para a cidadania e para a continuidade dos estudos pós-educação básica.
- A BNCC Computação não é uma lei, mas uma norma — um instrumento que explica e complementa a legislação já existente.
- A BNCC Computação está dividida em três eixos: Mundo Digital, Cultura Digital e Pensamento Computacional, cada um com competências claras.
- Foram definidas sete competências para o ensino fundamental e sete para o ensino médio, além de exemplos práticos (algo pouco usual em normas, mas necessário diante da demanda das redes de ensino).
- O processo foi colaborativo, com mais de cem especialistas, universidades, interlocução com a OCDE, embaixadas e órgãos internacionais.
- A Cultura Digital, na BNCC, está diretamente ligada ao exercício da cidadania crítica: é fundamental que os estudantes entendam como funcionam os dados, os algoritmos e o impacto da comunicação digital.
- O desafio é formar cidadãos que reconheçam e se protejam das manipulações e das desigualdades que as tecnologias podem ampliar.
- Para o educador, a BNCC Computação é “um projeto de país naquilo que se refere a muita potência, em função daquilo que queremos ser diante do que está acontecendo no mundo”.

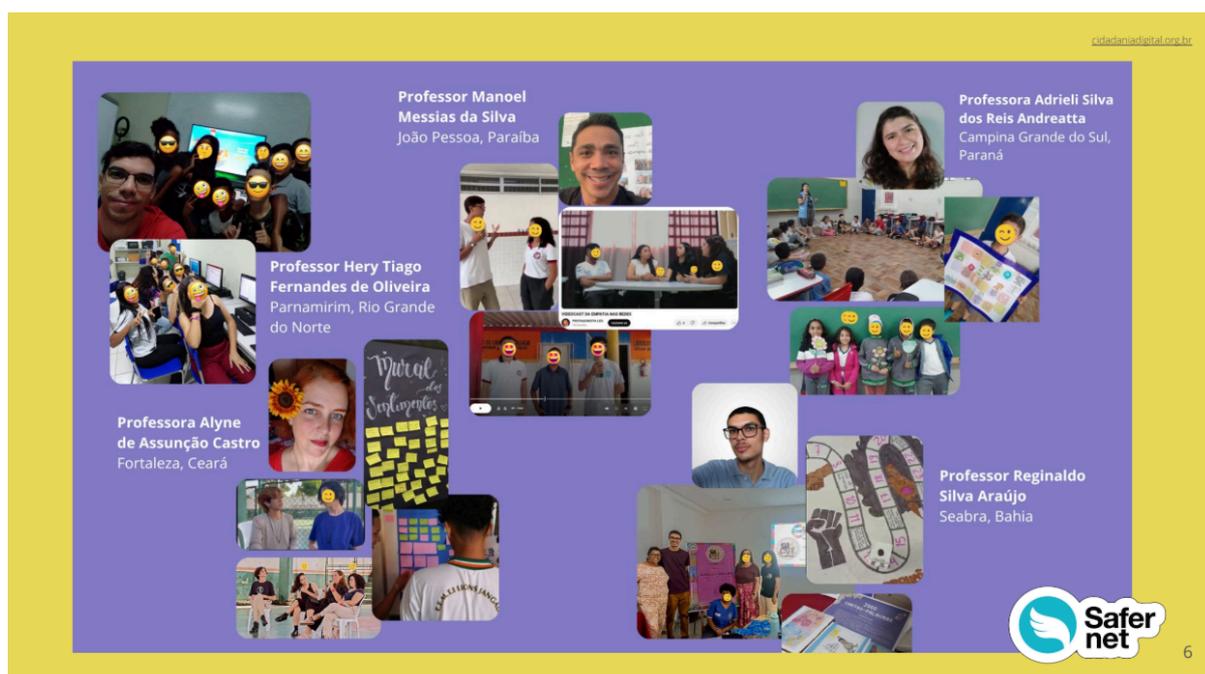
3.1.3 Isabella Ferro

Pergunta norteadora: Quais os aprendizados de implementação da disciplina e qual a sua visão sobre a estruturação durante esse processo?

- A Safernet atua em quatro eixos principais: Canal de Ajuda para vítimas de violência na internet; Canais de Denúncia (incluindo a Central Nacional de Denúncias de Crimes Cibernéticos e o Canal Escola Segura, criado em 2023); eixo de educação e prevenção; e engajamento de jovens em participação cidadã digital.
- Desde 2021, em parceria com a Embaixada do Reino Unido, a Safernet desenvolve o projeto da Disciplina de Cidadania Digital, que apoia redes públicas de ensino e professores na implementação de currículos focados no

uso seguro das tecnologias, com ênfase na prevenção de violências digitais para o Ensino Fundamental II e Médio.

- O projeto é balizado por marcos legais, como a competência 5 de Cultura Digital da BNCC geral e o eixo de Cultura Digital da BNCC Computação.
- Foi desenvolvido um caderno de aulas com roteiros detalhados e materiais de apoio para que professores trabalhem temas como segurança, privacidade online, saúde emocional, prevenção de cyberbullying, discurso de ódio, violência sexual na internet e combate à desinformação. Além disso, há cursos online autoinstrucionais via plataforma AVAMEC, e acompanhamento próximo para professores durante a implementação.
- Os estudantes são incentivados a desenvolver projetos de intervenção sociocultural e protagonismo, que são reconhecidos e premiados anualmente. A implementação dessa disciplina mostra que a cidadania digital tem poder transformador, mesmo em contextos desafiadores.
- Professores, muitas vezes em condições precárias, desenvolvem práticas que valorizam as experiências dos estudantes, promovendo autoestima, reflexão, pensamento crítico e autonomia.
 - Exemplos práticos: o professor Reginaldo, que desenvolveu projeto valorizando a cultura afro-brasileira e quilombola na Bahia com uso das tecnologias digitais; e a professora Alyne, que em escola da periferia de Fortaleza criou um espaço seguro para discussão sobre bem-estar online e formas de denúncia.



Slide compartilhado por Isabella.

- É fundamental garantir condições dignas de trabalho e formação continuada para professores, além de ambientes escolares seguros e acolhedores para crianças e adolescentes.
- A cidadania digital é uma dimensão estrutural da educação para o uso de tecnologias, qualificando todo o processo educacional. Por meio da cultura digital, crianças e adolescentes se apropriam de seus direitos e deveres, e se preparam para lidar com riscos e oportunidades das tecnologias.
- Os resultados já alcançados mostram que o projeto está impactando positivamente mais de 640 professores, 565 escolas, em todos os 27 estados, e mais de 70 mil estudantes.

3.1.4 Rodrigo César do Nascimento Xavier

Pergunta norteadora: Como surgiu essa demanda na escola, como foi a sua liderança nesse processo e como os alunos reagiram a essa implementação?

- Em Parnamirim, desde 2014, foi criado o cargo de professor de informática, mas não havia currículo ou componente curricular para essa função.
- Entre 2015 e 2022, houve dificuldade em estruturar a educação digital por falta de diretrizes claras.
- Com a homologação da BNCC Computação em 2022 e o Plano Nacional de Educação Digital em 2023, houve um impulso para formalizar o ensino de educação digital.
- Em 2024, a partir de webinários do MEC e da Safernet, o município iniciou a implementação da BNCC Computação.
 - Optou-se por começar pelo eixo Cultura Digital, por entender que estudantes chegam ao ambiente digital sem orientação sobre comportamento responsável, ética e proteção.
- A equipe adaptou materiais para os anos iniciais do ensino fundamental, mesmo diante de resistência inicial de professores que achavam que crianças menores não tinham essa demanda. Mas com pesquisas de campo e aplicação do projeto, ficou claro que alunos do 1º ao 5º ano também necessitavam de educação digital, com envolvimento das famílias no processo.

- O projeto incluiu atividades para fazer em casa, envolvendo pais e responsáveis, reforçando o papel da família na orientação digital.
- Em novembro e dezembro, foi realizado o Dia D de combate à violência e insegurança na internet, envolvendo 16 das 43 escolas do município. Foram 25 professores participantes, entre eles pedagogos e professores de educação digital. A experiência gerou identidade e protagonismo dos professores, que passaram a coordenar e liderar projetos.

Marcos da Nossa Caminhada

- **Engajamento de escolas e educadores.**
 - 16 escolas, no universo de 22 com laboratórios de informática;
 - 25 professores apresentaram a culminância dos projetos;
 - Prêmio de Cidadania Digital da Safernet + Menção Honrosa.
- **Adaptação e produção de materiais didáticos contextualizados.** (Cartilhas dos Projetos)
- **Identidade e protagonismo dos professores.**
- **Conscientização crescente sobre o tema da Cidadania Digital.**
- **Reconhecimento da experiência como referência regional.** (GORN e 15º FIB).



Slide compartilhado por Rodrigo.

- Os desafios incluem desigualdades estruturais, como escolas sem laboratório de informática.
- Para 2025, quatro escolas de tempo integral já incorporaram a disciplina formalmente. Estão em andamento alinhamentos curriculares e incentivo à formação avançada de professores (mestrado, doutorado).
O município está elaborando minuta de projeto de lei para regulamentar a educação digital na rede.

3.1.5 Joice Lopes Leite

Pergunta norteadora: Como foi a sua estratégia de implementação da BNCC e quais aprendizados você teve nesse período?

- A inclusão digital nas escolas precisa ir além do acesso à tecnologia - portanto, deve garantir o direito de compreender, criticar e criar com as ferramentas tecnológicas.
O educador precisa se apropriar das questões digitais, não apenas usar tecnologias, mas entender criticamente seu funcionamento e impactos.
- Regulamentações, diretrizes e materiais como os da Safernet são fundamentais para orientar gestores, professores e alunos nesse processo.
- A pesquisadora implementou, a partir de 2016, o Currículo de Letramento Digital, que cobre do ensino fundamental ao médio.
 - O currículo inclui dimensões pedagógica, didática, tecnológica e formação continuada de professores.
 - O componente curricular de letramento digital ocorre uma vez por semana, garantindo um momento específico para desenvolver competências digitais, além do trabalho transversal.
- Os alunos precisam ir além do consumo passivo das tecnologias; a escola deve garantir momentos para reflexão e aprendizado crítico.
 - Exemplos práticos no colégio: produção de podcast sobre Internet Segura no 6º ano; projetos sobre cibersegurança e temas relacionados, ajustados às séries.

Componente Curricular: Letramento Digital
Início ano letivo de 2016

Internet Segura – Pesquisa e produção de um Podcast

6º Ano do Ensino Fundamental II
Currículo Brasileiro
BNCC: EF67LP03, EF67LP05, EF67LP21, EF67AR03, EF67AR02 e EF67LP03
Recursos: Sway e site Beeraudiosozil

Aproveitando o dia da Internet Segura, em fevereiro, o 6º ano desenvolveu uma proposta de trabalho em grupo baseada em uma produção midiática no formato de Podcast. Além de colocar em pauta o contexto da cidadania digital, a partir da via temática, o projeto visa ampliar o repertório midiático e a capacidade de expressão em diferentes linguagens (multiletramento).

Para isso, os alunos e as alunas foram convidados a vivenciar as diferentes etapas de produção deste ambiente de mídia. Na pré-produção foi desenvolvida uma pesquisa relacionada a um dos subtemas escolhidos, a partir de referências apresentadas pelos professores, como os sites: "Internet segura", "Cartilha de segurança para internet" e "Safernet", além de outras fontes investigadas pelos alunos. Por fim, foi planejada a montagem de um roteiro, com o conteúdo e a sequência de falas. Na produção, os alunos gravaram os áudios pré-planejados e selecionaram os efeitos sonoros, músicas de fundo e vinhetas em bibliotecas de áudios virtuais e gratuitas. Por fim, na pós-produção foi feita a edição em editores de áudio online.



Internet Segura Cidadania Digital

8º Ano do Ensino Fundamental II
Currículo Brasileiro
BNCC: EF87LP04 e EF87LP02
Recursos: Computadores, iPads, smartphones, OneNote e editor de vídeo

Nesta atividade, propusemos aos alunos a criação de um vídeo com temas relacionados à internet segura e à cidadania digital. O trabalho contou com quatro etapas: pesquisa e organização das informações em formato de roteiro, captação de imagem/áudio, edição e exportação do vídeo. Foi solicitado aos alunos que usassem seus próprios dispositivos para a realização da atividade, havendo inclusive um diálogo entre os alunos sobre quais aplicativos eles utilizaram para a edição. Dessa maneira, a atividade promoveu a prática do processo de realização e edição de obras audiovisuais, utilização da nuvem para transferência e armazenamento de arquivos grandes e desenvolvimento dos conceitos relacionados à internet segura e à cidadania digital.



Slide compartilhado por Joice.

- As aulas contam com professores especialistas, mas o trabalho pode e deve envolver todos os docentes.

- A formação continuada dos professores é prioridade, com possibilidade de escolha das tecnologias e suporte para desenvolver projetos próprios.
- O objetivo final é formar cidadãos críticos, criadores e conscientes em relação à tecnologia, iniciando esse processo na escola.

3.2 Perguntas do público

"Como essa problemática das apostas esportivas (bets) entre as crianças e adolescentes tem chegado até vocês e o que têm pensado ou realizado para lidar com essa nova realidade? Pensando especialmente na preocupação com o futuro dos adolescentes que já estão apostando e se endividando, muitas vezes tentando melhorar a vida da família." - Lúcio (psicólogo e pesquisador em ciberpsicologia).

"Qual a visão futura do MEC sobre a implementação de formações continuadas para professores, gestores e corpo técnico, a fim de que a inclusão digital seja de fato efetiva nas escolas?" - Participante não identificado, professor de escola técnica em Pernambuco.

"Como está sendo pensada a recomposição das aprendizagens no contexto pós-pandemia, usando a tecnologia de forma autoral e criativa?" e "Como fortalecer a formação continuada dos profissionais da educação a partir do ensino superior público, e não apenas por meio de empresas privadas?" - Andrea Castiglione (CEF/UFA), para Anita Gea Martinez Stefani.

"A SaferNet realiza parcerias com universidades federais para envolver jovens universitários nas suas ações?" - Sofia (UFMB, Liga Acadêmica de Comunicação e Humanidades Digitais), para Isabella Ferro.

"Levando em consideração o projeto do MP pela Educação Digital (2015), feito em parceria com o CGI.br e a PFDC, é possível incluir conteúdos sobre violência física e digital contra meninas e mulheres nas formações e ações sobre cidadania digital?" - Priscila (Ministério Público Federal).

Comentário da audiência no Youtube, sem identificação: **"O eixo de "cultura digital" da BNCC não deveria se chamar "cidadania digital"?" e "Como esse eixo dialoga com o projeto de lei do Plano Nacional de Educação 2024–2034?"** - perguntas que Mariana Cartaxo direcionou para Anita.

3.2.1 Respostas e Considerações da Mesa

Anita Gea Martinez Stefani:

- **Sobre as apostas/bets:** O tema é recorrente nas formações em cidadania digital. Apostas são ilegais para menores de idade, mas algoritmos afetam fortemente crianças e adolescentes. É um desafio que vai além da escola — é social.
- **Sobre formação continuada:** O MEC atua com parcerias com universidades federais para oferecer cursos gratuitos e especializações. Ex: 9 mil vagas em curso com a UFMS e parcerias com universidades regionais como a UFRPE.
- **Sobre indução de políticas públicas:** Desde 2023, o VAR (recurso do Fundeb) está condicionado à inclusão da educação digital e midiática no currículo escolar. A rede que não aplicar, irá receber menos verba.
- **Sobre o Plano Nacional de Educação (2024–2034):** Conseguiu-se incluir um objetivo específico sobre educação digital e midiática, com metas para infraestrutura, conectividade e também para o aprendizado.
 - **Desafio:** criar formas de avaliar o desenvolvimento dessas competências. A BNCC Computação é uma referência útil.

Joice Lopes Leite:

- **Sobre a formação de professores e currículo:** Famílias e professores não foram preparados para lidar com o mundo digital. A internet ainda pode ser um espaço de encontros, mas precisa de educação e letramento digital desde cedo.
 - Ressaltou a importância do currículo de Computação na BNCC e a urgência da pauta.

Ivan Siqueira:

- **Sobre conteúdos que abordam a violência de gênero no digital:**
Afirmou estar envolvido em projetos voltados à inclusão de questões de gênero e violência nas discussões sobre cidadania digital, destacando que essas problemáticas estão ligadas a sentimentos de opressão alimentados por bolhas informacionais e pela atuação de algoritmos. Ressaltou a importância de dar visibilidade a essas discussões e de ampliar o alcance das iniciativas já existentes no país, muitas das quais são pouco conhecidas.
- **Sobre as apostas/bets:**
O educador ministra a disciplina “Problemas Contemporâneos”, no Instituto de Humanidades da UFBA, onde aborda finanças digitais. Nela, utiliza dados matemáticos e probabilísticos para mostrar aos estudantes que as chances reais de ganhar em apostas são ínfimas, promovendo assim o letramento financeiro e digital. Segundo ele, informar com clareza permite que os jovens façam escolhas mais conscientes, vez que o acesso à informação qualificada e a formação crítica são fundamentais para enfrentar esses desafios — tanto em relação ao comportamento online quanto às vulnerabilidades que afetam grupos específicos, como meninas, mulheres e pessoas com deficiência.

Rodrigo César do Nascimento Xavier:

- **Sobre formação continuada:**
Relatou a realidade de sua rede de ensino, onde professores sem formação na área (como de inglês, espanhol ou ciências) estão lecionando educação digital. Por isso, a formação continuada tem atuado quase como formação inicial.
 - Estão buscando parcerias com universidades para viabilizar a entrada de professores na pós-graduação e qualificar o ensino. Encerrou agradecendo à SaferNet e elogiando o engajamento da equipe.

Isabella Ferro:

- **Parceria da Safernet com universidades:**
A SaferNet possui um eixo específico de engajamento de jovens, e que sua própria trajetória dentro da organização começou por meio de um projeto voltado à juventude (Cidadão Digital). A SaferNet oferece cursos de formação gratuitos, com foco em adolescentes e jovens, disponíveis na plataforma Avamec, e está aberta a parcerias com universidades.

- Para facilitar o acesso a esses conteúdos, Isabella divulgou um Padlet colaborativo com referências, links e materiais utilizados ou mencionados ao longo da mesa.

- **Sobre conteúdos que abordam a violência de gênero no digital:**

Isabella explicou que o currículo da SaferNet já contempla essa temática por meio de módulos sobre relações seguras na internet, com foco específico na prevenção da violência contra meninas e mulheres em contextos digitais. Ela destacou o material chamado Guia Meninas em Rede, desenvolvido pela ONG com o objetivo de apoiar escolas e educadores a abordarem temas de gênero, tecnologia e internet de forma crítica e sensível - este recurso também se encontra disponível no padlet indicado pela analista.

3.3 Identificação de consensos, dissensos e pontos a aprofundar

TIPO DE MANIFESTAÇÃO (POSICIONAMENTO OU PROPOSTA)	CONTEÚDO	CONSENSO OU DISSENSO	PONTOS A APROFUNDAR
Posicionamento	A proibição do celular nas escolas para usos que não sejam pedagógicos pode cooperar para que as plataformas digitais se adaptem ao uso dos professores.	Dissenso	Quais são os contextos desses professores e estudantes? A proibição do celular nas escolas está sendo uma medida efetiva e viável em todas as unidades escolares? Como alcançar as plataformas digitais para que essa possibilidade de adaptação seja considerada?
Posicionamento	Milhares de unidades escolares no Brasil compõem uma infraestrutura precária (3 mil escolas estão sem rede de energia elétrica e outras não	Consenso	Quais são as políticas públicas que estão sendo feitas para reverter esse apontamento? Como alcançar esses estudantes que vivem na

	possuem laboratório de informática para os estudantes).		<p>escassez desde a educação básica, sobretudo, para o acesso no letramento digital?</p> <p>Como as condições dignas de trabalho dos profissionais de educação podem ser - e estão sendo - garantidas nesse contexto?</p>
Posicionamento	A formação continuada dos professores é prioridade para a implementação eficaz da BNCC	Consenso	<p>Como os programas de pós-graduação em Universidades Públicas e Federais poderiam garantir esse acesso aos profissionais de educação?</p> <p>Como os cursos de capacitação poderiam ser usados como ferramenta de promoção e reconhecimento do professor envolvido?</p>
Proposta	Materiais que incluam a abordagem de violência de gênero digital	Consenso	<p>Maior divulgação de projetos e materiais que já retratam esse tópico</p> <p>Maior envolvimento de docentes e discentes no desenvolvimento de estudos sobre o tema</p>
Posicionamento	O reconhecimento, através de premiações e/ou menções honrosas, é fundamental para impulsionar o engajamento dos estudantes em temáticas da cidadania digital	Consenso	-