

CINEMA E FORMAÇÃO SENSÍVEL: UMA ANÁLISE DA LEI Nº 14.533, SOB UM OLHAR DE RESISTÊNCIA PEDAGÓGICA

Luciano Dantas Bugarin ¹

RESUMO

Em janeiro de 2023 foi sancionada, com vetos, a lei nº 14.533 sobre inclusão e educação digital. Embora, a lei seja apresentada como promotora de uma formação cidadã, não há muita ênfase na formação didática. Há apenas uma alusão ao ensino técnico, na forma da capacitação. Deste modo, receia-se que grandes empresas de tecnologia possam se aproveitar de brechas nas defasagens da educação pública brasileira para impor um interesse mercantil poderoso. Afinal, não parece ser por acaso que a lei tenha começado a ser pensada em 2020. Nesse ano, a pandemia da Covid-19 evidenciou um grande atraso no campo das tecnologias educacionais, no Brasil, ao adentrar-se, por necessidade, no ensino remoto. Aponta-se que a educação brasileira não pode ser conduzida por uma lógica empresarial, pois a lei concentra seu foco na inserção das pessoas no mundo digital de modo estritamente tecnológico. Ou seja, deixando de lado a formação sensível e emancipatória, essenciais na educação. Indica-se que o cinema apresenta-se como uma linguagem essencial para conduzir as tecnologias educacionais em um caminho essencialmente pedagógico. Embora, o cinema em si, não seja citado na lei, é importante notar, por exemplo, que 82% do conteúdo disponível na internet consiste em imagens audiovisuais. É importante, então, que os alunos disponham de meios para assimilar, compreender e apropriar-se dessas imagens de forma crítica e criativa. Aponta-se que o cinema na escola pode contribuir para um ensino reflexivo e sensível, de modo a evitar-se uma possível polarização, na educação brasileira, entre um exagerado fetichismo tecnológico e uma exacerbada tecnofobia. Defende-se, assim, uma pedagogia do audiovisual emancipadora dos pontos de vista artístico, social e cultural, integrada ao uso das tecnologias educacionais.

Palavras-chave: Lei 14.533, Educação digital, Tecnologias educacionais, Tecnofobia, pedagogia do audiovisual.

INTRODUÇÃO

A pandemia da COVID-19, iniciada no ano de 2020, acrescentou uma série de desafios aos já enfrentados normalmente pela educação pública. Além de aprofundar desigualdades sociais, que refletiram os desequilíbrios existentes nas próprias redes de ensino, também revelou o quanto as tecnologias de comunicação, existentes atualmente, não estão preparadas adequadamente para fins pedagógicos (DUSSEL, 2021).

Neste cenário de pandemia adotou-se, inicialmente o ensino totalmente remoto, posteriormente passando-se para um modelo híbrido, até o retorno completo ao ensino

¹ Professor de Artes Plásticas da Prefeitura Municipal do Rio de Janeiro (RJ), Doutorando em Educação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Mestre em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal Fluminense (UFF), luciano.bugarin@rioeduca.net; lucianodantas@id.uff.br

presencial. Mas, as dificuldades enfrentadas nesse período apontaram uma grande defasagem do uso de tecnologias educacionais. Em vista disso, iniciou-se a elaboração de uma política pública voltada para a educação digital (GALASSI, 2023).

Em 11 de janeiro de 2023 foi sancionada a lei nº 14.533 sobre inclusão e educação digital, instituindo-se a Política Nacional de Educação Digital (PNED). Por meio desta, visa-se estabelecer um acesso mais democrático à recursos, tecnologias e habilidades digitais, de modo a nivelar as condições essenciais para uma inserção social mais justa dos menos favorecidos.

Observa-se que, embora a lei seja apresentada como promotora de uma formação cidadã inclusiva, a mesma não apresenta muita ênfase na formação didática. Ou seja, ela concentra seus esforços na capacitação em um mundo digital, mas não assinala a importância de uma formação sensível em conjunto ao uso dessas tecnologias. Ressalta-se, contudo, que a escola deve promover a construção do “caráter para depois entregar as ferramentas. É preciso fazer crescer e desenvolver a ética, a empatia, a atenção, a criticidade para só depois entregar a ferramenta que vai exigir a prática disso tudo” (SALDANHA, 2023, p. 7).

Destaca-se que apesar da importância do PNED, a lei foi aprovada sem consultas à sociedade civil em geral, resultando na possibilidade dela frustrar seu potencial pedagógico em prol de um caráter exclusivamente técnico em vista à capacitação para o mercado. Afinal, historicamente, no “Brasil, as iniciativas de inserção de tecnologias na educação e as políticas públicas que as ancoram se coadunam com as demandas econômicas e ideológicas dos países desenvolvidos, visando atender ao mercado no modelo de uma economia neoliberal” (ECHALAR; PEIXOTO, 2017, p. 394)

Deste modo, receia-se que grandes empresas de tecnologia possam se aproveitar de brechas nas defasagens da educação pública brasileira para impor um interesse mercantil poderoso. Afinal, não parece ser por acaso que a lei tenha começado a ser pensada em 2020. Nesse ano, a pandemia da COVID-19 evidenciou um grande atraso no campo das tecnologias educacionais no Brasil ao adentrar-se, por necessidade, no ensino remoto.

Aponta-se, no entanto, que por mais que empresas tenham oferecido plataformas de boas capacidades de interação, organização e compartilhamento de informações como *Google Meet*, *Zoom*, *Microsoft Teams*, entre outros, nenhuma conseguiu apresentar um desempenho pedagógico satisfatório levando, inclusive, o processo de ensino-aprendizado para uma lógica de “trocas de mercadoria”.

Quais são as possibilidades pedagógicas dessas plataformas? Embora o *WhatsApp* permita o contato diário, o envio de mensagens de áudio e texto e imagens, na maioria das vezes, fotos de tarefas impressas ou cadernos de exercícios, ele não é propício

para desenvolver sequências pedagógicas ou para organizar trocas em grupos; ao contrário, promove uma conversação desordenada, multimodal, livre, sem começo nem fim claros. Por outro lado, plataformas de reuniões síncronas como *Zoom* e *Google Meet* permitem ordenar interações, organizar pequenos grupos e compartilhar conteúdos na mesma tela, o que direciona a atenção ao mesmo texto, mas requerem banda larga e telas maiores que a do celular. Por outro lado, plataformas como o *Zoom* são mais invasivas do espaço pessoal, mais exigentes em termos de desempenho individual e muito mais dataficadas² do que outras plataformas (DUSSEL, 2021, p. 132, tradução nossa³).

A lei nº 14.533 apresenta ter uma disposição de fomentar uma formação cidadão de forma emancipadora, como por exemplo na “promoção de ferramentas de autodiagnóstico de competências digitais para os profissionais da educação e estudantes da educação básica” (BRASIL, 2023, p. 2). Porém, é importante apontar que uma cidadania digital não será plena, se as tecnologias forem abordadas de forma puramente tecnicista.

O processo pedagógico de inclusão digital precisa estimular uma formação sensível e emancipatória, essenciais na educação. A escola deve buscar o desenvolvimento de pedagogias que promovam as tecnologias digitais como um recurso didático em prol da construção de um conhecimento. Ou seja, deve-se fomentar nos alunos um pensamento consciente, reflexivo e “crítico sobre o digital. Este não é uma ferramenta, mas um contexto. E em sendo assim, precisamos aprender a viver nele da forma mais humana possível, sob pena de nos consagrarmos como fantoches em uma sociedade ausente de liberdades” (SALDANHA, 2023, p.7).

Indica-se, desse modo, que o cinema apresenta-se como uma linguagem essencial para conduzir as tecnologias educacionais em um caminho essencialmente pedagógico. Embora, a linguagem audiovisual em si, não seja citada na lei, aponta-se que o cinema possui a capacidade de envolver o aluno no processo de aprendizado por meio de uma concomitância entre o didático e fascinante, algo característico de seu formato midiático (BENJAMIN, 1985).

² Dataficação é o processo de coleta de dados de usuários de determinadas plataformas com objetivos diversos, como: levantamento de perfil para processo seletivo, propagandas massivas, análise de risco de empréstimo, entre outros. Nos últimos anos houve casos de empresas que foram acusadas de vender dados de seus usuários sem consentimento dos mesmos. No Brasil, a lei Nº 13.709, de Proteção de Dados Pessoais (LGPD) busca combater isso, ainda que tenha algumas limitações. <<https://tecnoblog.net/especiais/problema-da-lgpd-e-depender-demais-de-confianca-no-brasil-diz-especialista/>>.

³ “¿Cuáles son las posibilidades pedagógicas de estas plataformas? Mientras que el *Whatsapp* permite un contacto cotidiano, el envío de mensajes de audio y texto y las imágenes, las más de las veces, fotos de tareas impresas o de libros de ejercicios, no es propicio para desarrollar secuencias pedagógicas ni para organizar intercambios en los grupos; antes bien, promueve una conversación desordenada, multimodal, libre, sin claro inicio ni cierre. En cambio, plataformas de encuentro sincrónico como *Zoom* y *GoogleMeet* permiten ordenar las interacciones, organizar grupos pequeños y compartir contenidos en la misma pantalla, lo que dirige la atención hacia un mismo texto, pero requieren banda ancha y pantallas más grandes que el celular. Por otro lado, plataformas como *Zoom* son más invasivas del espacio personal, más demandantes en términos de performance individual, y mucho más dataficadas que otras plataformas”.

Além disso, o cinema, em suas etapas de fruição, produção e exibição da produção dos alunos, também possibilita que a escola absorva de forma inovadora as tecnologias midiáticas emergentes. Enfim, “pode-se também apresentar o cinema como um fazer artístico que envolve o desenvolvimento da criação imaginativa e de uma percepção sensível acerca de si mesmo por meio de experiências culturais e poéticas” (BUGARIN, 2022, p. 32).

Objetiva-se, nesse trabalho, desenvolver uma proposta de engajamento em um processo de inclusão digital a partir da linguagem audiovisual. Em síntese, propõe-se uma abordagem que possibilite que o estudante assimile e aproprie-se do cinema almejando-se que não se perca de vista o lado pedagógico “por intermédio de ações que visem a sensibilizar os cidadãos brasileiros para a importância das competências digitais, midiáticas e informacionais” (BRASIL, 2023, p. 1).

Enfatiza-se que assim como a tecnologia, o cinema não substitui o conteúdo curricular, mas possibilita a construção sensível do conhecimento a partir do domínio de ferramentas midiáticas digitais. Defende-se assim, uma pedagogia do audiovisual emancipadora dos pontos de vista artístico, social e cultural, integrada ao uso das tecnologias educacionais.

METODOLOGIA

Pela aprovação da lei nº 14.533 ser ainda muito recente, suas consequências e implicações foram ainda pouco exploradas, especialmente dentro do campo da arte-educação. Desta forma foi necessário a realização de um estudo exploratório com abordagem qualitativa objetivando a valorização da subjetividade dos trabalhos encontrados e apontar direções de futuros estudos.

A pesquisa utilizou-se de duas fontes distintas: bibliográfica (impresa e eletrônica) e documental. Buscou-se estudos em plataformas acadêmicas como o Google Acadêmico, e também nas plataformas da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

REFERENCIAL TEÓRICO

Um dos principais meios tecnológicos citados na lei nº 14.533 é a internet. Vários aspectos são citados: desde infraestrutura necessária para conexão e política de uso de dados pessoais ao domínio das suas interfaces e aplicabilidades. Porém, é importante notar que,

atualmente 82% do conteúdo disponível na internet está em formato audiovisual, sendo este o preferencial de 80% dos usuários ao acessar informações na rede (GALVÃO, 2021).

É importante, então, que os alunos disponham de meios para assimilar, compreender e apropriar-se dessas imagens de forma crítica e criativa. Afinal, se o mundo contemporâneo é cada vez mais digital e repleto de imagens audiovisuais, é importante que os jovens possam compreender essas imagens para compreender o mundo. Mas, compreender não significa decifrar, e sim contextualizar, apropriar-se e interpretar. Tal qual, deve-se dominar as tecnologias digitais. Ou seja, por meio de um domínio consciente de suas possibilidades, riscos e finalidades.

Segundo Aby Warburg⁴, as imagens e seus significados se renovam ao longo da história e se transformam de acordo com um determinado espaço-tempo e suporte (*apud* MICHAUD, 2013). Atualmente, a internet é um suporte digital e meio de divulgação de grande parte da produção imagética do mundo contemporâneo. E, se, a maior parte dessa produção é de natureza audiovisual, ignorar o papel do cinema nesta educação digital “é manter o aprendizado escolar distante das demandas educacionais de jovens que crescem e vivem em uma sociedade com enorme influência do audiovisual em seus cotidianos e percepções” (BUGARIN, 2022, p. 46).

Assim, como o cinema na escola pode contribuir para emancipar os alunos de imposições de uma preponderante indústria cultural midiática, é importante que a educação digital vise, também, a compreensão e o domínio dos algoritmos⁵ sob uma lógica pedagógica e não mercadológica, como ocorre atualmente na internet como um todo. Ou seja, visando seu uso para fins e trocas mais conscientes, sensíveis e pluriculturais.

Hoje, sabemos que essas relações, fundamentais nos primórdios da internet, foram desequilibradas pelo crescimento vertiginoso dos empreendedores capitalistas, que passaram a dominar a rede, transformando-a em um jardim murado, com uma comoditização⁶ dos acessos e das navegações presa entre muros e uma subtração das

⁴ “Aby Warburg foi um dos primeiros estudiosos de história da arte a ter consciência da importância da reprodução fotográfica de uma pintura para análise minuciosa de seu conteúdo, ao utilizar ele mesmo uma reprodução para estudo, e citar o nome do autor. Posteriormente ele também se interessou pela linguagem cinematográfica, ao apontar a importância da exposição da imagem como transmissão de saber” (BUGARIN, 2022, p. 14).

⁵ Um algoritmo é um conjunto de instruções utilizados para determinar uma sequência de tarefas a serem executadas por um computador. Na internet, os algoritmos são utilizados pelas plataformas para classificar e recomendar determinados conteúdos para seus usuários. Normalmente, estas plataformas, como as redes sociais, utilizam os algoritmos para impor determinados gostos, valores e conteúdos de acordo com os interesses das próprias empresas que as produzem. <<https://consumidormoderno.com.br/2022/11/22/algoritmos-manipulacao-comportamento-consumidor/>>.

⁶ Comoditização ou comodificação é quando um determinado produto passa a ser oferecido por diferentes produtores, mas apresentando uma homogeneidade, entre as ofertas, apesar de diferentes origens. “É interessante observar que a expressão denota, em geral, a mercantilização e, ao mesmo tempo, a mercadização. Situa a ação do capital tanto no processo de mais-valor direto (privadas-mercantis), como indireto (instituições públicas), podendo

liberdades em função da ação dos algoritmos que atuam no interior das plataformas, os quais são alimentados pelos dados pessoais de todos os usuários. Aquela utopia inicial de enormes possibilidades se transformou numa forma de vigilância e manipulação de informações (ARAGÃO; BRUNET; PRETTO, 2021, p. 7).

A falta de adequação pedagógica das plataformas digitais que foram adotadas para o ensino remoto, durante a pandemia da COVID-19, aponta para dois cenários distintos no futuro. Sendo que o rumo que se tomará depende de um importante trabalho de cobrança e desenvolvimento de propostas pedagógicas para evitar uma submissão da escola “aos intentos particularistas do capital da ciência e da tecnologia” (LEHER, 2022, p. 84).

O primeiro cenário reflete-se na forma como a inadequação das plataformas digitais, a falta de suporte e formação dos docentes e as desigualdades no acesso e utilização da internet permearam o ensino remoto: o processo de ensino se transformou numa “troca de mercadorias” entre alunos e professores e entre professores e diretores. As atividades escolares passaram a funcionar com uma lógica tecnicista (DUSSEL, 2021) focada apenas na transmissão de conteúdos como “um ato de depositar, em que os educandos são os depositários e o educador o depositante” (FREIRE, 1987, p. 33).

O segundo cenário reflete-se no modo em como as escolas, em especial as públicas, buscaram novas abordagens pedagógicas que deixaram um pouco de lado a avaliação conteudista em prol de outras mais reflexivas, que envolvessem mais aspectos socioemocionais dos alunos, aproximação com as famílias e uma promoção de alteridade. Prosseguir o caminho da educação neste pós-pandemia e nesta direção depende de diversas ações. Uma delas é discutir e apresentar propostas pedagógicas para serem articuladas com a lei nº 14.533.

O Google está lançando um seminário e um programa chamado “*The Anywhere School*”⁷; Prefiro que se promova um movimento contrário, que afirme que a escola é sempre sobre criar um lugar, não necessariamente físico, que organiza um encontro intergeracional com saberes específicos, que não se fazem no transporte público ou olhando o tempo todo para o celular. Espero que persista a conscientização sobre o trabalho necessário para sustentar tudo isso, sobre sua relevância social e sobre a necessidade de se fazer jus a esse trabalho e a essa energia coletiva. Espero que a política educacional valorize o encontro e a presença, mesmo que virtual, acima da

ser caracterizada como gênero de discurso. (...) Aplicada na educação, a mercantilização diz respeito à: (...) comercialização de um bem (a educação) cuja condição de mercadoria causa ‘estranhamento’ por ter sido estabelecida, historicamente, nas constituições como direito do cidadão e dever do Estado. O estranhamento é justificado pelo fato de que em muitos países a educação está sendo efetivamente convertida em mercadoria, deslocando a educação do que é comum, público, para a esfera do consumo individual por meio de contratos entre fornecedores do serviço e os seus consumidores, contratos que pressupõem a existência de lucros” (LEHER, 2022, p. 85-86).

⁷ *The Anywhere School* foi um evento transmitido em 11 de agosto de 2020 pela plataforma *Google For Education*. O objetivo foi de apresentar novas ferramentas e recursos para aulas à distância por meio das plataformas do *Google*. A tradução literal do nome do evento seria “A escola em qualquer lugar” e apresenta um foco total no ensino à distância.

velocidade, que privilegie o pensamento e a reflexão sobre os resultados imediatos, e não olhe para o lado ou negue a dor e as dívidas das injustiças acumuladas (DUSSEL, 2021, p. 137, tradução nossa⁸).

O cinema na educação possibilita uma avaliação emancipadora a partir de uma prática artística, social e cultural. Neste cenário, defende-se que o cinema apresenta um potencial pedagógico de fomentar o desenvolvimento de uma cidadania digital mais empática e reflexiva por possibilitar “ao aluno uma compreensão e percepção sensíveis e críticas de si e sua relação com o meio que vive” (BUGARIN, 2021a, p. 29).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Se a lei nº 14.533 almeja a promoção de uma sociedade tecnologicamente avançada e consciente por meio da garantia do acesso igualitário e democrático às tecnologias, é indispensável que se dê importância ao papel do uso e de aplicações da tecnologia por meio da arte. O audiovisual, como linguagem artística midiática e tecnológica, tão presente nos meios digitais contemporâneos, apresenta uma gama de aprendizagens possíveis que possibilita o desenvolvimento de uma cultura digital a partir de uma produção de sentido.

Em outras palavras, o uso do cinema como condutor de uma educação digital possui “o potencial de incitar diálogos com novas formas de expressão em diversas disciplinas. Ele reflete o hibridismo da democratização dos meios de comunicação, da tecnologia que promovem maior difusão de práticas culturais” (BUGARIN, 2020, p. 1506).

Embora a lei pareça ser um pouco imprecisa, por não manifestar prazos ou metas muito bem definidas, pode-se pensar em oportunidades para apresentar-se propostas mais sensíveis e culturais ligadas ao audiovisual que envolvam tecnologia. Afinal, a mesma cita as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), porém não se aprofunda em relação às mídias que dominam o meio digital.

Pode-se pensar, inclusive, na possibilidade de promover a lei nº 13.006, de 2014 de forma mais efetiva. A lei institui a obrigatoriedade de exibição de filmes nacionais como “componente curricular complementar integrado à proposta pedagógica da escola” (BRASIL,

⁸ “Google está lanzando un seminario y un programa que se llama “*The Anywhere School*”; creo más bien que habría que impulsar un movimiento contrario, que afirme que la escuela se trata siempre de hacer un lugar, no necesariamente físico, que organiza un encuentro intergeneracional con los conocimientos específicos, que no se hace en el transporte público o mirando todo el tiempo el celular. Ojalá que persista la conciencia del trabajo que cuesta sostener todo eso, de su relevancia social, y de la necesidad de estar a la altura de ese trabajo y de esa energía colectiva. Ojalá que la política educativa valore el encuentro y la presencia, así sea virtual, por sobre la velocidad, que privilegie el pensamiento y la reflexión por sobre los resultados inmediatos, y no mire al costado ni niegue los dolores y las deudas de las injusticias acumuladas”.

2014, p.1). No entanto, a lei permanece até hoje pouco conhecida e pouco cumprida por diversos motivos. Dentre eles, a falta de infraestrutura adequada na maioria das escolas públicas para este fim.

Como a lei nº 14.533 aborda a importância da implementação de uma infraestrutura adequada para a realização de uma educação digital plena, pode-se aproveitar a oportunidade para propor-se uma condução da integração de sua estrutura por um viés que priorize o desenvolvimento sensível, ao invés de um exclusivamente tecnicista, ou que sirva o interesse de divulgação tecnológica de empresas que busquem objetivos distintos do propósito pedagógico da escola.

Aponta-se que o cinema na escola pode contribuir para um ensino digital reflexivo e sensível, de modo a evitar-se uma possível polarização, na educação brasileira, entre um exagerado fetichismo tecnológico, onde há uma “visão das novas tecnologias como uma panaceia, ou seja, um remédio para todos os problemas e para o problema de todos” (NASCIMENTO, 2015, p. 123) e uma exacerbada tecnofobia caracterizada como o “rechaço a tudo que provém da tecnologia, por ser entendido como perigo potencial” (FREIRE, 2007, p. 41), e o receio do docente ao perceber que os alunos possuem mais facilidade para lidar com tecnologias da informação e comunicação, “pois são ‘nativos digitais’⁹, do que o próprio professor ‘imigrante digital’¹⁰, que tradicionalmente ocupa a posição institucional de quem deve ensinar, e não de quem aprende” (SAITO; RIBEIRO, 2013, p. 55).

Enfim, por meio do cinema, pode-se promover uma cidadania digital emancipadora do próprio olhar e percepção do mundo nos alunos. “Embora possa parecer um fazer mais técnico do que um desenho por exemplo, o cinema como atividade artística se resume menos no domínio das técnicas e mais na forma de se expressar pelo audiovisual” (BUGARIN, 2021b, p. 693). Pois, “aprende-se experimentando, fazendo, desafiando o desconhecido, surpreendendo-se com o outro numa relação lúdica de descoberta” (FRESQUET, 2013, p. 172),

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente, pode-se perceber que o desenvolvimento da aplicabilidade da lei nº 14.533 é uma das prioridades do atual governo. Uma pedagogia do cinema que almeje para além do

⁹ Pessoas que cresceram em meio a um vertiginoso progresso da tecnologia digital, o que as leva a desenvolverem maior facilidade e afeição por estas tecnologias que vão se renovando cada vez mais (PRENSKY, 2001).

¹⁰ Pessoas que constituem grupos de gerações predecessoras ao nascimento de um mundo digital, ou ao estabelecimento de um tipo específico de tecnologia, e que passaram a usá-la (*Id.*, *Ibid.*).

objetivo do acúmulo de conteúdos e informações pode evitar que a educação se torne completamente digital a partir de uma lógica de mercantilização.

É importante que a cidadania digital seja fomentada nas escolas públicas, mas sem que se negue o lado humano das interações e propostas pedagógicas, em especial as que surgiram em virtude das impossibilidades enfrentadas pelos usos pedagógicos das próprias tecnologias no ensino remoto. A educação digital precisa ser mais atuante e estabelecida, mas como um recurso que possa garantir o espaço e o tempo da educação presencial e sensível.

Ressalta-se, inclusive, como o cinema na escola pode também fortalecer laços desenvolvidos durante a pandemia entre escola e comunidade. Como por exemplo na criação e estabelecimento de polos de exibição de filmes escolares, oficinas e cineclubes. Tudo isso pode ocorrer de forma a promover o aparelhamento das escolas e o domínio consciente das tecnologias pelos alunos.

É preciso garantir que as parcerias público-privadas, presentes na lei nº 14.533, forneçam estruturas e serviços que priorizem a função pedagógica e formadora das escolas. O aparelhamento tecnológico das escolas públicas deve seguir orientações de interesses da sociedade, desde a segurança dos dados de alunos e professores ao uso ético e sensível das tecnologias de informação.

REFERÊNCIAS

ARAGÃO, C.; BRUNET, K. S.; PRETTO, N. L. Hackear a educação por dentro. **Perspectiva - Revista do Centro de Ciências da Educação**, Florianópolis, v. 39, n. 3, p. 1-17, jul./set. 2021.

BENJAMIN, W. A Obra de Arte na era da sua reprodução técnica. In: GEADA, E. (org.). **Estéticas de Cinema**. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1985.

BRASIL, Ministério da Cultura; Ministério da Educação. **Lei Nº 13.006, de 26 de junho de 2014. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para obrigar a exibição de filmes de produção nacional nas escolas de educação básica**. Brasília, Ministério da Cultura; Ministério da Educação, 2014.

BRASIL, Ministério da Educação. **Lei Nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023. Institui a Política Nacional de Educação Digital**. Brasília, Ministério da Educação, 2023.

BUGARIN, L. D. **Abordagem pentagonal: uma proposta de pedagogia para o ensino de artes plásticas - do cinema narrativo à realidade virtual**. Dissertação (Mestrado em Cinema e Audiovisual). Instituto De Arte e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2022.

_____. **Cinema como linguagem pedagógica: a prática audiovisual como meio de socialização e combate ao bullying e discriminação na escola.** Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em *Bullying*, Violência, Preconceito e Discriminação na Escola). Universidade Federal de São Paulo, São Paulo, 2021a.

_____. **O cinema no ensino de artes remoto na Educação Básica.** In: XXIV Socine (evento online), Rio de Janeiro, 2021b.

_____. Práticas cinematográficas na sala de aula - uma abordagem midiática e interdisciplinar da cultura na educação. In: CASTRO, P. A. **Avaliação: Processos e Políticas - volume 03.** Campina Grande: Realize Editora, 2020.

DUSSEL, I. De la “clase en pantuflas” a la “clase con barbijo”. Notas sobre las escuelas en pandemia. **Anales de la Educación Común**, Buenos Aires, v. 2, n. 1-2, p. 127-138, nov. 2021.

ECHALAR, A. D. L. F.; PEIXOTO, J. Programa Um Computador por Aluno: o acesso às tecnologias digitais como estratégia para a redução das desigualdades sociais. **Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação**, Rio de Janeiro, v. 25, n. 95, p. 393-413, abr./jun. 2017.

FREIRE, L. I. F. **Pensamento crítico, enfoque educacional CTS e o ensino de química.** Dissertação (Mestrado em Educação Científica e Tecnológica). Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FRESQUET, A. Infância por infância: autorretratos de setembro. Inspirações em JLG/JLG: Autorretrato de dezembro. In: COUTINHO, M. A.; MAYOR, A. L. S. **Godard e a educação.** São Paulo: Autêntica Editora, 2013.

GALASSI, V. PNED é marco para a educação pública, mas precisa ser discutida. **Sinpro-DF**, Brasília. 16 de jan. 2023. Disponível em: <<https://www.sinprodf.org.br/pned-e-marco-para-a-educacao-publica-mas-precisa-ser-discutida/>>. Acesso em: 20 de mai. 2023.

GALVÃO, D. Vídeos dominam tráfego na internet e representam mais de 80% do consumo mundial. **Blog do Didi Galvão**, Cabrobó. 27 de jul. 2021. Disponível em: <<https://www.didigalvao.com.br/videos-dominam-trafego-na-internet-e-representam-mais-de-80-do-consumo-mundial/>>. Acesso em: 21 de mai. 2023.

LEHER, R. Mercantilização da educação, precarização do trabalho docente e o sentido histórico da pandemia COVID 19. **Revista de Políticas Públicas**, São Luís, v. 6, n. especial, p.78-102, fev./mai. 2022.

MICHAUD, P. **Aby Warburg e as imagens em movimento.** Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

NASCIMENTO, A. F. A ideologia do acesso aberto: o fetichismo da tecnologia na educação a distância e a diversificação da universidade. **Revista HISTEDBR On-line**, Campinas, nº 65, p.113-127, out. 2015.



PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants. **On the horizon**, Bingley, v. 9, n. 5, p. 1-6, out. 2001.

SAITO, F. S.; RIBEIRO, P. N. S. (Multi)letramento(s) digital(is) e teoria do posicionamento: análise das práticas discursivas de professoras que se relacionaram com as tecnologias da informação e comunicação no ensino público. **RBLA - Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, Belo Horizonte, v. 13, n. 1, p. 37-65, 2013.

SALDANHA, P. M. Seja muito bem-vinda, PNED! **Direito & Cidadania em foco**, Recife, v.1, n. 9, p. 1-8, jan. 2023.