



## Conhecendo a BNCC

### Competência 5: Cultura Digital

#### O que a BNCC diz:

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.

#### Esclarecendo a competência:

Ela reconhece o papel fundamental da tecnologia e estabelece que o estudante deve dominar o universo digital, sendo capaz, portanto, de fazer um uso qualificado e ético das diversas ferramentas existentes e de compreender o pensamento computacional e os impactos da tecnologia na vida das pessoas e da sociedade.

**Áreas que mais contribuem para seu aprendizado:** Todas.

#### O que os alunos precisam desenvolver (até o fim do Fundamental):

- **Utilização de ferramentas digitais:** precisam ser capazes de usar ferramentas multimídia e periféricos para aprender e produzir.
- **Produção multimídia:** utilizar recursos tecnológicos para desenhar, desenvolver, publicar e apresentar produtos (como páginas de web, aplicativos móveis e animações, por exemplo) para demonstrar conhecimentos e resolver problemas.
- **Linguagens de programação:** usar linguagens de programação para solucionar problemas.  
Domínio de algoritmos: compreender e escrever algoritmos, utilizar os passos básicos da solução de problemas por algoritmo para resolver questões.
- **Domínio de algoritmos:** compreender e escrever algoritmos, utilizar os passos básicos da solução de problemas por algoritmo para resolver questões.
- **Visualização e análise de dados:** interpretar e representar dados de diversas maneiras, inclusive em textos, sons, imagens e números.
- **Mundo digital:** entender o impacto das tecnologias na vida das pessoas e na sociedade, incluindo nas relações sociais, culturais e comerciais.
- **Uso ético:** utilizar tecnologias, mídias e dispositivos de comunicação modernos de maneira ética, sendo capaz de comparar comportamentos adequados e inadequados.

#### Como relacionar essa competência às habilidades para planejar aulas?

Atualmente, a falta de acesso e o uso limitado das tecnologias ampliam as desigualdades. Afinal, quem sabe usá-las está mais preparado para os desafios do mundo.

Por isso, priorizou-se a inclusão de uma competência geral que aponta para o domínio desse universo e aparece transversalizada em habilidades de todos os componentes curriculares.

#### Sugestão de Material Complementar de Estudo:

<http://questoesconcursopedagogia.com.br/mais1200questoes/>



## Curso Gratuito Conhecendo a BNCC

<http://superpreparadocursos.com.br/>

As escolas precisam assegurar a infraestrutura. Para os professores, fica a tarefa de **qualificar o uso** para que os alunos façam o melhor proveito desses recursos.

Em Linguagens, a tecnologia pode ser utilizada em Artes como ferramenta para elaborar trabalhos artísticos em vídeos e outras plataformas. Em Língua Portuguesa e Inglesa, recomendam-se as produções multimídia pra aplicar os conhecimentos adquiridos.

Em Ciências da Natureza, ela surge como instrumento para investigar e também como meio de produzir informações e conhecimento. A contribuição da Matemática relaciona-se ao pensamento computacional ou à capacidade de se entender a lógica da programação, de como funcionam os algoritmos.

Ciências Humanas colabora com o entendimento e o **debate sobre o mundo digital**. É nessa área que entram as discussões sobre os impactos da tecnologia no ser humano e na sociedade: como ela influencia comportamentos, provoca conflitos, modifica e cria culturas? O que é adequado e ético e o que não é?

**Sugestão de Material Complementar de Estudo:**

<http://questoesconcursopedagogia.com.br/mais1200questoes/>