

## **CULTURA DIGITAL COMO COMPETÊNCIA CURRICULAR: A percepção dos professores de História dos Anos Finais do Ensino Fundamental do município de São Roberto - MA**

**Silvanete de Matos Mesquita<sup>1</sup>**  
Silvanetemesquita85@gmail.com

**Antonia Poliana Rufino de Matos<sup>2</sup>**  
antonia.poliana@discente.ufma.br

### **RESUMO**

Este estudo analisa as percepções dos professores de História dos Anos Finais do Ensino Fundamental do município de São Roberto-MA, sobre Cultura Digital como Competência Curricular. Tomaram-se por base os pressupostos básicos sobre Cultura Digital e Competência Curricular, dispostos pelos Documentos Normativos do sistema nacional de ensino brasileiro. Para tanto, adotou-se uma metodologia com uma abordagem qualitativa (Triviños, 1987), de caráter descritivo (Prodanov, 2013), recorrendo a um estudo documental, bibliográfico e de campo quanto aos procedimentos técnicos, realizados entre os meses de abril a julho de 2024. Dentre outras, constatou-se que tanto a BNCC como o DCTMA no âmbito da Cultura Digital no ensino de História para os Anos Finais não está claro como os professores devem fazer e quais habilidades estão postas para o desenvolvimento dessa competência, assim como, para os professores investigados a Cultura Digital é de grande relevância, no entanto, acreditam que para suas práticas pedagógicas atenderem a Competência Digital conforme preconizam os Documentos Normativos, necessitam de formação, para conseguir realizar o que o sistema espera dos mesmos de forma satisfatória na sala de aula. Concluiu-se que há necessidade de mais pesquisas para conhecer as percepções das realidades quanto às carências dos professores acerca desse objeto.

**Palavras-chave:** Cultura digital, Competência Curricular, Professores de História.

### **INTRODUÇÃO**

O presente estudo tem como objeto as percepções dos professores sobre Cultura Digital como Competência Curricular no âmbito do ensino de História nos Anos Finais do Ensino Fundamental, enquanto pressupostos básicos dados pelos Documentos Normativos do sistema nacional de ensino brasileiro para o desenvolvimento dessa competência, e consiste em recorte do trabalho de conclusão do curso de especialização de Informática na Educação pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Do Maranhão – IFMA.

A escolha da temática surge das inquietações relativas à formação como historiadora somada às experiências vivenciadas como coordenadora pedagógica da Educação Infantil, iniciadas em 2021. Experiências essas nas quais foi possível desenvolver um trabalho em equipe com as coordenadoras pedagógicas dos Anos Iniciais e Finais, trabalho este que embora em equipe não possibilitou o aprofundamento teórico dos Documentos Normativos em relação aos

---

<sup>1</sup> Especializanda em Informática na Educação – Pelo Instituto Federal do Maranhão - IFMA.

<sup>2</sup> Orientadora: Mestranda em Avaliação de Políticas Públicas pela Universidade Federal do Ceará – UFC, professora do Centro de Educação Infantil Antonia Pereira Silva – CEIAPS.

Anos Iniciais e Anos Finais, despertando assim o interesse em fazer esse aprofundamento para os Anos Finais do Ensino Fundamental.

Por perceber que os sistemas escolares sendo ancorados na Base Nacional Comum Curricular /BNCC (Brasil, 2018) exigem com mais afinco desses últimos para que se desenvolva Cultura Digital enquanto competência. Desse modo, elegeu como objetivo central foi analisar as percepções dos professores de História dos Anos Finais do Ensino Fundamental do município de São Roberto–MA sobre Cultura Digital como Competência Curricular. E como objetivos específicos, elencaram-se os seguintes: (i) verificar como a Cultura Digital se apresenta aos sistemas de ensino enquanto competência curricular a partir de seus pressupostos teórico metodológico; (II) elencar as habilidades propostas pelos Documentos Normativos para o desenvolvimento da Competência Digital no ensino de História nos Anos Finais do Ensino Fundamental; (iii) averiguar as percepções dos professores de História dos Anos Finais do Ensino Fundamental da Escola Municipal Gastão Vieira do município de São Roberto–MA sobre Cultura Digital enquanto Competência Curricular.

Adotou-se uma abordagem qualitativa (Triviños, 1987), de caráter descritivo (Prodanov, 2013), recorrendo a um estudo documental, bibliográfico e de campo. Dentre outras constatações apreciou-se, que tanto a BNCC, como o Documento Curricular do Território Maranhense/DCTMA (Maranhão, 2019), no âmbito da Cultura Digital no ensino de História para os Anos Finais não está claro como os professores devem fazer e quais habilidades estão postas para o desenvolvimento dessa competência. Verificou-se que para os professores investigados a Cultura Digital é de grande relevância, no entanto, acreditam que para suas práticas pedagógicas atendam a Competência Digital conforme preconizam os Documentos Normativos, necessitam de formação.

## **METODOLOGIA**

A metodologia seguiu uma abordagem qualitativa (Triviños, 1987), com caráter descritivo quantos aos objetivos (Prodanov, 2013), fez-se uso de estudo documental, bibliográfico e de campo. O lócus da pesquisa foi a Escola Municipal Gastão Vieira, localizada na sede do município de São Roberto–MA, tendo como colaboradores os 5 professores de História dos Anos Finais do Ensino Fundamental.

A pesquisa se deu nos meses de abril, maio, junho e julho de 2024. No que se refere à verificação documental, esta foi realizada mediante a análise de Documentos Normativos, Leis, Resoluções e Pareceres da educação. Os critérios de inclusão na pesquisa bibliográfica foram

dados a partir da compilação de materiais aferidos em bancos de dados como Google acadêmico, Portal do MEC, Anais do Congresso Nacional de Educação (CONEDU), livros, revistas científicas. Tais dados foram compilados a partir da realização de leituras, fichamentos e resumos dos materiais coletados, com vista a atendimento dos objetivos propostos. Desse modo, os trabalhos que não correspondiam a tais objetivos foram excluídos naturalmente.

A pesquisa em campo, foi concedida pela direção escolar por meio da Autorização Institucional, bem como, a apresentação da proposta aos colaboradores foi realizada de forma presencial, ocasião em que aceitaram participar, reafirmando pelo Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE, foi explicado o formato da coleta de dados, a preservação da identidade dos colaboradores e que a participação seria voluntária e sem remuneração financeira. Sendo considerados os aspectos éticos da pesquisa com seres humanos, ancorados na resolução nº 738, de 01 de fevereiro de 2024, na resolução nº 510, de 07 de abril de 2016 e na resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012, tendo como instrumentos os supracitados, bem como a Declaração de Concordância entre os pesquisadores em respeitar o código de ética.

A coleta dos dados foi realizada por meio de um questionário digital (formulários do Google) com vista à exequibilidade, com perguntas abertas e fechadas, tendo em conta que a maioria dos colaboradores mora em outra cidade. Os colaboradores receberam o formulário entre 11 e 13 de junho e fizeram a devolutiva entres os dias 12 a 28 de junho.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

Inicialmente é importante mencionar os Documentos Normativos nos quais esta pesquisa se pauta, que regulamentam o que está posto para o sistema de ensino brasileiro a BNCC (Brasil, 2018), DCTMA (Maranhão, 2019), Base Nacional Comum da Formação dos Professores - BNC Formação Inicial (Brasil, 2019), Base Nacional Comum da Formação dos Professores - BNC Formação continuada (Brasil, 2020) e a Lei de Diretrizes e Base/LDB (Brasil, 2023).

A LDB (Brasil, 2023) e a BNCC (Brasil, 2018), no Brasil, são as maiores referências para os sistemas de ensino. A LDB estabelece as diretrizes e bases da educação e a BNCC estabelece os conhecimentos, as competências e as habilidades essenciais que todos os estudantes têm o direito de desenvolver ao longo da educação básica. Assim, a educação tem objetivos preconizados tanto pela LDB (Brasil, 2023) como pela BNCC (Brasil, 2018).

Para que os sistemas de ensino atendam esses objetivos, deve se organizar de forma ordenada, estruturada e articulada a uma variedade de parâmetros educacionais, visto que, a

educação, “[...] tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho” (Brasil, 2023, p. 08). Isto sendo, no cenário atual é indispensável o domínio da Cultura Digital tanto para o exercício da cidadania quanto para o mundo do trabalho.

A relação entre Cultura Digital e Competência Curricular está intimamente ligada aos pressupostos estabelecidos na BNCC, de modo que, competência corresponde à mobilização de conhecimentos conceituais e procedimentais, além de habilidades “(práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho” (Brasil, 2018, p. 08).

Inferese a partir da BNCC que Cultura Digital engloba práticas sociais que ocorrem em ambientes digitais abrangendo valores, ideias, conhecimentos, condutas e comportamentos associados ao contexto digital. Além disso, concebe-se, que competência para a BNCC (2018) é um conjunto de práticas que satisfazem a finalidade preconizada na LDB (2023). A LDB em seu capítulo II sobre a Educação Básica na seção III tratando do Ensino Fundamental com duração de 9 (nove) anos, objetivando a formação básica do cidadão, mediante no artigo 32 no inciso II destaca que os estudantes devem compreender o “ambiente natural e social, do sistema político, **da tecnologia**, das artes e dos valores em que se fundamenta a sociedade” (Brasil, 2023, p. 24. Grifo nosso).

No que tange à Cultura Digital, entre as dez competências gerais da BNCC, a quinta assegura aos estudantes o desenvolvimento da Competência Digital. Ao encontro da BNCC, o DCTMA enfatiza a importância de desenvolver a compreensão e o uso responsável e crítico da tecnologia digital, bem como desenvolver competências relacionadas à tecnologia digital, comunicação, colaboração, criatividade e pensamento crítico em ambiente digital. Outrossim, tanto a BNCC como o DCTMA apontam que a Cultura Digital é competência que atravessa todas as áreas do conhecimento, visto que, a competência digital perpassa por todos os componentes curriculares, dialogando com os pressupostos de cada componente curricular. Desse modo, com o ensino de história não é diferente.

A BNCC pontua que o trabalho de desenvolvimento das habilidades a partir do conhecimento referente às Ciências Humanas deve ser acompanhado de uma compreensão social e relacional, do espaço e tempo sociais. Assim, as considerações de ideias sobre espaço e tempo mediados a partir do ensino de História e Geografia devem remontar ao passado diferentes linguagens para os alunos aprenderem do seu mundo social. A BNCC assegura na quinta competência geral e na sétima competência específica de História para o Ensino



Fundamental o desenvolvimento da Cultura Digital e o DCTMA também reconhece a importância de incorporar as tecnologias digitais no Ensino Fundamental.

A Cultura Digital é vista como um meio de enriquecer as práticas pedagógicas, possibilitando o acesso a múltiplas fontes de informação, o desenvolvimento do pensamento crítico diante das narrativas históricas e a promoção da colaboração e interação entre os alunos. Nesta perspectiva de enriquecimento das práticas pedagógicas, encontra-se a BNC Formação Inicial, bem como BNC Formação Continuada para os professores, de modo que a ambas versam que os docentes devem:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas docentes, como recurso pedagógico e como ferramenta de formação, para comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e potencializar as aprendizagens. (Brasil, 2019, p.13; Brasil, 2020, p.08).

Para a condução de suas práticas pedagógicas, cabe ao docente, “usar as tecnologias apropriadas nas práticas de ensino” (Brasil, 2019, p.18), de modo a consolidar os objetos do conhecimento, bem como, das suas respectivas competências e habilidades. Além disso, o docente deve-se comprometer com o aprendizado “dos estudantes colocando em prática o princípio de que todos são capazes de aprender” (Brasil; 2019, p.19).

Para tanto, o docente deve reconhecer diversas formas de violência física e simbólica, o racismo nas escolas e nos espaços digitais, efetivar a promoção do uso ético da tecnologia digital, seguro e responsável, e para o engajamento com as famílias e a comunidade deverá utilizar variados tipos de recursos inclusive as tecnologias de comunicações e informações (Brasil, 2019; 2020). Assim, o docente deve conhecer “variados recursos - incluindo as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) -, capazes de envolver cognitivamente e emocionalmente os alunos em seus aprendizados” (Brasil, 2020, p.11).

Tanto a BNC Formação Inicial como a BNC Formação Continuada apresentam orientações para a atualização das qualificações educativas sobre a Cultura Digital e sobre as competências que precisam ser desenvolvidas em cada etapa da profissão docente, competências voltadas ao desenvolvimento integral dos estudantes e “têm três dimensões que são fundamentais e, de modo interdependente, se integram e se complementam na ação docente no âmbito da Educação Básica: I - conhecimento profissional; II - prática profissional; e III - engajamento profissional” (Brasil, 2020, p.02).

Assim, quando se observa as propostas para trabalhar o desenvolvimento das habilidades específicas de cada componente curricular, o componente curricular de História dos

Anos Finais no DCTMA (Maranhão, 2019, p. 459) apresenta em (EF09HI33)<sup>3</sup> “Analisar as transformações nas relações políticas locais e globais geradas pelo desenvolvimento das tecnologias digitais de informação e comunicação”, convergindo com a BNCC (Brasil, 2018, p.433) que traz essa mesma habilidade.

Dentre as atividades sugeridas para Unidade Temática, **A história recente**, na qual se encontra tal habilidade, o DCTMA destaca que o professor ao sugerir uma produção textual pode “incentivar os estudantes a produzirem análises que destacam os principais impactos das tecnologias digitais nas suas vidas, utilizando recursos textuais e imagéticos para esse fim, típicos das novas tecnologias da informação” (Maranhão, 2019, p.458). A BNCC reconhece a necessidade de integrar a tecnologia digital ao currículo de forma multidisciplinar, ajudando os estudantes a explorar e compreender o mundo digital em que estão imersos. Insta salientar que, segundo o DCTMA, o componente Curricular de História:

almeja construir o saber histórico por meio da interação entre educador e estudante, numa relação dialógica em que ambos devem ser sujeitos ativos. Ao mesmo tempo que o professor produz conhecimento a partir de sua experiência, o discente só aprende quando lhe é dada a possibilidade de reinterpretar e reelaborar os saberes e métodos da disciplina de forma que façam sentidos para o lugar social em que habita (Maranhão, 2019, p. 441).

No que se refere ao desenvolvimento da Competência Digital para os Anos Finais no Componente Curricular de História, tanto a BNCC como o DCTMA apresentam apenas a habilidade supramencionada para o nono ano. Vale destacar que a Cultura Digital tratada na quinta Competência da BNCC perpassa de forma segmentada pelas áreas de conhecimento, pelos anos e pelos componentes curriculares.

Salienta-se que o parecer CNE/CEB nº2/2022, que trata das normas sobre computação na Educação Básica como um complemento à BNCC, traz conceitos e exemplos de como se trabalhar o “Pensamento Computacional”, o “Mundo Digital” e a “Cultura Digital”. Diferentemente da BNCC e do DCTMA, que apresentam suas propostas para o desenvolvimento da Competência Digital, segmentadas por anos e por Componente Curricular, o Complemento apresenta sua proposta de acordo com cada ano, não se limitando a Componente Curricular.

Além das propostas de habilidades direcionadas a cada ano no Ensino Fundamental, o Complemento (Brasil, 2022) direciona outras habilidades por etapas, ou seja, habilidades que

---

<sup>3</sup> O primeiro par de letras indica a etapa de ensino fundamental, o primeiro par de números indica o ano, o segundo par de letras indica o componente curricular, o último par de números indica a posição da habilidade na numeração sequencial do ano ou do bloco de anos (Brasil, 2018).

correspondem aos Anos Iniciais do 1º ao 5º ano e outras que correspondem aos Anos Finais do 6º ao 9º ano. O Complemento Computacional da BNCC apresenta de forma mais sistemática, clara e objetiva as premissas e os eixos, com objetivos de aprendizagem. Assim, para o Ensino Fundamental e Ensino Médio, apresenta as competências, os eixos com seus objetos de conhecimento, com suas respectivas habilidades e competências específicas, bem como a aplicação de habilidades mediante exemplos para cada habilidade.

As propostas computacionais do Complemento à BNCC correspondem a toda a Educação Básica. A integração dos princípios da BNCC Computação amplia as possibilidades das práticas pedagógicas como uma busca de suprir as demandas da atualidade sobre Cultura Digital, requerendo que os docentes promovam o desenvolvimento de habilidades digitais e computacionais em suas aulas.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Averiguaram-se as percepções dos professores de História dos Anos Finais do Ensino Fundamental da Escola Municipal Gastão Vieira do município de São Roberto–MA sobre Cultura Digital enquanto competência curricular, a instituição é a única do município a ofertar os Anos Finais do Ensino Fundamental, atendendo também a modalidade EJA - Educação de Jovens e Adultos, porém optou-se apenas pelos professores do 6º ao 9º ano do ensino regular.

Conforme dados colhidos na secretaria da referida escola, a mesma foi fundada em 1997, na gestão da então prefeita Antonia Pereira Silva (Toinha Oleiro), sob a Lei n.º 08/97, que cria e denomina as unidades de ensino do município, a lei foi sancionada em 28 de fevereiro de 1997. São Roberto é uma pequena cidade do estado do Maranhão, da microrregião do Médio Mearim, mesorregião Centro-maranhense, localizada a 376 km da capital São Luís, com uma área 226,811 km² e uma população de 4.544 habitantes, segundo IBGE, Censo 2022.

Ressalta-se que os 5 colaboradores são identificados por **P1**, **P2**, **P3**, **P4** e **P5**, os quais foram indagados sobre o quantitativo de anos em que trabalham com o Componente Curricular de História nos Anos Finais do Ensino Fundamental. Obtiveram-se as seguintes respostas:

Quadro 1: Anos trabalhando com o ensino de História

<b>P1</b>	12 anos
<b>P2</b>	08 anos
<b>P3</b>	10 anos
<b>P4</b>	05 anos
<b>P5</b>	Iniciou este ano

Fonte: Elaborado pela Autora, 2024.

Com exceção de **P5** que iniciou este ano de 2024, os demais colaboradores têm bastante tempo de experiência trabalhando com o Componente Curricular de História. No que se refere à formação inicial, como se nota no quadro a seguir, **P1**, **P2** e **P3** têm formação na área, ou seja, a maioria, enquanto, que o colaborador **P4** é formado em Geografia e **P5** é Pedagogo.

Quadro 2: Formação Inicial

<b>P1</b>	História
<b>P2</b>	História
<b>P3</b>	História
<b>P4</b>	Geografia
<b>P5</b>	Pedagogia

Fonte: Elaborado pela Autora, 2024.

Questionados, se partindo de suas formações se sentiam preparados para trabalhar a Cultura Digital enquanto Competência Curricular, concordaram que sim, havendo uma posição consensual de que se sentem preparados, mas que precisam de formações. Isso significa que eles estão tendo que aprender sobre e aprender a ensinar a Cultura Digital como competência, os quais se veem em um desafio de explorar didáticas com vistas a desenvolver tais habilidades, um mundo novo enquanto mundo social e enquanto demanda para o mundo do trabalho docente, a qual é requerida pelo contexto histórico vivido, pela LDB (2023) e pelos documentos curriculares BNCC e DCTMA (2018; 2019).

Quadro 3: Preparados para a Cultura Digital

<b>P1</b>	Sim, mas preciso de formação. Trabalhar com cultura digital é de grande relevância, tem que haver uma formação.
<b>P2</b>	Sim, mas preciso de formação
<b>P3</b>	Sim, mas preciso de formação
<b>P4</b>	Sim, mas preciso de formação
<b>P5</b>	Sim, mas preciso de formação. Acredito que todos os professores precisam desta formação, para conseguir evoluir de forma satisfatória na sala de aula.

Fonte: Elaborado pela Autora, 2024.

Ainda, portanto, existem desafios a serem enfrentados para que a formação prevista nas políticas normativas de BNCC Formação Inicial e Continuada (2019; 2020) se torne na prática efetivamente um suporte ao professor em sua ação pedagógica. Nesse sentido, é necessário fortalecer mecanismos de acompanhamento e avaliação da formação docente, bem como fomentar espaços de reflexão e troca de experiências entre os profissionais, visando uma formação continuada mais eficaz e alinhada com as necessidades reais da atividade educativa.

Outro questionamento feito aos colaboradores a respeito de suas percepções sobre a Cultura Digital enquanto Competência Curricular no ensino de História, obteve as respostas mostradas na tabela a seguir.

Quadro 4: Percepções sobre a Cultura Digital

<b>P1</b>	É uma forma de trabalhar novos conteúdos, utilizando diversas formas de tecnologias.
<b>P2</b>	O estudante está em rede participar de comunidade de aprendizagem, assim o aluno não fica restrito em sala de aula.
<b>P3</b>	Uso de tecnologias nas pesquisas e aprofundamento nos conteúdos, utilizando mídias de pesquisas em sites específicos.
<b>P4</b>	A capacidade de filtrar as informações recebidas, fazer uma interpretação crítica do que se lê ou assiste, estar familiarizado com as diferentes formas de atuação nos meios digitais, e fazer uso ético de tudo que está envolvido na tecnologia. Percebe-se que tudo isso, faz parte do conjunto de ações previstas pelo letramento digital.
<b>P5</b>	Acredito que a influência da tecnologia na disciplina de história traz para o aluno uma didática diferente e muito mais atrativo, fazendo com que os alunos interajam e se envolvam mais nas aulas.

Fonte: Elaborado pela Autora, 2024.

De acordo com **P1** “é uma forma de trabalhar novos conteúdos”, porém, acredita-se que além de se poder trabalhar novos conteúdos pode ser uma nova forma de se trabalhar os conteúdos já ministrados e que ainda não foram consolidados, visto que, como afirma **P3** “a tecnologia pode ser utilizada para o aprofundamento de conteúdo”.

Para **P2**, “é uma forma de se trabalhar em rede e não restringir o aluno a sala de aula, ampliando assim o ambiente de aprendizado”. Cabe destacar que, **P4** descreve justamente o que é proposto pelos Documentos Normativos como vimos na primeira seção, já **P5** acredita ser uma forma de incentivar o alunado.

Dada às percepções dos colaboradores, foram questionados sobre suas estratégias e práticas pedagógicas utilizadas para o desenvolvimento da Competência Digital nos estudantes. Ao analisar a tabela a seguir percebe-se que os colaboradores utilizam de várias estratégias, para desenvolvimento de suas práticas pedagógicas, requeridas pela Competência Digital, conforme preconizam os Documentos Normativos.

Quadro 5: Estratégias e práticas pedagógicas

<b>P1</b>	Trabalhando conteúdos que visam à utilização de tecnologias, como mapas, gráficos e imagens em geral.
<b>P2</b>	Pesquisas sobre os assuntos e buscando fazer com que eles tenham mais curiosidade.
<b>P3</b>	Pesquisas extras, uso de slides e mídias em vídeo aula.
<b>P4</b>	A criação de conteúdo digital e desafios do mundo real usando recursos digitais.

<b>P5</b>	Atividades que envolvem pesquisas na internet e vídeos complementares que abordem o tema.
-----------	---

Fonte: Elaborado pela Autora, 2024.

Quando indagados a respeito do que os documentos curriculares esperam dos professores de História sobre Cultura Digital enquanto Competência Curricular, pode-se observar que, mesmo tendo formas diferentes de se expressar, a maioria dos colaboradores entendem ser relevante implementar a Cultura Digital no ambiente escolar com o intuito de melhorar a aprendizagem.

Quadro 6: Expectativas dos Documentos Curriculares

<b>P1</b>	Esperam um trabalho satisfatório para o melhoramento da aprendizagem.
<b>P2</b>	Que a cultura digital seja compreendida como um meio de conhecimento amplo e acessível.
<b>P3</b>	O uso de tecnologias nas escolas, é limitado porque as escolas não tem estruturas tecnológica para as demandas necessárias.
<b>P4</b>	Oferecer aos estudantes meios para adquirir um real letramento digital, sendo capazes de compreender e analisar os impactos da computação na sociedade. Entram neste eixo discussões políticas, éticas e sociais.
<b>P5</b>	Adequação

Fonte: Elaborado pela Autora, 2024.

As colocações dos colaboradores vão ao encontro ao que a BNCC enfatiza, demonstrando a importância de se incorporar as tecnologias digitais no ensino básico, assim como está expresso na quinta competência geral, dizendo: "Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares)" (Brasil, 2018, p. 09).

Contudo, na fala de **P3**, é apresentado um novo desafio para o campo, pois no seu entendimento o que os documentos curriculares esperam dos professores se esbarra nos limites da escola, ao passo que "as escolas não têm estruturas tecnológica para as demandas necessárias", um desafio para a escola pública brasileira, como evidenciado por Matos (2023), ao realizar em 2020 uma pesquisa no município de São Roberto-MA sobre a inclusão digital no âmbito da Educação Infantil, evidenciou que, os principais desafios encontrados foram no âmbito estrutural da escola e a necessidade de formação docente, sendo estes considerados os aspectos a superar.

Esta pesquisa sendo realizada após 4 anos da pesquisa de Matos (2023), desta vez no âmbito dos Anos Finais do Ensino Fundamental, os recursos físicos/estruturais e os recursos

humanos/formação dos professores também aparecem como desafios para se fazer a Cultura Digital acontecer enquanto competência curricular nos Anos Finais do município.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A partir das análises dos dados, foi possível verificar que a Cultura Digital se apresenta como uma meta para os sistemas de ensino enquanto Competência Curricular a partir de seus pressupostos teórico metodológico normativo, ao passo que, os documentos curriculares apresentam essa competência como uma necessidade do mundo social e do mundo do trabalho, devido estar imersos cada vez mais no mundo da tecnologia para preparar os alunos ao exercício da cidadania e qualificá-lo para o mercado. Conferindo assim um desafio às práticas dos professores.

Desafios que dialoga com a constatação de que embora as habilidades propostas pelos Documentos Normativos correspondam desde a Educação Infantil até o Ensino Médio, perpassando por todas as áreas de conhecimento e componentes curriculares, no ensino de História dos Anos Finais tanto a BNCC como o DCTMA apresentam apenas uma habilidade para o nono ano.

O Complemento Computacional à BNCC, com suas propostas de habilidades para todos os anos da Educação Básica, elege competências, premissas e habilidades digitais para serem desenvolvidas de acordo com cada ano de estudo, contudo, como constatado em campo há a necessidade de formação para apropriação destes, mesmo que dos investigados apenas um tenha pouca experiência com o ensino de História, os demais contam bastante tempo de experiência e a maioria tem formação nesta área, o que ratifica um desafio para se atender mesmo as necessidades apresentadas como básicas nos documentos curriculares, pois culturalmente é um novo mundo dado aos professores.

Logo, percebeu-se a necessidade de estudos que investigam mais a fundo as lacunas na formação dos professores de História dos Anos Finais do Ensino Fundamental não só do Município de São Roberto-MA, mas de forma geral, em relação ao desenvolvimento da Cultura Digital, identificando as necessidades gerais e específicas da realidade brasileira enquanto sistema de ensino para integrar efetivamente a Cultura digital no ensino de História.

## **REFERÊNCIAS**



BRASIL. LDB: Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. – 7. ed. – Brasília, DF: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2023. 64 p.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular - Computação Complemento à BNCC. Brasília: MEC, 2022. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file>. Acesso em: 22 de maio. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518-versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf). Acesso em: 22 de maio. 2024.

BRASIL. PARECER CNE/CEB Nº: 2/2022. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=235511-pceb002-22&category\\_slug=fevereiro-2022-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=235511-pceb002-22&category_slug=fevereiro-2022-pdf&Itemid=30192). Acesso em: 14 de jul. 2024.

BRASIL. Resolução CNE/CP nº 1, de 27 de outubro de 2020. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/outubro-2020-pdf/164841-rcp001-20/file>. Acesso em: 27 de maio. 2024.

BRASIL. Resolução CNE/CP nº 2, de 20 de dezembro de 2019. Disponível em: [https://normativasconselhos.mec.gov.br/normativa/view/CNE\\_RES\\_CNECPN22019.pdf](https://normativasconselhos.mec.gov.br/normativa/view/CNE_RES_CNECPN22019.pdf). Acesso em: 27 de maio. 2024.

BRASIL. Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012. <https://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2012/Reso466.pdf>. Acesso em: 27 de maio. 2024.

BRASIL. Resolução nº 510, de 07 de abril de 2016. Disponível em: <https://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2016/Reso510.pdf>. Acesso em: 27 de maio. 2024.

BRASIL. Resolução nº 738, de 01 de fevereiro de 2024. Disponível em: [https://conselho.saude.gov.br/images/Resolucoes/2024/Reso738\\_Dispe\\_sobre\\_uso\\_e\\_bancos\\_de\\_dados\\_com\\_finalidade\\_de\\_pesquisa\\_cientifica\\_envolvendo\\_serres\\_humanos.pdf](https://conselho.saude.gov.br/images/Resolucoes/2024/Reso738_Dispe_sobre_uso_e_bancos_de_dados_com_finalidade_de_pesquisa_cientifica_envolvendo_serres_humanos.pdf). Acesso em: 27 de maio. 2024.

IBGE, Instituto Brasileiro de geografia e Estatísticas. **São Roberto – MA**. <https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/ma/sao-roberto.html>. Acesso em 09 de julho 2024.

MATOS, Antonia Poliana Rufino De. **Desafios e possibilidades pedagógicas da inclusão digital na pré-escola no município de são roberto – ma**. Anais IX CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2023. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/101031>. Acesso em: 07 de julho de 2024.

PRODANOV, Cleber Cristiano. **Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico** / Cleber Cristiano Prodanov, Ernani Cesar de Freitas. – 2. ed. – Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva, 1928- T759Í **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação** / Augusto Nivaldo Silva Triviños. --São Paulo: Atlas, 1987.