

**CENTRO UNIVERSITÁRIO INTERNACIONAL UNINTER
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO E NOVAS
TECNOLOGIAS**

ERIVAN CHAVES DOS SANTOS

**PRODUTO DA DISSERTAÇÃO: GUIA DE ORIENTAÇÕES
METODOLÓGICAS PARA IMPLEMENTAÇÃO DA CULTURA
DIGITAL NO ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS**

**CURITIBA
2025**



GUIA DE ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS

PARA IMPLEMENTAÇÃO
DA CULTURA DIGITAL NO
ENSINO FUNDAMENTAL - ANOS INICIAIS

Erivan Chaves dos Santos
2025



SUMÁRIO

Apresentação.....	2
Unidade 1 – Cultura Digital e a BNCC	3
Unidade 2 – Competências Digitais para o Ensino Fundamental	
– Anos Iniciais	4
Sobre as Competências específicas de Língua Portuguesa	9
Sobre as Competências específicas de Matemática.....	10
Sobre as Competências específicas de Artes.....	11
Sobre as Competências específicas de Geografia	12
Sobre as Competências específicas de História.....	14
Sobre as Competências específicas do Ensino Religioso.....	15
Sobre as Competências específicas do Ensino de Ciências.....	17
Unidade 3 – Contexto no uso das tecnologias de Comunicação	
e Informação na Amazônia	18
Unidade 4 – Alternativas Metodológicas para a Implementação	
da Cultura Digital.....	19
Considerações Finais	27

APRESENTAÇÃO

Este guia em formato de e-book foi elaborado como parte do produto educacional vinculado à dissertação “Conectividade e Educação: Desafios de Inclusão Digital na Amazônia” desenvolvida no Programa de Pós-graduação - Mestrado em Educação e Novas Tecnologias do Centro Universitário Internacional – UNINTER e tem como objetivo principal propor alternativas aos professores, coordenadores pedagógicos e demais profissionais da educação básica sobre formas práticas, acessíveis e contextualizadas de implementar a Cultura Digital nas salas de aula do Ensino Fundamental – Anos Iniciais (1º ao 5º ano), conforme prevê a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especialmente por meio da Competência Geral 5.

Vivemos em uma sociedade profundamente marcada pela presença das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs), que impactam não apenas a forma como nos comunicamos, mas também como ensinamos, aprendemos e nos relacionamos com o conhecimento. No entanto, em contextos como a Amazônia, os desafios estruturais, a limitação de acesso à internet e a escassez de equipamentos tecnológicos impõem barreiras adicionais à efetiva inserção da cultura digital no cotidiano escolar. Diante disso, torna-se fundamental pensar em alternativas metodológicas que respeitem as realidades locais e promovam, ainda assim, uma educação digital inclusiva, crítica e significativa.

Este guia está estruturado em quatro unidades: a primeira aborda o conceito de Cultura Digital a partir das diretrizes da BNCC; a segunda apresenta um panorama sobre o uso das tecnologias na região amazônica, destacando os principais obstáculos enfrentados; a terceira sistematiza as competências digitais previstas para os anos iniciais do Ensino Fundamental, de forma interdisciplinar; e, por fim, a quarta unidade propõe estratégias metodológicas e recursos – digitais, híbridos e offline – que possam ser utilizados mesmo em contextos com infraestrutura limitada.

Mais do que um manual técnico, este e-book pretende ser um instrumento de apoio pedagógico que valoriza a escuta ativa, a inovação sensível ao território e o compromisso com uma educação transformadora, equitativa e conectada



com o mundo — mesmo quando a conexão é, muitas vezes, apenas simbólica. Que este guia possa contribuir para fortalecer o protagonismo docente e oferecer caminhos possíveis para o desenvolvimento da cultura digital, respeitando a diversidade e as especificidades da Amazônia.

UNIDADE 1 – CULTURA DIGITAL E A BNCC

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece um conjunto de dez competências gerais que devem nortear a formação dos estudantes ao longo da educação básica. Dentre essas competências, destaca-se a Competência Geral 5, que trata da Cultura Digital, um eixo fundamental para a formação cidadã na sociedade contemporânea. A competência propõe que os estudantes devem ser capazes de “compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva”.

A Cultura Digital, nesse contexto, não deve ser compreendida apenas como o uso instrumental de ferramentas tecnológicas, mas como uma prática social e cognitiva, que envolve novas formas de leitura, escrita, produção de sentido, comunicação e participação. Trata-se de um processo educativo que exige, desde os primeiros anos do Ensino Fundamental, a alfabetização digital crítica, em que os estudantes aprendem a lidar com informações digitais de maneira ética, criativa e responsável.

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, é essencial que as propostas pedagógicas envolvam o uso de tecnologias de forma integrada e significativa, respeitando o estágio de desenvolvimento cognitivo das crianças e promovendo o letramento digital desde cedo. A introdução da cultura digital nessa etapa da escolarização deve ser pensada como parte integrante do currículo escolar e não como uma atividade isolada. Isso implica, por exemplo, utilizar recursos como vídeos educativos, jogos interativos, aplicativos de aprendizagem e dispositivos simples, como tablets e computadores, como meios para



desenvolver habilidades de leitura, escrita, cálculo, pesquisa e resolução de problemas.

A BNCC valoriza ainda o protagonismo estudantil, incentivando que, mesmo nas séries iniciais, as crianças sejam encorajadas a produzir conteúdo, tomar decisões, colaborar com colegas em ambientes digitais e desenvolver autonomia no uso responsável das tecnologias. É fundamental que o professor atue como mediador desse processo, ajudando os alunos a construir uma relação crítica com a informação, a respeitar regras de convivência online e a entender os riscos e possibilidades do mundo digital.

Dessa forma, implementar a Cultura Digital nos Anos Iniciais da Educação Básica significa criar condições para que as crianças não apenas utilizem tecnologias, mas compreendam seus usos, alcancem maior engajamento no processo de aprendizagem e se preparem para atuar de forma consciente e ativa na sociedade digital em que vivem.

UNIDADE 2 – COMPETÊNCIAS DIGITAIS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS

A incorporação das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) na Educação Básica é um dos eixos centrais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que prevê, na Competência Geral 5, que o estudante deve ser capaz de “compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.” A transversalidade dessa competência exige que todas as áreas do conhecimento — inclusive nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental — assumam a responsabilidade de desenvolver habilidades digitais desde os primeiros anos de escolarização.

A BNCC propõe que a Cultura Digital se desdobre em três dimensões centrais: pensamento computacional, mundo digital e cultura digital. Essas dimensões não se restringem ao uso de equipamentos tecnológicos, mas



abrangem uma compreensão mais ampla, que envolve a capacidade de lidar com problemas, processar informações, agir com responsabilidade nas redes digitais, e principalmente, utilizar esses recursos como ferramentas para a aprendizagem significativa.

A primeira dimensão, pensamento computacional, envolve habilidades como a decomposição de problemas, o reconhecimento de padrões, a formulação de estratégias e a compreensão de algoritmos. Mesmo nas turmas de 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental, é possível introduzir esses conceitos por meio de atividades desplugadas, jogos lógicos, brincadeiras estruturadas ou sequências didáticas com robótica educacional de baixo custo. Essas práticas contribuem para o desenvolvimento de uma mentalidade estruturada e lógica, essencial para a resolução de problemas em múltiplas áreas do conhecimento.

A segunda dimensão, mundo digital, refere-se à capacidade dos alunos de acessar, compreender, avaliar criticamente e utilizar informações disponíveis em ambientes digitais. Desde cedo, é necessário que os estudantes aprendam a diferenciar conteúdos confiáveis de notícias falsas, a realizar pesquisas com intencionalidade pedagógica e a utilizar aplicativos, vídeos e plataformas de maneira ética e funcional. Nos contextos amazônicos, onde a conectividade é limitada, o trabalho com conteúdos previamente baixados, mídias físicas e simulações off-line também possibilita que esses saberes sejam desenvolvidos de forma contextualizada e inclusiva.

A terceira dimensão, cultura digital, está associada à autoria, participação, produção e expressão criativa dos estudantes em ambientes mediados por tecnologias. A criação de podcasts, vídeos curtos, registros fotográficos de atividades escolares, murais digitais e blogs escolares, por exemplo, favorecem a autonomia dos estudantes e consolidam o protagonismo estudantil. Esse processo não depende exclusivamente de grandes investimentos tecnológicos, mas sim de uma abordagem pedagógica que valorize o uso criativo das ferramentas disponíveis, ainda que simples.

Essas competências digitais também estão refletidas nas habilidades específicas de cada área do conhecimento. Em Matemática, a BNCC propõe que os estudantes utilizem processos e ferramentas, inclusive digitais, para modelar e resolver problemas cotidianos, validando estratégias e resultados. Em Língua Portuguesa, sugere-se o uso de diferentes mídias e linguagens digitais para



ampliar os processos de produção de sentido e a autoria. Em Arte, destaca-se o uso de recursos audiovisuais e digitais como meios de criação, registro e experimentação estética. Já em História e Geografia, valoriza-se a análise crítica de tecnologias, sua apropriação por diferentes grupos sociais, e a construção de conhecimento por meio da investigação, pesquisa e interpretação de fontes digitais e mapas interativos.

A transversalidade dessas competências também exige que os professores estejam preparados para integrar as TDICs aos seus planejamentos, mesmo em contextos adversos. Isso significa reconhecer as limitações locais, como baixa ou inexistente conexão à internet, e ainda assim buscar estratégias que permitam o desenvolvimento das habilidades digitais de maneira significativa. O uso de recursos como vídeos off-line, softwares gratuitos, aplicativos que funcionam sem conexão ou até mesmo materiais impressos com QR Codes para posterior acesso, são exemplos de metodologias inclusivas e eficazes.

Por fim, é importante destacar que o desenvolvimento de competências digitais nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental não deve ser visto como um fim em si mesmo, mas como uma ponte para a formação de sujeitos críticos, criativos, éticos e preparados para os desafios da sociedade contemporânea. Ao integrar cultura digital ao currículo escolar, respeitando os contextos socioterritoriais da Amazônia, promove-se não apenas a inclusão digital, mas também a justiça educacional, permitindo que as crianças da região possam acessar os saberes globais sem abrir mão de suas identidades locais.

O quadro abaixo apresenta uma sistematização de como as competências relacionadas a cultura digital e uso das tecnologias digitais se apresentam no Ensino Fundamental com foco nos anos iniciais na BNCC:



Quadro 1 – Competências da Cultura Digital: Ensino Fundamental

ÁREA: LINGUAGENS	
Componentes Curriculares: Língua Portuguesa e Arte.	
<p>Competência específica da área:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao diálogo, à resolução de conflitos e à cooperação; - Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos. 	
Componente Curricular	Competência Específica do Componente
Língua Portuguesa	Mobilizar práticas da cultura digital, diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais para expandir as formas de produzir sentidos (nos processos de compreensão e produção), aprender e refletir sobre o mundo e realizar diferentes projetos autorais.
Arte	Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.
ÁREA: MATEMÁTICA	
Componentes Curriculares: Matemática	
<p>Competência específica da área:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar processos e ferramentas matemáticas, inclusive tecnologias digitais disponíveis, para modelar e resolver problemas cotidianos, sociais e de outras áreas de conhecimento, validando estratégias e resultados; - Enfrentar situações-problema em múltiplos contextos, incluindo-se situações imaginadas, não diretamente relacionadas com o aspecto prático-utilitário, expressar suas respostas e sintetizar conclusões, utilizando diferentes registros e linguagens (gráficos, tabelas, esquemas, além de texto escrito na língua materna e outras linguagens para descrever algoritmos, como fluxogramas, e dados). 	
ÁREA: CIÊNCIAS DA NATUREZA	
Componentes Curriculares: Ciências	



Competência específica da área:

- Analisar, compreender e explicar características, fenômenos e processos relativos ao mundo natural, social e tecnológico (incluindo o digital), como também as relações que se estabelecem entre eles, exercitando a curiosidade para fazer perguntas, buscar respostas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das Ciências da Natureza;
- Utilizar diferentes linguagens e tecnologias digitais de informação e comunicação para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos e resolver problemas das Ciências da Natureza de forma crítica, significativa, reflexiva e ética.

ÁREA: CIÊNCIAS HUMANAS**Componentes Curriculares:** Geografia e História**Competência específica da área:**

- Utilizar as linguagens cartográfica, gráfica e iconográfica e diferentes gêneros textuais e tecnologias digitais de informação e comunicação no desenvolvimento do raciocínio espaço-temporal relacionado a localização, distância, direção, duração, simultaneidade, sucessão, ritmo e conexão.

Componente Curricular	Competência Específica do Componente
Geografia	<ul style="list-style-type: none"> - Desenvolver e utilizar processos, práticas e procedimentos de investigação para compreender o mundo natural, social, econômico, político e o meio técnico-científico e informacional, avaliar ações e propor perguntas e soluções (inclusive tecnológicas) para questões que requerem conhecimentos científicos da Geografia; - Desenvolver o pensamento espacial, fazendo uso das linguagens cartográficas e iconográficas, de diferentes gêneros textuais e das geotecnologias para a resolução de problemas que envolvam informações geográficas.
História	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar questionamentos, hipóteses, argumentos e proposições em relação a documentos, interpretações e contextos históricos específicos, recorrendo a diferentes linguagens e mídias, exercitando a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos, a cooperação e o respeito; - Produzir, avaliar e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de modo crítico, ético e responsável, compreendendo seus significados para os diferentes grupos ou estratos sociais.

ÁREA: ENSINO RELIGIOSO**Componentes Curriculares:** Ensino Religioso**Competência específica da área:**

- Analisar as relações entre as tradições religiosas e os campos da cultura, da política, da economia, da saúde, da ciência, da tecnologia e do meio ambiente.



Sobre as Competências específicas de Língua Portuguesa

No componente curricular de **Língua Portuguesa**, a Cultura Digital ocupa lugar de destaque na formação dos estudantes, principalmente por seu papel na ampliação das formas de leitura, produção de textos e construção de sentidos. A BNCC estabelece como uma das competências específicas da área a capacidade de **“mobilizar práticas da cultura digital, diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais para expandir as formas de produzir sentidos (nos processos de compreensão e produção), aprender e refletir sobre o mundo e realizar diferentes projetos autorais.”**

Essa diretriz reconhece que a leitura e a escrita, no século XXI, não se limitam ao suporte impresso. As crianças hoje estão expostas desde cedo a múltiplas linguagens — verbais, visuais, sonoras e audiovisuais — e, por isso, o ensino da Língua Portuguesa precisa contemplar a **multimodalidade** como parte integrante da formação leitora e escritora. A inserção das TDICs nas práticas pedagógicas

permite que os alunos tenham contato com diferentes gêneros textuais digitais, como vídeos, blogs, podcasts, e-books, memes, infográficos, entre outros.

Utilizar a tecnologia como aliada no ensino de Língua Portuguesa significa, por exemplo, incentivar os estudantes a escreverem pequenos textos em editores digitais, gravarem áudios para praticar a oralidade, produzirem vídeos educativos com narrativas próprias, ou mesmo criarem apresentações multimodais que articulem imagem, som e texto. Tais experiências valorizam a autoria estudantil, desenvolvem a capacidade de interpretação crítica e promovem o letramento digital como extensão do letramento tradicional.

Além disso, o uso de ferramentas digitais favorece a prática da **revisão colaborativa**, do compartilhamento de ideias e da reflexão metalinguística sobre os usos da linguagem. Em ambientes digitais mediados pelo professor, os estudantes aprendem a negociar sentidos, respeitar opiniões divergentes e utilizar a linguagem de forma ética e consciente.

Dessa forma, ao integrar práticas da cultura digital ao ensino



de Língua Portuguesa, os educadores não apenas ampliam o repertório dos alunos, mas também os preparam para atuar de maneira autônoma e criativa nos diversos contextos comunicativos do mundo contemporâneo — dentro e fora da escola.

Sobre as Competências específicas de Matemática

A integração da Cultura Digital ao currículo dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental também se concretiza por meio das **competências específicas de cada área do conhecimento**, conforme define a BNCC. No componente curricular de **Matemática**, por exemplo, a tecnologia não é tratada como um elemento acessório, mas como uma **ferramenta metodológica e cognitiva** capaz de potencializar a aprendizagem, promover o raciocínio lógico e estimular a resolução de problemas de forma contextualizada.

A BNCC explicita que os alunos devem ser capazes de "utilizar processos e ferramentas matemáticas, inclusive tecnologias digitais disponíveis, para modelar e resolver problemas cotidianos,

sociais e de outras áreas de conhecimento, validando estratégias e resultados". Essa diretriz reforça o papel das tecnologias digitais como **meios para desenvolver competências matemáticas** em situações práticas e significativas para os estudantes.

No cotidiano escolar, isso pode se traduzir na utilização de softwares de simulação, jogos digitais de lógica, calculadoras, aplicativos interativos e ambientes virtuais de aprendizagem que favoreçam a exploração de conceitos como quantidades, medidas, operações, geometria e estatística. Quando esses recursos são empregados de maneira planejada e orientada, contribuem para tornar o aprendizado mais dinâmico, investigativo e participativo.

Além disso, o uso das tecnologias em Matemática estimula a **validação de hipóteses e estratégias**, proporcionando aos alunos a possibilidade de testarem suas ideias, verificarem resultados de forma imediata e discutirem diferentes caminhos para a solução de um problema. Esse processo favorece o desenvolvimento de habilidades como a autonomia



intelectual, o pensamento crítico e a argumentação lógica — capacidades essenciais para a formação de sujeitos capazes de atuar no mundo com base em dados, interpretações e decisões fundamentadas.

Portanto, o ensino de Matemática nos Anos Iniciais, quando articulado à Cultura Digital, amplia as possibilidades pedagógicas e transforma a sala de aula em um espaço mais inclusivo, interativo e conectado com os desafios da vida real.

Sobre as Competências específicas de Artes

A área de Arte no Ensino Fundamental I também integra a Cultura Digital às suas práticas pedagógicas, reconhecendo o papel das tecnologias da informação e comunicação como instrumentos de criação, fruição e expressão artística. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) orienta que os estudantes devem ser capazes de “compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas

tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações”, bem como de “mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.”

Essas competências colocam em evidência a importância de expandir o ensino de Arte para além dos meios tradicionais, incorporando ferramentas digitais como câmeras, tablets, aplicativos de edição de imagem e som, softwares de criação gráfica e plataformas audiovisuais. O uso desses recursos permite aos alunos experimentar novas formas de expressão estética e desenvolver projetos interdisciplinares que unem som, imagem, movimento e performance — como a criação de curtas-metragens, colagens digitais, apresentações multimídia ou podcasts narrativos.

Nos Anos Iniciais, essas práticas podem ser adaptadas de forma lúdica e acessível, respeitando o nível de desenvolvimento das crianças. Atividades como a gravação de vídeos com dramatizações, a produção de ilustrações digitais ou o uso de



aplicativos para criar músicas simples são formas eficazes de estimular a criatividade, a sensibilidade artística e a participação ativa dos estudantes em projetos autorais. Além disso, o uso das tecnologias como ferramentas de registro e documentação das produções artísticas permite acompanhar o processo criativo dos alunos, valorizando sua trajetória e fortalecendo o vínculo entre linguagem, identidade e território.

Outro aspecto relevante é que a inserção da Cultura Digital nas aulas de Arte contribui para democratizar o acesso a diferentes manifestações culturais, especialmente em contextos como o amazônico, onde o contato com museus, exposições e centros culturais pode ser limitado. Por meio da internet e de plataformas educativas, é possível explorar obras, artistas e movimentos de diversas épocas e culturas, ampliando o repertório cultural dos estudantes e promovendo uma educação estética mais rica e inclusiva.

Assim, as tecnologias digitais, quando integradas de forma intencional e crítica ao ensino de Arte, não apenas enriquecem as

experiências pedagógicas, mas também fortalecem o direito de todos os alunos à expressão, à criação e à vivência sensível da cultura em suas múltiplas formas.

Sobre as Competências específicas de Geografia

A Geografia, enquanto componente curricular fundamental para a formação crítica dos estudantes, também se beneficia significativamente da integração com a Cultura Digital no contexto da BNCC. Entre as competências específicas dessa área nos Anos Iniciais, destaca-se a capacidade de **“desenvolver e utilizar processos, práticas e procedimentos de investigação para compreender o mundo natural, social, econômico, político e o meio técnico-científico e informacional, avaliar ações e propor perguntas e soluções (inclusive tecnológicas) para questões que requerem conhecimentos científicos da Geografia.”**

Essa competência estimula a construção de um olhar investigativo sobre a realidade, e as tecnologias digitais desempenham um papel



estratégico nesse processo ao ampliar as possibilidades de observação, pesquisa, comparação e análise de dados geográficos. A utilização de mapas interativos, imagens de satélite, recursos de geolocalização, vídeos educativos sobre formações geográficas e até jogos digitais que simulam contextos urbanos e ambientais permite aos estudantes compreenderem melhor as dinâmicas territoriais, as paisagens, os fenômenos naturais e as ações humanas sobre o espaço.

Nos anos iniciais, o uso das tecnologias pode ser planejado de maneira lúdica e acessível, com atividades que explorem, por exemplo, a criação de mapas da escola ou da comunidade com aplicativos simples, o registro fotográfico de elementos da paisagem local ou a construção de painéis digitais que relacionem o cotidiano dos alunos ao espaço geográfico em que vivem. Essas práticas favorecem a **apropriação do espaço** e o desenvolvimento do **sentido de pertencimento**, especialmente em territórios como os da Amazônia, em que os saberes geográficos tradicionais também podem dialogar com o uso de tecnologias para fortalecer a

compreensão sobre território, rios, clima, biodiversidade e ocupações humanas.

Além disso, o contato com ferramentas digitais permite trabalhar de forma mais integrada temas como sustentabilidade, justiça socioambiental e cidadania territorial. Ao investigar problemas ambientais locais com o auxílio da internet ou construir maquetes digitais de comunidades ribeirinhas, os estudantes desenvolvem a **capacidade de avaliar criticamente o espaço em que vivem** e de propor soluções contextualizadas — mesmo com recursos simples.

Dessa forma, a inserção da Cultura Digital no ensino de Geografia não apenas enriquece o processo de ensino-aprendizagem, mas contribui para formar sujeitos capazes de compreender e intervir no mundo com base em múltiplas fontes de informação, valorizando a diversidade, o ambiente e o território amazônico como partes essenciais da construção de saberes geográficos.



Sobre as Competências específicas de História

O ensino de História nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental tem um papel essencial na formação crítica e cidadã dos estudantes, ao promover a valorização da diversidade, da memória e da identidade coletiva. Com a incorporação da Cultura Digital à proposta curricular, a Base Nacional Comum Curricular estabelece como uma das competências específicas da área a necessidade de “produzir, avaliar e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de modo crítico, ético e responsável, compreendendo seus significados para os diferentes grupos ou estratos sociais.”

Essa competência reconhece o potencial das tecnologias digitais não apenas como ferramentas de acesso à informação, mas como instrumentos de interpretação histórica e de construção de narrativas. Por meio do uso consciente e contextualizado das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), os alunos podem acessar diferentes versões e vozes sobre os acontecimentos históricos, entender os processos de

formação das sociedades e identificar como as memórias coletivas são construídas e disputadas.

Nos anos iniciais, o ensino de História pode utilizar recursos como vídeos animados sobre povos originários, fotografias antigas da comunidade escolar, entrevistas digitais com familiares, museus virtuais e linhas do tempo digitais para abordar temas como cultura, ancestralidade, diversidade étnico-racial, movimentos sociais e patrimônio cultural. Essas experiências permitem que os estudantes se envolvam ativamente com o conteúdo, desenvolvendo habilidades de comparação, investigação e argumentação, ao mesmo tempo em que constroem um olhar sensível sobre a pluralidade de sujeitos históricos.

A tecnologia também favorece o desenvolvimento da consciência histórica, pois possibilita que os alunos compreendam como as representações do passado são influenciadas por diferentes contextos sociais, políticos e culturais. Ao acessar plataformas digitais com fontes históricas, como documentos, mapas antigos, jornais digitalizados ou acervos



audiovisuais, as crianças podem perceber que a História é uma construção contínua, influenciada pelas relações de poder e pelas disputas de memória.

Além disso, a produção de conteúdos digitais próprios — como relatos sobre a história da comunidade escolar, registros de festas tradicionais ou dramatizações de eventos históricos — fortalece a noção de autoria e protagonismo estudantil. Essas práticas, quando mediadas pelo professor, ajudam os alunos a compreenderem a importância da ética na produção e no compartilhamento de conteúdo, bem como a reconhecerem os impactos sociais e culturais das tecnologias na preservação ou apagamento de memórias.

Assim, ao integrar a Cultura Digital ao ensino de História, cria-se um espaço de aprendizagem mais dialógico, participativo e comprometido com a formação de estudantes críticos, conscientes e atuantes na valorização da diversidade histórica do Brasil e, especialmente, das realidades amazônicas.

Sobre as Competências específicas do Ensino Religioso

O Ensino Religioso nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental tem um papel formativo essencial na construção de valores, atitudes e saberes que promovem o respeito à diversidade de crenças, convicções e modos de ver o mundo. De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), as competências específicas dessa área buscam favorecer a compreensão do fenômeno religioso como parte integrante da experiência humana, estimulando o diálogo, a empatia e a convivência ética entre as diferentes tradições culturais e espirituais.

Entre as competências propostas, destaca-se a de “reconhecer e respeitar as manifestações religiosas e filosóficas como expressões culturais que contribuem para a formação da identidade pessoal e coletiva, atuando com ética e responsabilidade diante da diversidade”. Essa orientação reforça que o Ensino Religioso, conforme previsto na BNCC, não tem caráter doutrinário, mas



investigativo, reflexivo e plural, voltado à valorização da diversidade e à promoção da cultura da paz.

Nos anos iniciais, o trabalho pedagógico pode explorar recursos variados — como histórias ilustradas sobre tradições religiosas, vídeos educativos, músicas, jogos interativos e produções digitais que representem celebrações, símbolos e práticas culturais — para apresentar aos estudantes as múltiplas formas pelas quais diferentes povos expressam o sagrado e o sentido da vida. As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), quando integradas de modo crítico e orientado, favorecem a ampliação do olhar dos alunos sobre a diversidade religiosa existente no Brasil e no mundo.

Essas experiências contribuem para que as crianças desenvolvam o respeito mútuo, a capacidade de escuta e o pensamento reflexivo, compreendendo que as expressões religiosas estão presentes na arte, na natureza, nos rituais e nos valores que orientam a convivência humana. Além disso, a mediação pedagógica deve estimular a análise ética das ações humanas, incentivando

atitudes de solidariedade, empatia e responsabilidade social.

O uso consciente das tecnologias digitais também permite que os estudantes conheçam manifestações religiosas de diferentes regiões, compreendam os significados dos espaços sagrados e observem como as tradições se transformam ao longo do tempo, sem perder suas raízes culturais. Projetos colaborativos, como a criação de murais digitais, linhas do tempo ou exposições virtuais sobre festas religiosas e patrimônios imateriais, podem fortalecer o protagonismo estudantil e a valorização da diversidade.

Assim, o Ensino Religioso, ao integrar a Cultura Digital e os princípios éticos da BNCC, torna-se um espaço privilegiado para o desenvolvimento da sensibilidade, do respeito à alteridade e da consciência de pertencimento a uma sociedade plural. Essa abordagem contribui para a formação de cidadãos capazes de dialogar com diferentes visões de mundo, promovendo uma convivência baseada na paz, na dignidade e na valorização da diversidade cultural e religiosa presente no Brasil e nas



realidades locais, como as comunidades amazônicas.

Sobre as Competências específicas do Ensino de Ciências

O ensino de Ciências nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental tem como objetivo despertar a curiosidade, o pensamento investigativo e o senso de responsabilidade dos estudantes em relação ao meio ambiente, à saúde e à vida em sociedade. De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), uma das competências específicas da área é “compreender e aplicar conhecimentos científicos para explicar a realidade natural, social e tecnológica, desenvolvendo atitudes investigativas, éticas e sustentáveis diante dos desafios contemporâneos”.

Essa competência reconhece a importância de promover nos alunos uma compreensão integrada dos fenômenos naturais e das interações entre ciência, tecnologia, sociedade e meio ambiente. Ao valorizar o uso crítico das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), o ensino de Ciências amplia as possibilidades de

observação, experimentação e registro, favorecendo aprendizagens mais significativas e conectadas à realidade dos estudantes.

Nos anos iniciais, o ensino de Ciências pode explorar recursos digitais e analógicos que estimulem a curiosidade e a investigação. Ferramentas como vídeos educativos, aplicativos de simulação de fenômenos naturais, observações mediadas por microscópios digitais e plataformas de experimentos virtuais permitem que os alunos explorem temas como os ciclos da natureza, o corpo humano, as fontes de energia e a preservação ambiental de maneira interativa e contextualizada. Essas práticas contribuem para que as crianças desenvolvam habilidades de observação, comparação, registro e argumentação científica.

A cultura digital também favorece a compreensão de que o conhecimento científico é um processo em constante construção, baseado na observação, na experimentação e no diálogo com diferentes saberes. Ao pesquisar informações em fontes digitais confiáveis e comparar resultados de experiências, os estudantes



aprendem a reconhecer a importância da verificação de dados, do pensamento crítico e da ética no uso da informação científica.

Além disso, o ensino de Ciências nos anos iniciais deve valorizar o contexto local, aproximando os conteúdos da realidade amazônica e de outras regiões do país. Investigações sobre a biodiversidade, o uso sustentável dos recursos naturais e o impacto das ações humanas no ambiente podem ser potencializadas com o uso de ferramentas digitais de mapeamento, fotografias, vídeos e entrevistas com membros da

comunidade. Essas atividades fortalecem a percepção de pertencimento e a responsabilidade socioambiental dos alunos.

Dessa forma, integrar a Cultura Digital ao ensino de Ciências significa promover uma aprendizagem investigativa, participativa e comprometida com o cuidado com a vida e o planeta. Essa integração estimula a autonomia, o trabalho colaborativo e a formação de estudantes curiosos, críticos e conscientes de seu papel na construção de um futuro mais sustentável e equitativo.

UNIDADE 3 – CONTEXTO NO USO DAS TECNOLOGIAS DE COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO NA AMAZÔNIA

A implementação das TDICs na Amazônia enfrenta um cenário desafiante, marcado por profundas disparidades em comparação ao restante do país. A conectividade escolar na região amazônica ainda está muito aquém da média nacional. Segundo dados comparativos entre países amazônicos, apenas **61% das escolas brasileiras na Amazônia disponham de acesso à Internet**, contra **94% nas demais regiões nacionais**. Esse déficit se agrava em territórios indígenas, onde apenas **18% das escolas se conectam à Internet**, enquanto outras unidades estaduais chegam a ter cobertura de 49%.

Além da conectividade, a disponibilidade de equipamentos é igualmente limitada. De acordo com levantamento da IADB, entre **50% e 75% das escolas amazônicas não possuem sequer computadores ou tablets**, chegando a



80% em áreas rurais e quase **90% em territórios indígenas**. Essa realidade evidencia um quadro de **fragilidade digital** que compromete qualquer avanço real em direção a uma educação digitalizada, com infraestrutura mínima necessária, como aponta análise de Sonia Virgínia Moreira sobre exclusão digital na região.

No contexto da educação básica, especialmente durante a pandemia, essa precariedade causou um impacto drástico no acesso ao aprendizado remoto: milhares de crianças ribeirinhas ficaram sem acesso à Internet, sendo excluídas do ensino à distância. Este cenário expõe uma exclusão estrutural: a ausência de políticas robustas de infraestrutura digital reforça desigualdades históricas e dificulta a implementação das diretrizes da BNCC relacionadas à Cultura Digital.

Portanto, a realidade das TDICs na Amazônia exige uma análise que vá além da simples mensuração de dados. É necessário entender que o acesso à tecnologia, per se, não tem valor sem infraestrutura adequada, formação docente e suporte pedagógico contextualizado. Esse panorama destaca a urgência de repensar investimentos públicos e programas federais como o **PIEC** e o **GESAC**, de forma a torná-los mais sensíveis aos contextos amazônicos — priorizando também conexões resilientes (como satélite ou redes tolerantes a falhas), doadores de equipamentos, programas de formação e recursos pedagógicos offline — para que o ideal de inclusão digital possa ser alcançado de maneira verdadeira e transformadora.

UNIDADE 4 – ALTERNATIVAS METODOLÓGICAS PARA A IMPLEMENTAÇÃO DA CULTURA DIGITAL

A implementação da Cultura Digital em contextos com limitações tecnológicas, como os da Amazônia, exige soluções criativas e flexíveis que ultrapassem o uso convencional de equipamentos conectados. A UNESCO destaca que “professores e estudantes estão encontrando formas criativas de aproveitar tecnologias disponíveis mesmo em contextos de poucos recursos”. Um exemplo prático pode ser a utilização de um único computador conectado a



um projetor ou TV, permitindo que toda a turma se envolva em atividades digitais coletivas, como apresentações multimodais, vídeos educativos e navegações em conteúdos previamente armazenados.

Outra alternativa é a adoção de ferramentas unplugged, como iniciativas de Inteligência Artificial sem conexão à internet. Estudos no Brasil sobre o AIED Unplugged demonstram que sua aplicação em escolas rurais melhora o engajamento e a aprendizagem em lógica e matemática, sem depender de infraestrutura digital completa. Nessas atividades, jogos estruturados simulam lógica computacional, permitindo que os alunos explorem algoritmos e resolução de problemas matemáticos mesmo sem estarem online.

Para além do digital, as comunidades indígenas e ribeirinhas podem se beneficiar de bibliotecas offline e servidores locais de conteúdo, como o *eGranary Digital Library*, que armazena milhares de recursos educacionais acessíveis via rede local, sem necessidade de conexão externa. Esse modelo permite que professores e alunos explorem vídeos, e-books e artigos em sala de aula, mantendo a diversidade e qualidade do conteúdo mesmo em áreas isoladas.

Além disso, o uso de recursos analógicos aumentados — como QR Codes impressos que acoplam instruções para uso posterior ou jogos de cartaz com elementos digitais — possibilita expor os alunos a práticas digitais mesmo offline. Esses métodos, combinados à formação continuada de professores, fomentam competências como pensamento computacional, cultura digital e protagonismo estudantil com base em tecnologias acessíveis, inclusivas e adaptadas à realidade amazônica.

Dessa forma, se apresenta o seguinte quadro que contém sugestões de alternativas metodológicas para a implementação da Cultura Digital em sala de aula, organizadas por componente curricular do Ensino Fundamental - Anos Iniciais. Com foco no contexto amazônico e suas limitações tecnológicas, foram incluídas estratégias adaptáveis para ambientes com ou sem acesso à internet, utilizando recursos tangíveis e intangíveis, como materiais recicláveis, conteúdos offline e tecnologias de baixo custo. Cada proposta metodológica visa promover o desenvolvimento das competências digitais previstas na BNCC, respeitando a realidade local das escolas. Além disso, o quadro oferece sugestões de



avaliação que possibilitam aos professores acompanhar a aprendizagem e o progresso dos alunos de forma contextualizada e eficaz.

Quadro 2 – Metodologias e Recursos para a implementação da Cultura Digital

Componente Curricular: Língua Portuguesa				
Objetos de Conhecimento	Habilidades	Metodologia	Recursos com ou sem internet	Avaliação
Edição de textos	Editar a versão final do texto, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, ilustrando, quando for o caso, em suporte adequado, manual ou digital.	Promover a revisão e reescrita colaborativa dos textos, estimulando a troca de ideias entre colegas e o aprimoramento coletivo das produções. O professor orientará o uso de critérios de coesão, coerência e adequação ao gênero textual, mediando discussões sobre as escolhas linguísticas e estilísticas.	Editor de texto digital (Word, LibreOffice Writer) com recursos offline, dicionários impressos e digitais, caderno de rascunho, quadro branco, material impresso de apoio e projetor.	Acompanhar o processo de edição, observando a participação dos alunos, a melhoria progressiva da escrita e o uso adequado dos recursos linguísticos e digitais.
Utilização de tecnologia digital	Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis.			
Componente Curricular: Arte				
Objetos de Conhecimento	Habilidades	Metodologia	Recursos com ou sem internet	Avaliação
Arte e tecnologia	Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.	Realizar oficinas de criação que envolvam experimentação com mídias diversas — desenho, fotografia, vídeo, som e recursos digitais. Estimular a expressão pessoal e o trabalho colaborativo.	Celulares ou câmeras fotográficas, gravadores de áudio, programas simples de edição de imagem e som (GIMP, Audacity), materiais recicláveis e suporte físico	Valorizar o processo criativo, o engajamento e a capacidade de utilizar tecnologias de modo expressivo e significativo.



			(papel, tinta, colagem).	
Componente Curricular: Matemática				
Objetos de Conhecimento	Habilidades	Metodologia	Recursos com ou sem internet	Avaliação
Congruência de figuras geométricas planas	Reconhecer figuras congruentes, usando sobreposição e desenhos em malhas quadriculadas ou triangulares, incluindo o uso de tecnologias digitais.	Propor atividades de construção e sobreposição de figuras em papel quadriculado e em softwares de geometria dinâmica.	Papel quadriculado, régua, compasso, GeoGebra, projetor multimídia.	Observação do desempenho nas construções geométricas e participação nas discussões sobre congruência.
Ampliação e redução de figuras poligonais em malhas quadriculadas: reconhecimento da congruência dos ângulos e da proporcionalidade e dos lados correspondentes	Reconhecer a congruência dos ângulos e a proporcionalidade e entre os lados correspondentes de figuras poligonais em situações de ampliação e de redução em malhas quadriculadas e usando tecnologias digitais.			
Coleta, classificação e representação de dados referentes a variáveis categóricas, por meio de tabelas e gráficos	Realizar pesquisa envolvendo variáveis categóricas em um universo de até 50 elementos, organizar os dados coletados utilizando listas, tabelas simples ou de dupla entrada e representá-los em gráficos de colunas simples, com e sem uso de tecnologias digitais.	Planejar e executar pesquisas simples, analisando resultados e criando representações gráficas com ou sem uso de ferramentas digitais.	Planilhas eletrônicas, papel milimetrado, canetas coloridas, internet.	Avaliação dos gráficos produzidos, coerência dos dados e clareza na apresentação dos resultados.



Diferenciação entre variáveis categóricas e variáveis numéricas Coleta, classificação e representação de dados de pesquisa realizada	Realizar pesquisa envolvendo variáveis categóricas e numéricas e organizar dados coletados por meio de tabelas e gráficos de colunas simples ou agrupadas, com e sem uso de tecnologias digitais.	Trabalhar com pesquisas de campo, promovendo comparação e discussão dos tipos de variáveis.	Planilhas eletrônicas, calculadora, quadro branco, internet.	Qualidade na coleta e organização dos dados e participação na análise dos resultados.
Figuras geométricas planas: características, representações e ângulos	Reconhecer, nomear e comparar polígonos, considerando lados, vértices e ângulos, e desenhá-los, utilizando material de desenho ou tecnologias digitais.	Utilizar atividades práticas de construção e identificação de polígonos, explorando semelhanças e diferenças.	Régua, compasso, papel, softwares de desenho, projetor.	Precisão dos desenhos e compreensão dos conceitos geométricos.

Componente Curricular: Ciências

Objetos de Conhecimento	Habilidades	Metodologia	Recursos com ou sem internet	Avaliação
Propriedades físicas dos materiais Ciclo hidrológico Consumo consciente Reciclagem	Construir propostas coletivas para um consumo mais consciente e criar soluções tecnológicas para o descarte adequado e a reutilização ou reciclagem de materiais consumidos na escola e/ou na vida cotidiana.	Desenvolver projetos práticos de reciclagem e reaproveitamento de materiais, integrando conhecimentos científicos e atitudes sustentáveis.	Materiais recicláveis, vídeos educativos, cartazes, internet, experimentos simples.	Participação nas atividades, engajamento em ações sustentáveis e clareza nas propostas apresentadas.

Componente Curricular: Geografia

Objetos de Conhecimento	Habilidades	Metodologia	Recursos com ou sem internet	Avaliação
--------------------------------	--------------------	--------------------	-------------------------------------	------------------



Representações cartográficas	Identificar e interpretar imagens bidimensionais e tridimensionais em diferentes tipos de representação cartográfica. Reconhecer e elaborar legendas com símbolos de diversos tipos de representações em diferentes escalas cartográficas.	Promover atividades de leitura e construção de mapas, croquis e plantas.	Atlas, mapas físicos e digitais, aplicativos de mapas, internet.	Correção das representações, uso adequado das legendas e escalas.
Diferentes tipos de poluição	Identificar e descrever problemas ambientais que ocorrem no entorno da escola e da residência (lixões, indústrias poluentes, destruição do patrimônio histórico etc.), propondo soluções (inclusive tecnológicas) para esses problemas.	Realizar diagnóstico ambiental local e criar campanhas de conscientização.	Fotos, vídeos, murais, recursos digitais, materiais recicláveis.	Envolvimento nas atividades e coerência das propostas apresentadas.
Componente Curricular: História				
Objetos de Conhecimento	Habilidades	Metodologia	Recursos com ou sem internet	Avaliação
As fontes: relatos orais, objetos, imagens (pinturas, fotografias, vídeos), músicas, escrita, tecnologias digitais de informação e comunicação e inscrições nas paredes, ruas e espaços sociais	Compilar histórias da família e/ou da comunidade registradas em diferentes fontes. Identificar objetos e documentos pessoais que remetam à própria experiência no âmbito da família e/ou da comunidade,	Entrevistas, registros orais e produções digitais para resgate de memórias locais.	Gravadores, câmeras, computador, internet, slides, cartazes e softwares de apresentação o off-line, álbuns de família.	Qualidade da pesquisa e capacidade de interpretar as fontes.



	discutindo as razões pelas quais alguns objetos são preservados e outros são descartados.			
A cidade e suas atividades: trabalho, cultura e lazer	Identificar diferenças entre formas de trabalho realizadas na cidade e no campo, considerando também o uso da tecnologia nesses diferentes contextos.	Comparação entre registros, vídeos e relatos sobre os diferentes modos de trabalho.	Vídeos, depoimentos, imagens, internet.	Participação nas discussões e compreensão das diferenças entre contextos.
O mundo da tecnologia: a integração de pessoas e as exclusões sociais e culturais	Identificar as transformações ocorridas nos meios de comunicação (cultura oral, imprensa, rádio, televisão, cinema, internet e demais tecnologias digitais de informação e comunicação) e discutir seus significados para os diferentes grupos ou estratos sociais.	Linha do tempo das inovações tecnológicas, debates e análise de mídias antigas e atuais.	TV, rádio, internet, jornais, vídeos.	Argumentação e análise crítica das transformações apresentadas.
As tradições orais e a valorização da memória O surgimento da escrita e a noção de fonte para a transmissão de saberes, culturas e histórias	Comparar o uso de diferentes linguagens e tecnologias no processo de comunicação e avaliar os significados sociais, políticos e culturais atribuídos a elas.	Oficina de escrita e contação de histórias, uso de mídias digitais para registro das produções.	Gravadores, computador, internet, slides, cartazes e softwares de apresentação o off-line, materiais artísticos.	Participação nas atividades e reflexão sobre a importância das tradições culturais.
Componente Curricular: Ensino Religioso				
Objetos de Conhecimento	Habilidades	Metodologia	Recursos com ou sem internet	Avaliação



Memórias e símbolos	Identificar as diferentes formas de registro das memórias pessoais, familiares e escolares (fotos, músicas, narrativas, álbuns...).	Propor atividades de construção de murais e narrativas sobre memórias e símbolos pessoais.	Fotografias, álbuns, músicas, vídeos, internet, slides, cartazes e softwares de apresentação o off-line.	Envolvimento e sensibilidade na representação das memórias e símbolos.
Representações religiosas na arte	Identificar representações religiosas em diferentes expressões artísticas (pinturas, arquitetura, esculturas, ícones, símbolos, imagens), reconhecendo-as como parte da identidade de diferentes culturas e tradições religiosas.	Visita (virtual ou presencial) a espaços culturais e análise de obras com temática religiosa.	Imagens, vídeos, sites de museus, materiais artísticos.	Participação e capacidade de reconhecer e respeitar diferentes expressões religiosas.

Fonte: BNCC, 2018

Com base nas propostas apresentadas, observa-se que a implementação da Cultura Digital na educação básica, mesmo em contextos com infraestrutura limitada como na Amazônia, é não apenas possível, mas essencial para garantir o direito à aprendizagem significativa e ao letramento digital. As alternativas metodológicas demonstram que, com criatividade, intencionalidade pedagógica e sensibilidade às realidades locais, é possível promover práticas educativas que integrem as tecnologias digitais de forma ética, crítica e transformadora. Assim, mesmo com recursos restritos, é viável formar alunos protagonistas, capazes de utilizar as ferramentas digitais para aprender, comunicar-se e atuar de forma autônoma na sociedade.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este guia foi desenvolvido com o propósito de oferecer orientações metodológicas viáveis, contextualizadas e sensíveis às realidades da Amazônia para a implementação da Cultura Digital nas salas de aula do Ensino Fundamental I. Ao longo das quatro unidades, procurou-se articular as diretrizes da BNCC com propostas concretas, acessíveis e interdisciplinares, de modo a fortalecer o protagonismo docente e ampliar as possibilidades pedagógicas em contextos marcados por limitações de infraestrutura e conectividade.

A Cultura Digital, entendida não apenas como o domínio técnico das ferramentas, mas como prática crítica, criativa e ética de produção e circulação de saberes, constitui um eixo central para a formação cidadã na contemporaneidade. Reconhecer esse papel e integrá-lo ao currículo desde os anos iniciais da escolarização é um passo fundamental para assegurar o direito à educação plena, inclusiva e conectada às demandas do século XXI.

As alternativas metodológicas aqui apresentadas demonstram que é possível desenvolver competências digitais mesmo em ambientes com recursos limitados, desde que se parta da intencionalidade pedagógica, do respeito aos territórios e da valorização das múltiplas formas de saber e expressão presentes nas comunidades amazônicas. A educação digital, nestes termos, não é um privilégio, mas uma necessidade — e este guia pretende ser uma ferramenta de apoio para tornar esse processo mais possível, equitativo e transformador.

Que este material possa inspirar práticas inovadoras e contribuir para a construção de uma escola que, mesmo diante de desafios estruturais, continua sendo espaço de criação, resistência e esperança.



REFERÊNCIAS

ALLAN, Luciana et al. Pensamento computacional e cultura digital na BNCC: contribuições para o desenvolvimento de competências nos anos iniciais do ensino fundamental. São Paulo: Instituto Crescer, 2021. Disponível em: <https://institutocrescer.org.br>. Acesso em: 12 set. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

Coutinho, Mauro & Collares, Sue & Lourdes, Maria & Nunes, Suzana. (2025). AUTONOMOUS TECHNOLOGICAL ARTIFACT FOR THE PROVISION OF SOCIO-EDUCATIONAL CONTENT The Case of a Prototype Installed in the Riverside Region of the Amazon. 13. 1. 10.17648/aos.v13i2.3481.

FUNDAÇÃO TELEFÔNICA VIVO. *Competências digitais na BNCC: um guia para educadores*. São Paulo: Fundação Telefônica Vivo, 2020. Disponível em: <https://fundacaotelefonicavivo.org.br>. Acesso em: 12 set. 2025.

INTER-AMERICAN DEVELOPMENT BANK. *Education in the Amazon Region*. Washington, D.C.: IDB, 2021. Disponível em: <https://publications.iadb.org/publications/english/document/Education-in-the-Amazon-Region.pdf>. Acesso em: 2 jun. 2025.

LEITE, Luciano; CAVALCANTE, Andson Bruno; LIMA, Camila Maia de. Educação e tecnologias digitais: uma revisão da literatura em periódicos da área de Educação. *Anais do Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE)*, [S. l.], v. 30, n. 1, p. 222-231, 2019. DOI: 10.5753/cbie.sbie.2019.222.

Marques, Camila & Brasil, Andriele & Gonçalves, Lorena & Silva, Vinicius & Machado, Ana & Ferraz, Miriam Olivia. (2021). Calamidade pública: repensando o direito em tempos de crise. 10.47402/ed.ep.b20213950850.

ORGANIZAÇÃO PARA A COOPERAÇÃO E DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO – OCDE. *Future of education and skills 2030: OECD learning compass 2030*. [S.l.]: OECD, 2019. Disponível em: <https://www.oecd.org>. Acesso em: 20 out. 2025.

SOUZA, Keila Carla et al. *Análise da competência da cultura digital da BNCC*. VI Seminário Científico do UNIFACIG; V Jornada de Iniciação Científica do UNIFACIG, 12 e 13 nov. 2020. Disponível em: <https://www.unifacig.edu.br/ojs/index.php/seminario-cientifico/article/view/8984>. Acesso em: 29 ago. 2025

UNESCO. *UNESCO spotlights how digital learning can promote equity in low-resource contexts*. Paris: UNESCO, 31 mar. 2025. Disponível em: <https://www.unesco.org/en/articles/unesco-spotlights-how-digital-learning-can-promote-equity-low-resource-contexts>. Acesso em: 18 ago. 2025