

EDUCAMÍDIA



Sugestões curriculares em educação midiática para os anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio



INSTITUTO
**PALAVRA
ABERTA**

Autor:

Bruno Ferreira



Leitura crítica:

Daniela Machado

Mariana Ochs

Patricia Blanco



Revisão:

Cristiane Imperador



Diagramação:

Fernando Spínola

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
(CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Ferreira, Bruno

Sugestões curriculares em educação midiática para os anos finais do ensino fundamental e ensino médio [livro eletrônico] / Bruno Ferreira. -- 1. ed. -- São Paulo : Instituto Palavra Aberta, 2026.

PDF

Bibliografia.

ISBN 978-85-67989-13-6

1. Educação
 2. Educação - Currículos
 3. Mídias digitais
 4. Mídias digitais
 5. Tecnologia educacional
- I. Título.

26-331076.0

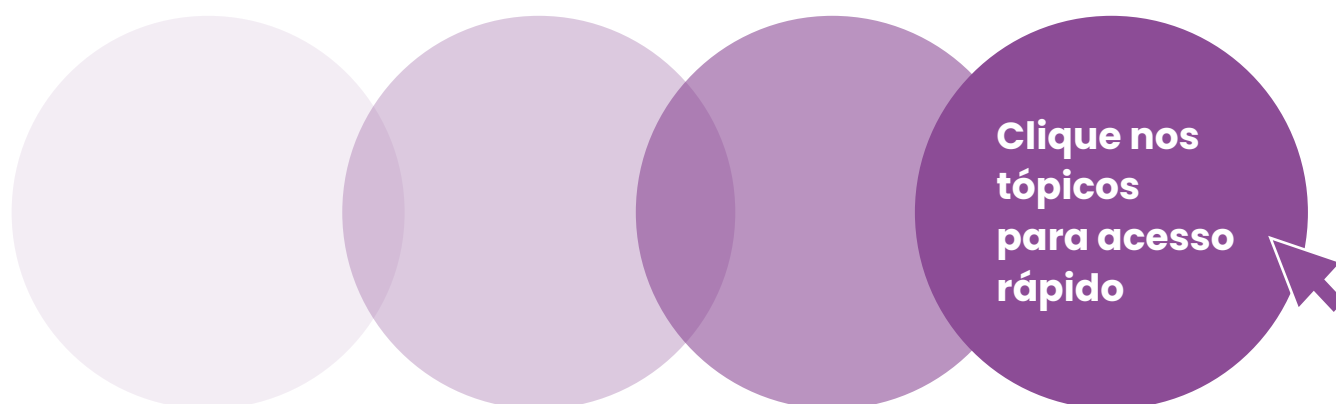
CDD-370.1

Índices para catálogo sistemático:

1. Educação midiática 370.1
Aline Grazielle Benitez -
Bibliotecária - CRB-1/3129

Índice

Apresentação	5
1 Educação midiática e seus vínculos com diretrizes curriculares vigentes	9
2 Competências e habilidades de educação midiática	16
3 Sugestão de estrutura curricular em educação midiática	21
3.1 Metodologia para a construção das sugestões	22
3.2 Quadro de habilidades de educação midiática para os anos finais do Ensino Fundamental e para o Ensino Médio	27
3.3 Habilidades de educação midiática organizadas de acordo com os saberes em educação digital e midiática sugeridos pelo MEC	36
Referências	39





Apresentação

APRESENTAÇÃO

As sugestões curriculares em educação midiática para os anos finais do Ensino Fundamental e para o Ensino Médio presentes nesta publicação representam uma contribuição do programa EducaMídia, do Instituto Palavra Aberta, a gestores educacionais e docentes dedicados à elaboração de currículos em redes municipais, estaduais e federais de ensino. Esse contributo justifica-se pelas Diretrizes Operacionais do Conselho Nacional de Educação (CNE), por meio da Resolução nº2 CNE/CEB, de 21 de março de 2025, que estabelece a obrigatoriedade da educação digital e midiática nos currículos da educação básica a partir de 2026, bem como institui regras para o uso de dispositivos celulares nas escolas.

Em complementação a essa normativa, o Ministério da Educação (MEC) lançou em maio de 2025 o guia “Educação digital e midiática: como elaborar e implementar o currículo nas escolas” (Brasil, 2025), que define esse campo emergente, propõe caminhos para sua implementação e orienta a formação docente, central para que o currículo se converta em prática pedagógica.

No guia, o MEC recomenda que esse novo objeto de estudo seja abordado, nos anos finais do Ensino Fundamental, com ênfase na integração ao projeto de

vida dos estudantes, no desenvolvimento da criticidade, criatividade e senso de cidadania digital. Já no Ensino Médio, o aprofundamento da criticidade se associa à formação profissional, aos projetos de vida e ao desenvolvimento da autonomia, englobando o pensamento computacional, a cultura digital e o mundo digital de forma integrada.

Em consonância com as orientações desse documento, sobretudo no que diz respeito aos saberes adequados aos anos finais do Ensino Fundamental e do Ensino Médio, estas sugestões partem de um mapeamento das habilidades da BNCC da Computação (Brasil, 2022) que já exploram questões relativas às mídias na cultura digital. Em que pese a insuficiência dessa diretriz em traçar amplamente objetos de aprendizagem relacionados ao campo das tecnologias digitais, nos quais se incluem as mídias, esse documento oficial ainda é a principal referência para a escolarização do tema em todas as etapas da educação básica.

Desse mapeamento, foram escolhidas habilidades previstas que dialogam especificamente com o conceito de educação midiática adotado pelo EducaMídia, que se refere ao “conjunto de práticas educativas que desenvolvem as habilidades para acessar, analisar,

criar e participar de maneira crítica do ambiente informacional e midiático em todos os seus formatos – dos impressos aos digitais” (s/d, online).

Por isso, as habilidades selecionadas da BNCC da Computação para esta publicação relacionam-se ao desenvolvimento da criticidade, autonomia e responsabilidade com relação ao cenário e conteúdos midiáticos e informacionais, no contexto da cultura digital, sendo deixadas de fora aprendizagens relacionadas estritamente aos aspectos lógicos e instrumentais da computação e das tecnologias digitais.

Toma-se ainda a matriz de habilidades de educação midiática do EducaMídia (Ferrari; Machado; Ochs, 2020) orientadora da organização dessas sugestões curriculares, tanto para reordenar as habilidades identificadas na BNCC da Computação, que corroboram a educação midiática, como para propor habilidades complementares para os anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio.

A ideia é que essas sugestões sejam uma referência inicial para que gestores educacionais e docentes dedicados à curricularização da educação digital e midiática possam conceber estratégias mais claras acerca de habilidades e de objetos do conhecimento que podem ser

desenvolvidos, nas referidas etapas, para a sua implementação. A forma como as habilidades e objetos do conhecimento são sugeridas neste documento serve a modelos diversos de implementação da educação midiática nas escolas, podendo ser contempladas tanto transversalmente à formação geral básica já instituída, quanto fundamentar a proposição de componentes curriculares específicos. É importante ressaltar que as duas formas de implementação da educação midiática podem coexistir, não sendo excludentes entre si.

O objetivo destas sugestões é oferecer uma proposta inicial a ser colocada em pauta nas secretarias de educação e redes de ensino, a fim de subsidiar uma construção curricular que faça sentido às múltiplas realidades da educação brasileira e que esse processo ocorra com ampla participação docente na análise das habilidades e objetos do conhecimento sugeridos como ponto de partida para essa elaboração.

De modo a manter a coerência com a escolha da BNCC da Computação como balizadora desta publicação, diretriz que propõe habilidades específicas para cada ano do Ensino Fundamental e um bloco de habilidades para toda a etapa do Ensino Médio, sem especificação de série, estas sugestões seguem esse mesmo modelo. No entanto, as habilidades sugeridas podem ser apropriadas com

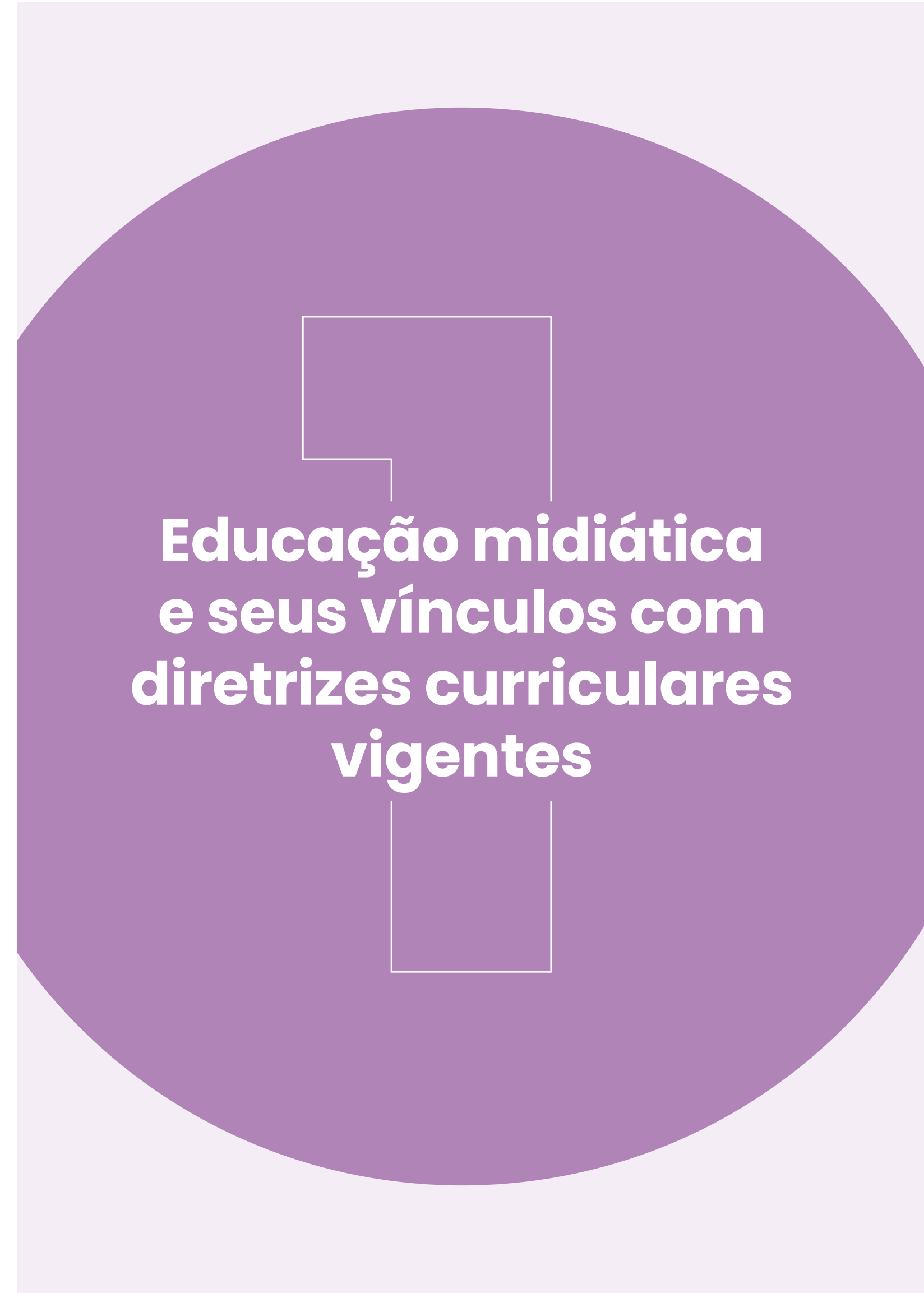
flexibilidade, sobretudo às que se referem aos anos finais do Ensino Fundamental, cabendo a cada rede de ensino as adaptações que julgarem necessárias.

É preciso registrar que estas sugestões acolhem a perspectiva de currículo de José Carlos Libâneo (2019), que o entende como um instrumento importante para traçar os direitos de aprendizagem dos estudantes de um país e não como forma de condicionar ou padronizar os objetos de ensino. Entende-se ainda o currículo não apenas como um instrumento orientador das práticas pedagógicas, mas sobretudo como um processo vivo e complexo, conforme problematiza Ivor F. Goodson (2008), que é efetivamente posto em ação por docentes e estudantes. Nesse sentido, não se pretende que estas sugestões curriculares em educação midiática sejam seguidas à risca, mas que sirvam para fundamentar a instauração de uma nova prática pedagógica nas mais diversas realidades do país.

Esta publicação está organizada em alguns capítulos. O primeiro resgata diretrizes educacionais vigentes em educação digital e midiática, destacando as competências previstas pelo Estado brasileiro acerca das tecnologias, da comunicação e da cultura digital.

O segundo capítulo define competências midiáticas e apresenta a matriz de habilidades de educação midiática do EducaMídia. O terceiro capítulo apresenta o caminho para chegarmos às sugestões curriculares em educação midiática: a metodologia e a sugestão de estrutura curricular propriamente dita, para os anos finais do Ensino Fundamental e para o Ensino Médio. Ainda no terceiro capítulo, são apresentadas, em forma de quadros, as habilidades sugeridas em educação midiática.

Espera-se que estas sugestões reverberem como um convite ao diálogo e à ação que considerem as particularidades e os desafios de suas realidades, para que a educação midiática, de diferentes maneiras, seja uma abordagem que se enraíze nas culturas das redes de ensino Brasil afora.



**Educação midiática
e seus vínculos com
diretrizes curriculares
vigentes**

1 Educação midiática e seus vínculos com diretrizes curriculares vigentes

As mídias, desde sempre, exercem um papel importante na vida cotidiana, atuando como uma instância socializadora (Setton, 2011) que orienta sobre o que e como pensar acerca de determinados temas, mesmo que sem intenção explicitamente pedagógica. Atualmente, porém, a relação com as mídias é mais intrínseca ao dia a dia das pessoas do que há décadas, em razão dos formatos digitais, que transformaram os indivíduos simultaneamente em emissores, difusores e receptores de

mensagens, o que complexificou as maneiras de a sociedade se comunicar. No contexto da cultura digital, a responsabilidade cidadã é, portanto, ampliada, exigindo uma nova ordem de competências.

A complexidade desse cenário, na contemporaneidade, pode ser sintetizada por meio dos quatro conceitos críticos relativos às mídias, discutidos por Buckingham (2022), conforme disposto no quadro a seguir.

Quatro conceitos críticos relativos às mídias, segundo Buckingham (2022)	
Linguagem midiática	Como as mídias criam significados, comunicam e persuadem, exercendo a multimodalidade (combinação de diferentes linguagens) e a hipertextualidade (vinculação de mensagens).
Representação	De que forma os enunciadores afirmam o que são, o que o mundo é e tentam convencer de sua veracidade, construindo e consolidando sua autoridade, credibilidade e autenticidade.
Produção	A partir de que recursos os indivíduos e organizações constroem suas representações, como chegam a seus públicos e quais são suas motivações e interesses, e as interconexões existentes entre antigas e novas mídias.
Público	A quem as mídias oferecem informação, prazer e entretenimento. Como indivíduos e grupos usam e se apropriam das mídias, buscando analisar como funcionam e se organizam.

Fonte: adaptado de Buckingham (2022).

Porém, para participar dessa estrutura social, não basta apenas incorporar mídias e novas tecnologias à sala de aula como meros facilitadores pedagógicos para aprender as disciplinas da formação geral básica, mas é preciso, essencialmente, promover um novo letramento, como afirma Gómez, “tão necessário como a alfabetização relacionada com a leitura e a escritura verbais”, a fim de “preparar cidadãos não só para ler e escrever nas plataformas multimídia, mas para que se envolvam com esse mundo compreendendo a

natureza intrincada, conectada, da vida contemporânea” (2015, p. 21).

O reconhecimento da importância da escolarização das mídias como um objeto de estudo levou à sua institucionalização nas diretrizes federais. Nesse sentido, o termo emergente “educação digital e midiática”, cunhado pelo Ministério da Educação (MEC) em 2025, busca a convergência de diferentes perspectivas e diretrizes para a educação para as tecnologias digitais e para as mídias.

Trata-se de

[...] uma **área interdisciplinar** que inclui as competências e aprendizagens previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) relativas ao uso de tecnologias, comunicação, reflexão e análise de informações e mídias, cultura digital, mundo digital e pensamento computacional.

Ela é fruto de uma evolução das políticas curriculares mais recentes, como a PNED (Política Nacional de Educação Digital) e a EBEM (Estratégia Brasileira de Educação Midiática), que visam criar oportunidades de aprendizagem para os estudantes brasileiros não apenas utilizarem as tecnologias digitais e midiáticas de modo instrumental, mas principalmente de forma crítica, analisando e compreendendo como são produzidos e como influenciam nossos comportamentos (Brasil, 2025, p. 5).

Antes disso, porém, a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (Brasil, 2017), que orienta a formulação de currículos para a educação básica brasileira, já previa o letramento informacional e o desenvolvimento de competências comunicacionais e midiáticas a partir do campo jornalístico-midiático, uma das abordagens temáticas da área de Linguagens. Nele, estão previstas habilidades relativas aos gêneros

discursivos que permeiam a esfera pública, como os textos jornalísticos e publicitários.

Apesar de o campo jornalístico-midiático estar vinculado mais objetivamente à área de Linguagens, o letramento informacional e midiático também está presente nas práticas de pesquisa, curadoria, síntese e publicação, bem como os letramentos de dados, visuais,

cartográficos, entre outros, situados no contexto de outras disciplinas e, por isso, pode ser desenvolvido em qualquer área do conhecimento.

Além da especificidade do campo jornalístico-midiático, a BNCC ainda prevê dez competências gerais que

devem ser desenvolvidas no contexto da educação básica, transversais às disciplinas e componentes curriculares. Três delas dialogam mais objetivamente com a educação digital e midiática: 4 - Comunicação, 5 - Cultura digital e 7 - Argumentação, que preveem:

4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

5. 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.

7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta (Brasil, online, 2017).

Por sua vez, o complemento de Computação da BNCC (Brasil, 2022) estabelece as competências e habilidades que os estudantes devem desenvolver na área de Computação, visando também uma educação digital e tecnológica alinhada aos desafios do século XXI.

Para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental, o documento está organizado em três eixos principais, que se interconectam e se complementam ao longo de toda a jornada escolar:

Pensamento Computacional: trata-se da capacidade de resolver problemas de forma lógica e sequencial, utilizando conceitos como decomposição, reconhecimento de padrões, abstração e algoritmos. É a base para que os alunos consigam entender a lógica por trás da tecnologia.

Mundo Digital: abrange a compreensão do funcionamento das tecnologias, a navegação segura na internet, a ética no uso das mídias digitais e a importância da privacidade e dos direitos no ambiente online.

Cultura Digital: foca no uso criativo e responsável das tecnologias para a comunicação, a colaboração e a participação social. Inclui a produção de conteúdo digital, a capacidade de se expressar e a participação em projetos coletivos.

No Ensino Fundamental, a BNCC da Computação se estrutura em sete competências gerais, que são desenvolvidas em todas as séries da etapa, mas em cada uma delas a partir de novas habilidades específicas. As competências gerais são as seguintes:

1. Compreender a Computação como uma área de conhecimento que contribui para explicar o mundo atual e ser um agente ativo e consciente de transformação capaz de analisar criticamente seus impactos sociais, ambientais, culturais, econômicos, científicos, tecnológicos, legais e éticos.
2. Reconhecer o impacto dos artefatos computacionais e os respectivos desafios para os indivíduos na sociedade, discutindo questões socioambientais, culturais, científicas, políticas e econômicas.
3. Expressar e partilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais utilizando diferentes linguagens e tecnologias da Computação de forma criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.
4. Aplicar os princípios e técnicas da Computação e suas tecnologias para identificar problemas e criar soluções computacionais, preferencialmente de forma cooperativa, bem como alicerçar descobertas em diversas áreas do conhecimento seguindo uma abordagem científica e inovadora, considerando os impactos sob diferentes contextos.
5. Avaliar as soluções e os processos envolvidos na resolução computacional de problemas de diversas áreas do conhecimento, sendo capaz de construir argumentações coerentes e consistentes, utilizando conhecimentos da Computação para argumentar em diferentes contextos com base em fatos e informações confiáveis com respeito à diversidade de opiniões, saberes, identidades e culturas.
6. Desenvolver projetos, baseados em problemas, desafios e oportunidades que façam sentido ao contexto ou interesse do estudante, de maneira individual e/ou cooperativa, fazendo uso da Computação e suas tecnologias, utilizando conceitos, técnicas e ferramentas computacionais que possibilitem automatizar processos em diversas áreas do conhecimento com base em princípios éticos, democráticos, sustentáveis e solidários, valorizando a diversidade de indivíduos e de grupos sociais, de maneira inclusiva.
7. Agir pessoal e coletivamente com respeito, autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, identificando e reconhecendo seus direitos e deveres, recorrendo aos conhecimentos da Computação e suas tecnologias para tomar decisões frente às questões de diferentes naturezas (Brasil, 2022, p. 11).

Já no Ensino Médio, a BNCC da Computação contempla as sete competências a seguir, detalhadas em 26 habilidades, sem indicação de progressão por série, uma vez que podem ser desenvolvidas de diferentes formas nesta etapa.

1. Compreender as possibilidades e os limites da Computação para resolver problemas, tanto em termos de viabilidade quanto de eficiência, propondo e analisando soluções computacionais para diversos domínios do conhecimento, considerando diferentes aspectos.
2. Analisar criticamente artefatos computacionais, sendo capaz de identificar as vulnerabilidades dos ambientes e das soluções computacionais buscando garantir a integridade, privacidade, sigilo e segurança das informações.
3. Analisar situações do mundo contemporâneo, selecionando técnicas computacionais apropriadas para a solução de problemas.
4. Construir conhecimento usando técnicas e tecnologias computacionais, produzindo informação e/ou artefatos de forma criativa, com respeito às questões legais, que proporcionem experiências para si e os demais.
5. Desenvolver projetos para investigar desafios do mundo contemporâneo, construir soluções e tomar decisões éticas, democráticas e socialmente responsáveis, articulando conceitos, procedimentos e linguagens próprias da Computação de maneira colaborativa.
6. Expressar e partilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais utilizando diferentes plataformas, ferramentas, linguagens e tecnologias da Computação de forma fluente, criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.
7. Agir pessoal e coletivamente com respeito, autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, identificando e reconhecendo seus direitos e deveres, recorrendo aos conhecimentos da Computação e suas tecnologias para tomar decisões frente às questões de diferentes naturezas (Brasil, 2022, p.61).

Essa diretriz adota uma abordagem espiral ao longo de toda a educação básica, o que significa que os conceitos são introduzidos de forma simples e intuitiva, na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental, e se aprofundam progressivamente nas etapas seguintes.

Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB (1996)

Embora originalmente de 1996 e anterior à era digital, a LDB foi adaptada em 2023, pela Política Nacional de Educação Digital (PNED), para incorporar a necessidade de apropriação dos recursos tecnológicos nos processos de ensino-aprendizagem. Essa alteração incluiu no Artigo 4º, Inciso XII, a previsão da educação digital, com garantia de conectividade de alta velocidade para instituições de educação e o desenvolvimento de competências como letramento digital, criação de conteúdo e segurança. Contudo, a LDB sugere uma integração mais instrumental das tecnologias na educação, focando em técnicas, ferramentas e recursos digitais que fortaleçam os papéis de professores e alunos, embora estabeleça a educação digital como componente curricular obrigatório nos Ensinos Fundamental e Médio, abrangendo letramento digital, computação e robótica.

Plano Nacional de Educação - PNE (2014 e 2024)

O PNE, um guia decenal para a educação no Brasil, define em 2014 metas claras para universalizar o acesso a ferramentas digitais e internet de alta velocidade nas escolas, investindo na formação continuada de docentes para o uso pedagógico das TICs e na criação de recursos educacionais digitais. Com isso, o Plano de 2014 não apenas reforça a importância das tecnologias, mas também delinea um cronograma e a necessidade de investimentos concretos para integrar as dimensões digital e tecnológica no ensino, servindo como base para documentos subsequentes, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de 2017. Já o PNE de 2024 avança no sentido de considerar as tecnologias um objeto de estudo escolar, estabelecendo metas para que as escolas adotem currículos focados em letramento digital e ensino de computação. O mais recente PNE também redefine a formação de professores, tanto inicial quanto continuada, que deve ir além do mero uso de ferramentas tecnológicas, contemplando as práticas pedagógicas para a implementação da educação digital e midiática.

Base Nacional Comum para a Formação Inicial de Professores da Educação Básica - BNC Formação (2019)

Instituída por diretrizes do Conselho Nacional de Educação (CNE), a BNC Formação estabelece os parâmetros curriculares para a formação inicial de docentes no Brasil, determinando que os cursos de licenciatura se alinhem à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). O documento define dez competências gerais docentes, com destaque para três que enfatizam a necessidade de os futuros professores desenvolverem saberes tecnológicos e midiáticos, que destacam a capacidade de pesquisar e utilizar soluções tecnológicas no planejamento pedagógico, o uso de diferentes linguagens (incluindo a digital) para expressão e partilha, e a habilidade de compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) de forma crítica, ética e significativa.

Política Nacional de Educação Digital - PNED (2023)

A Lei nº 4.533 de 2023 destaca a importância de desenvolvimento de competências digitais, alargando as noções de acesso às tecnologias na escola, a partir de quatro eixos norteadores: inclusão digital da sociedade; educação digital nas escolas; ações de capacitação do mercado de trabalho; e incentivo à inovação, pesquisa e ao desenvolvimento.

Estratégia Brasileira de Educação Midiática - EBEM (2023)

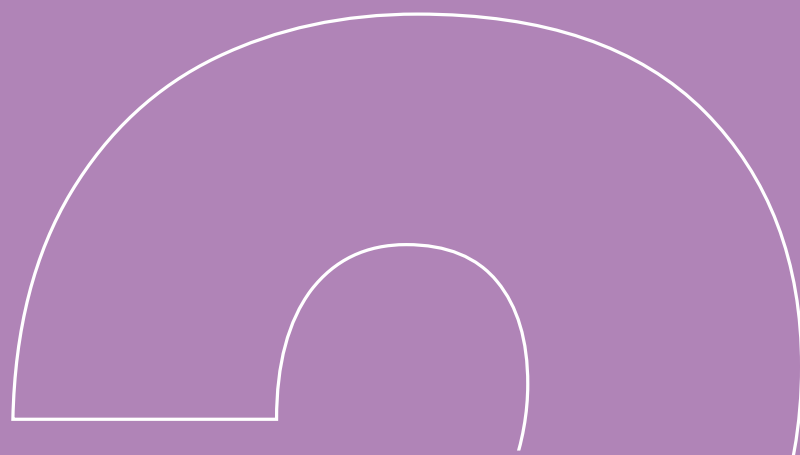
Trata-se de um conjunto de diretrizes formuladas pela Secretaria de Comunicação da Presidência da República, que orienta as políticas públicas e as iniciativas de educação midiática no Brasil, integrando-a em diferentes contextos, a fim de promover o desenvolvimento de competências para que cidadãos de todas as idades possam analisar criticamente, criar e participar de maneira consciente e ética no ambiente digital e midiático. Estrutura-se em 4 eixos: educação básica, formação de educadores, uso de telas e participação social.

Referencial dos Saberes Digitais Docentes (2024)

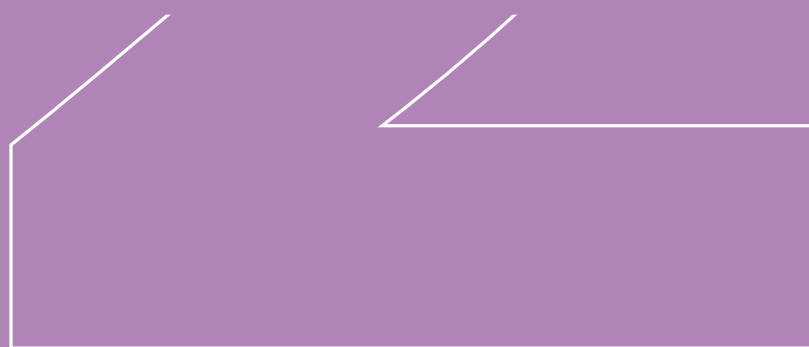
Descreve os conhecimentos e habilidades digitais essenciais para professores dos Ensinos Fundamental e Médio, organizados em três dimensões: (1) ensino e aprendizagem com tecnologias digitais (abrangendo prática pedagógica, curadoria, análise de dados e inclusão); (2) cidadania digital (uso crítico e seguro de recursos); e (3) desenvolvimento profissional (formação continuada, comunicação e gestão). O objetivo é servir de guia para que os professores reflitam sobre suas necessidades de desenvolvimento, integrem tecnologias intencionalmente em suas aulas e participem de comunidades de aprendizagem, além de orientar gestores de educação a criar programas de formação continuada, e avaliar o avanço na aprendizagem docente em tecnologias digitais, por meio de rubrica com cinco níveis.

Diretrizes Operacionais do CNE (2025)

Define diretrizes para a integração da educação digital e midiática no currículo da educação básica. Institui, ainda, regras para o uso de dispositivos digitais nas escolas do país, em acordo com a Lei nº 15.100, de janeiro de 2025, que proíbe o uso de celulares no ambiente escolar, com exceção para o uso pedagógico.



Competências e habilidades de educação midiática



2 Competências e habilidades de educação midiática

A inclusão de competências midiáticas nos currículos é considerada fundamental por muitos especialistas, como David Buckingham, Pier Cesare Rivoltella, Joán Ferrés e Alejandro Piscitelli, que convergem na visão de que estas vão muito além do uso técnico dos recursos midiáticos. Eles defendem que as pessoas sejam formadas para analisar as mídias de forma crítica e sistemática (Buckingham, 2010), que transcenda a mera análise textual das mensagens (Rivoltella, 2005), contemplando múltiplas dimensões da vida, inclusive as emocionais e lúdicas (Ferrés e Piscitelli, 2015).

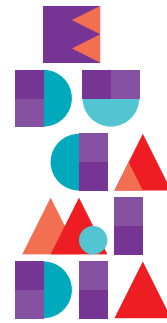
A Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura (Unesco) tem liderado o movimento global para a Alfabetização Midiática e Informacional (AMI). A entidade propõe currículos e materiais de referência para capacitar

professores e estudantes, a fim de que os indivíduos acessem, analisem e produzam conteúdos de maneira crítica e responsável (Wilson et al, 2011). A Unesco atualizou seu currículo em 2021 (Grizzle et al.), ampliando o escopo para incluir temas como desinformação, inteligência artificial e o impacto das mídias na sociedade, reforçando a importância de adaptar a educação midiática às constantes transformações da cultura digital.

A exemplo de iniciativas como essas, o programa EducaMídia, do Instituto Palavra Aberta, entende a educação midiática como daireito e pré-requisito para o pleno exercício da cidadania numa sociedade conectada. Por isso, estrutura essa abordagem em três grandes competências, traduzidas a partir dos verbos “ler”, “escrever” e “participar” (Ferrari; Machado; Ochs, 2020).

EDUCAÇÃO MIDIÁTICA

HABILIDADES



**PROGRAMA
DE EDUCAÇÃO
MIDIÁTICA**
*Instituto
Palavra Aberta*



OCHS, Mariana; MACHADO, Daniela.
Habilidades e Objetivos da Educação
Midiática. Instituto Palavra Aberta, 2019.
Disponível sob os termos da licença
Creative Commons Atribuição
4.0 Internacional (CC BY 4.0).

**INSTITUTO
PALAVRA
ABERTA**

“O verbo “ler” contempla as habilidades de **análise crítica da mídia** e letramento da informação. A análise crítica da mídia refere-se à habilidade de decodificar textos de mídia e compreender os meios de comunicação como um sistema complexo, âmbito de disputa de poder e interesses. Essa habilidade propõe o entendimento acerca do propósito e das intenções das mensagens de mídia, a distinção entre fato, opinião e propaganda, bem como a problematização de representações preconceituosas, estereotipadas ou enviesadas.

Já o **letramento da informação** refere-se ao reconhecimento de desinformação e outros tipos de conteúdos falsos, imprecisos ou tendenciosos. Envolve ainda acessar, buscar, selecionar e avaliar informação de forma reflexiva, buscando dar sentido ao enorme fluxo de informações que nos cerca, seja em âmbito digital ou analógico.

O verbo “escrever” refere-se a habilidades relacionadas à autoexpressão e à fluência digital. A **autoexpressão** refere-se à habilidade de criar narrativas de forma multimodal e intencional, para audiências reais e com responsabilidade, o que envolve saber planejar, investigar,

prototipar, redigir, editar e publicar conteúdos em diferentes formatos, refletindo sobre as escolhas criativas, éticas e técnicas nesse processo.

Na cultura digital, a habilidade de **fluência digital** é aliada de primeira hora da autoexpressão, uma vez que incentiva explorar o potencial narrativo de vários formatos de mídia de modo reflexivo, escolhendo recursos para a autoexpressão de forma intencional e condizente aos objetivos de comunicação definidos.

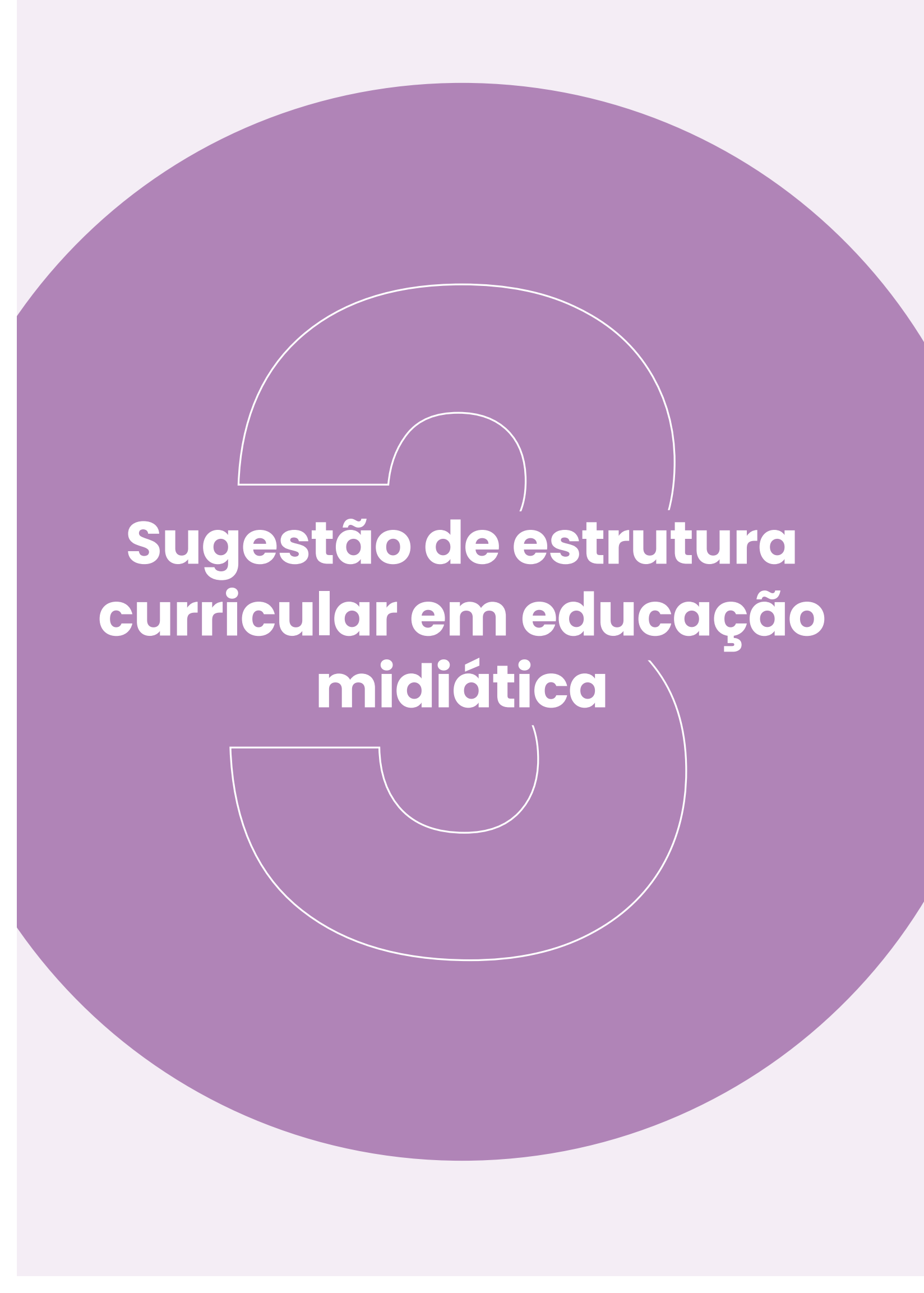
Por fim, o verbo “participar” corresponde às habilidades de cidadania digital e participação cidadã. A **cidadania digital** refere-se a saber interagir de forma segura e responsável nas plataformas digitais, consciente do significado e das implicações de curtir, comentar e compartilhar conteúdos, reconhecendo e combatendo discursos de ódio e cyberbullying e também estabelecendo uma relação saudável com os dispositivos digitais.

A **participação cidadã**, por sua vez, diz respeito a usar mídias para resolver problemas e atuar na sociedade, a partir da produção de conteúdos com a intenção de engajar, mobilizar, educar e sensibilizar, preocupando-se em deixar

legado e contribuir para transformar a própria realidade, a partir do exercício da comunicação.

Os três eixos da educação midiática definidos pelo EducaMídia não estão descritos diretamente, mas sim contemplados, em grande parte, em diversas habilidades da BNCC e da BNCC Computação. Ademais, esses mesmo eixos também contemplam a aprendizagem acerca das tecnologias digitais, uma vez que situa a aprendizagem sobre as mídias no contexto da cultura digital,

considerando suas complexidades quanto ao acesso, produção e disseminação de informações nos ambientes da internet. As habilidades da formação geral básica presentes na BNCC, para além de seu complemento de Computação, também podem coincidir com os objetivos da educação digital e midiática, sobretudo quando exploram a pesquisa, a análise e a avaliação de fontes de informação, a criação de mensagens de mídia e a reflexão acerca dos usos e apropriações das tecnologias para essas finalidades.



**Sugestão de estrutura
curricular em educação
midiática**

3 Sugestão de estrutura curricular em educação midiática

A sugestão elaborada e apresentada neste capítulo, a fim de que seja adequada a diferentes realidades, parte da organização por competências e habilidades propostas pela BNCC da Computação por série e/ou etapa de ensino, favorecendo que as redes locais articulem suas propostas curriculares em educação digital e midiática considerando diretrizes vigentes e adaptando-as aos seus contextos, com autonomia.

3.1 Metodologia para a construção das sugestões

As sugestões de **habilidades e objetos de conhecimento** em educação midiática, para cada série dos anos finais do Ensino Fundamental e para o Ensino Médio, são feitas considerando a BNCC da Computação. Para chegar a elas, foram mapeadas as habilidades que o documento já propõe em educação midiática e, a partir disso, foram elaboradas sugestões mais específicas nesse campo. Para chegar a esse resultado, foram percorridas três etapas:

1. A reorganização das habilidades da BNCC da Computação de acordo com a matriz de habilidades da educação midiática, do EducaMídia. Nesse processo, as habilidades da diretriz nacional condizentes à perspectiva da educação midiática foram associadas a cada uma das seis habilidades da matriz de habilidades do EducaMídia. Estas se convertem como agrupamentos das habilidades da BNCC da Computação, o que permite compreender o que a diretriz nacional já contempla em termos de educação midiática. Os verbos de ação das habilidades da diretriz nacional foram os principais orientadores desse processo, permitindo direcionar as que propõem analisar ou decompor mensagens e informações nas habilidades de educação midiática do eixo ler; as que apontam para alguma forma de autoria, como a criação de conteúdos, para o eixo escrever e; por fim, as que propõem resolução de problemas com tecnologias ou reflexões explícitas acerca das questões socioculturais que envolvem os recursos tecnológicos, no eixo participar.

Com relação aos anos finais do Ensino Fundamental, foram consideradas 17 habilidades da BNCC da Computação aderentes à educação midiática e descartadas 35 habilidades que se referem, mais especificamente, ao campo da computação. Quanto ao Ensino Médio, das 26 habilidades de computação, foram consideradas 13 em consonância com a educação midiática e descartadas outras 13 relativas, especificamente, ao campo da computação.

2. Sugestão de habilidades de educação midiática de forma a complementar a BNCC da Computação.

Buscou-se complementar as habilidades já previstas na diretriz nacional com novas sugestões, alinhadas às necessidades de educar para as mídias e para a informação no contexto da cultura digital, deixando de fora outras questões tecnológicas específicas da computação. As definições de educação midiática e de suas habilidades serviram de base para conceber as sugestões acerca dos eixos ler, escrever e participar da matriz de habilidades do EducaMídia.

Sobre as habilidades sugeridas para os anos finais do Ensino Fundamental, destacam-se as seguintes considerações gerais:

- Quanto ao **letramento informacional**, foi sugerida para o 6º ano uma habilidade (EF-LII) referente ao entendimento do que faz com que uma informação seja considerada confiável. Uma habilidade semelhante já é prevista pela BNCC da Computação para o 9º ano, mas o intuito é introduzir o tema ainda na primeira série dos anos finais do Ensino Fundamental, para que não apenas seja retomada com a profundidade prevista na habilidade do 9º ano (conforme prevê a diretriz educacional, que propõe discutir a desinformação considerando a nuance complexa da inteligência artificial), mas que seja trabalhada anteriormente e, preferencialmente de forma cotidiana, em todas as séries dos anos finais da referida etapa.
- Quanto ao eixo de **autoexpressão**, foi proposta para o 6º ano uma habilidade (EF-AE1) que enfatiza a criação de mensagens midiáticas, na qual se endossa o

planejamento como parte importante do processo de produção de mídias. Já a habilidade proposta para o 9º ano (EF-AE3) busca aprofundar a distinção entre produzir conteúdo de mídia sozinho e em grupo.

- Para o eixo de **fluência digital** são sugeridas habilidades que focam na exploração e avaliação das ferramentas digitais associadas à produção midiática autoral dos estudantes, complementando, dessa forma, as habilidades sugeridas de autoexpressão.

- A BNCC da Computação contempla muitos aspectos da **cidadania digital**. Por isso há a sugestão de três habilidades complementares que enfatizam a reflexão sobre os efeitos de hábitos e comportamentos nocivos específicos, individuais e coletivos, na saúde mental e autoestima dos jovens, relacionadas ao uso das tecnologias e às interações online. As sugestões referem-se aos dois últimos anos do Ensino Fundamental, em razão da proximidade da idade mínima recomendada para o uso de redes sociais e celulares (Brasil, 2024).

- Por fim, quanto ao eixo de **participação cidadã**, a BNCC da Computação relaciona duas habilidades mais voltadas à articulação entre tecnologias e problemas sociais no 9º ano e, por isso, entende-se ser pertinente propor três outras, focadas em mídias, que contribuam para alargar possibilidades nesse contexto. Uma delas, prevista para o 8º ano, volta-se à utilização de plataformas para debater e mobilizar pessoas em torno de questões comunitárias.

Sobre as habilidades sugeridas para o Ensino Médio, considera-se:

- As habilidades sugeridas de **análise crítica da mídia** pretendem promover uma compreensão da mídia de forma sistemática, propondo aos estudantes que a analise como uma instância de poder e de disputa de interesses comerciais e públicos, reforçando a dimensão política dos meios de comunicação, repertório fundamental para analisar suas mensagens e a intenção de seus enunciadores de forma contextualizada e efetivamente crítica, uma vez que levam em conta

uma conjuntura complexa e não somente o que enunciam seus autores, de forma objetiva.

- Quanto ao **letramento da informação**, sugere-se uma habilidade relacionada à análise do papel dos algoritmos das plataformas digitais no acesso e na restrição à informação e outra que busca desenvolver a criticidade em torno da curadoria de informações, a partir da análise de tipos de fonte e da reflexão acerca do propósito de uma busca e seleção de informações, a partir de buscadores.

- As habilidades sugeridas de **autoexpressão** propõem o debate sobre direitos autorais e licenças livres, a fim de que estudantes saibam diferenciar esses conteúdos, sobretudo no contexto de sua apropriação no exercício da autoria. Outra habilidade proposta endossa a importância do planejamento na criação de mensagens de mídia, essencial para um processo de criação mais intencional e crítico.

- Em **fluência digital**, especifica-se a necessidade de reflexão sobre o uso da inteligência artificial generativa nos processos de pesquisa e criação de conteúdos midiáticos.

- Não foram sugeridas novas habilidades para **cidadania digital**, por entender que a BNCC da Computação contempla bem esse âmbito da educação midiática nesta etapa.

- Por fim, quanto à **participação cidadã**, são sugeridas habilidades que incentivam o uso crítico e criativo das mídias para a intervenção social, em que estudantes promovem o debate público, exercem o jornalismo cidadão e desenvolvem campanhas digitais de utilidade pública.

3. Sugestão de habilidades de educação midiática. Nesta etapa, são reunidas tanto as habilidades de educação midiática já contempladas pela BNCC da Computação quanto as sugestões complementares. Dessa forma, o item 3.1 organiza por série dos anos finais do Ensino Fundamental e para toda a etapa

do Ensino Médio as habilidades de educação midiática mapeadas da BNCC da Computação e também as sugeridas. No item 3.2, as mesmas habilidades mapeadas e sugeridas são organizadas de acordo com os saberes curriculares sugeridos pelo MEC, no guia “Educação digital e midiática: como elaborar e implementar o currículo nas escolas”, para o Ensino Fundamental e Ensino Médio.

Segundo esse documento, os saberes curriculares de educação digital e midiática, para os anos finais do Ensino Fundamental são:

- A educação digital e midiática crítica e criativa;
- O desenvolvimento do pensamento complexo e da programação;
- A educação digital e midiática voltada às demandas da juventude, e a reflexão sobre cidadania digital e participação social.

Já para o Ensino Médio, os saberes curriculares previstos são os seguintes:

- O letramento digital, midiático e computacional integrados e como dimensões da educação científica;
- A identificação dos riscos sociais das tecnologias, incluindo ameaças à integridade da informação, perpetuação de vieses e exclusões e seu entrelaçamento com outros eixos transversais como educação socioambiental e relações étnico-raciais;
- A associação entre dados e técnicas computacionais e solução ética de problemas (saber não previsto neste documento, uma vez que diz respeito, especificamente aos saberes do campo da computação);
- O entendimento de que as soluções técnicas e computacionais são socialmente situadas e não unívocas, garantindo a autoexpressão e fluência digital dos estudantes.

3.2 Quadro de habilidades de educação midiática para os anos finais do Ensino Fundamental e para o Ensino Médio

SUGESTÕES CURRICULARES EM EDUCAÇÃO MIDIÁTICA ENSINO FUNDAMENTAL – 6º ANO		
Eixo	Habilidade de educação midiática	Objetos do conhecimento
Análise crítica da mídia	(EF06CO10) Analisar o consumo de tecnologia na sociedade, compreendendo criticamente o caminho da produção dos recursos bem como aspectos ligados à obsolescência e à sustentabilidade.	<ul style="list-style-type: none"> • Obsolescência programada e percebida. • O ciclo de vida dos dispositivos digitais. • O problema global do lixo eletrônico. • Estratégias midiáticas para estimular o consumo por impulso. • Consumo consciente de dispositivos tecnológicos.
	(EF-AC1) Refletir sobre a autoria e o propósito de mensagens midiáticas em diferentes formatos (textos, imagens, vídeos), observando os papéis e responsabilidades de consumidores e produtores de informação na internet.	<ul style="list-style-type: none"> • Propósitos e intenções das mensagens de mídia: informar, entreter, vender, persuadir. • Emissor, receptor e prossumidor: os papéis de cada um nas trocas de informações. • Autoria e credibilidade: o que faz um conteúdo ser confiável? • Responsabilidade ao acessar, produzir e disseminar informações.
Letramento da informação	(EF-LI1) Avaliar a confiabilidade de fontes de informação, compreendendo o fenômeno das fake news e observando as várias formas de desinformação, bem como a importância de recorrer a múltiplas fontes.	<ul style="list-style-type: none"> • O que são fontes confiáveis de informação? • O que são e o que não são fake news, e como podemos combatê-las. • Como verificar a confiabilidade de uma informação?
Autoexpressão	(EF-AE1) Criar mensagens midiáticas e mídias sobre temas de interesse das juventudes, explorando diferentes pautas e a linguagem visual das redes sociais para a autoexpressão.	<ul style="list-style-type: none"> • Criação de protótipos midiáticos. • Criação de mídias sobre as juventudes: mapeamento de pautas. • Características e formatos da linguagem visual na internet.
Fluência digital	(EF-FD1) Explorar e utilizar plataformas e aplicativos para a produção de conteúdo midiático multimodal, combinando diferentes tipos de linguagem.	<ul style="list-style-type: none"> • Plataformas e aplicativos para a produção midiática multimodal.
Cidadania digital	(EF06CO09) Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito.	<ul style="list-style-type: none"> • O que é identidade digital? Como construí-la e gerenciá-la de forma consciente e positiva? • Qual a relação entre a identidade digital e a reputação online? • Regras de conduta e comunicação em diferentes plataformas online (e-mail, redes sociais, fóruns, etc.). • A importância de ser claro, conciso e respeitoso nas interações virtuais.
Participação cidadã	-	-

SUGESTÕES CURRICULARES EM EDUCAÇÃO MIDIÁTICA ENSINO FUNDAMENTAL - 7º ANO

Eixo	Habilidade de educação midiática	Objetos do conhecimento
Análise crítica da mídia	(EF-AC2) Analisar como imagens, gráficos e mapas podem ser lidos criticamente, identificando pontos de vista, vieses implícitos ou explícitos, e questões de representação e silenciamento.	<ul style="list-style-type: none"> • Leitura visual: como podemos ler imagens, gráficos ou mapas de forma atenta e crítica? • Graus de objetividade: pontos de vista, vieses e interesses explícitos ou implícitos.
Letramento da informação	(EF-LI2) Avaliar o conceito de poluição informacional e a necessidade de uma “dieta informacional” que envolva a curadoria e a diversificação de fontes para observar pontos de vista diversos, selecionar informações equilibradas e confiáveis e combater a desinformação.	<ul style="list-style-type: none"> • O que é poluição informacional? • Dieta informacional: a importância de recorrer a várias fontes de informação. • Como filtrar e fazer uma curadoria dessas informações?
Autoexpressão	(EF07CO11) Criar, documentar e publicar, de forma individual ou colaborativa, produtos (vídeos, podcasts, web sites) usando recursos de tecnologia.	<ul style="list-style-type: none"> • Diferentes formas de expressão e comunicação em cada meio (linguagem visual, sonora, textual e audiovisual). • Recursos e plataformas de criação de mídias digitais: em que formatos podemos apresentar ideias e contar histórias? • Escolhendo formatos e objetivos narrativos. • Passo a passo para organizar a produção de narrativas.
Fluência digital	(EF-FD2) Avaliar o papel das plataformas e aplicativos para a produção midiática multimodal, selecionando e utilizando-os criticamente para criar projetos que integrem diferentes linguagens.	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos e plataformas de criação de mídias digitais: em que formatos podemos apresentar ideias e contar histórias?
Cidadania digital	(EF07CO07) Identificar problemas de segurança cibernética e experimentar formas de proteção.	<ul style="list-style-type: none"> • Tipos de golpes e fraudes digitais. • Procedimentos de segurança digital: senhas fortes e seguras, autenticação de dois fatores (2FA), configurações de privacidade.
	(EF07CO09) Reconhecer e debater sobre cyberbullying.	<ul style="list-style-type: none"> • Comportamentos violentos na internet. • Como reconhecer e combater o cyberbullying.
	(EF07CO08) Demonstrar empatia sobre opiniões divergentes na web.	<ul style="list-style-type: none"> • Como a cultura do cancelamento e o discurso de ódio se manifestam nas redes sociais. • Os impactos da cultura do cancelamento e o discurso de ódio. • A retórica dos ataques pessoais. • Como argumentar de forma construtiva em posts, vídeos e artigos online.
Participação cidadã	-	-

SUGESTÕES CURRICULARES EM EDUCAÇÃO MIDIÁTICA ENSINO FUNDAMENTAL - 8º ANO

Eixo	Habilidade de educação midiática	Objetos do conhecimento
Análise crítica da mídia	(EF08CO11) Avaliar a precisão, relevância, adequação, abrangência e vieses que ocorrem em fontes de informação eletrônica.	<ul style="list-style-type: none"> • Tipos de fonte de informação: primária, secundária e terciária. • Critérios de confiabilidade de fontes digitais de informação. • Vieses cognitivos na leitura de notícias. • Vieses implícitos e explícitos nas mensagens de mídia. • O conceito de prosumidor.
	(EF-AC3) Distinguir a intenção e o propósito de diferentes gêneros midiáticos, como jornalismo (fato e opinião), publicidade, propaganda, sátira e humor, para desenvolver uma leitura reflexiva e crítica de mensagens em diferentes formatos.	<ul style="list-style-type: none"> • Fato e opinião: os gêneros do jornalismo. • Persuadir para vender: o papel da publicidade. • Persuadir para transformar: o papel da propaganda. • Entreter e criticar: o papel da sátira e do humor.
Letramento da informação	(EF-LI3) Analisar criticamente os resultados de buscas na internet, identificando e comparando fontes de informação, compreendendo a diferença entre resultados, ferramentas e ambientes de busca, bem como o impacto dos mecanismos de seleção e personalização algorítmica nos fluxos informacionais.	<ul style="list-style-type: none"> • Como podemos buscar informações na internet de forma crítica, em diferentes ambientes digitais (buscadores, inteligência artificial, chat bots, redes sociais etc.)? • Especificidades e riscos de diferentes ambientes e ferramentas de busca. • Personalização algorítmica: como a internet sabe o que eu quero encontrar? • As consequências da personalização algorítmica e dos resumos de IA na construção de visões de mundo. • Bolhas informacionais: a minha internet é a sua internet?
	(EF-LI4) Analisar o papel dos dados de treinamento, compreendendo-os como uma construção social e política que reflete escolhas e assimetrias, impactando a produção e circulação de informações em um contexto de automação.	<ul style="list-style-type: none"> • Como as escolhas e os preconceitos influenciam o comportamento da tecnologia. • Como bases de dados podem reproduzir racismo, classismo e machismo de forma automatizada. • Como a IA e os algoritmos podem criar conteúdos padronizados, que ignoram a diversidade regional e as culturas locais. • Transparência e justiça digital: como exigir que a tecnologia seja mais justa e representativa.
Autoexpressão	(EF-AE2) Planejar e produzir conteúdos midiáticos, exercitando o desenvolvimento de perguntas como base de processos de investigação.	<ul style="list-style-type: none"> • Perguntas para investigar realidades. • Instrumentos e roteiros de perguntas.
Fluência digital	-	-

SUGESTÕES CURRICULARES EM EDUCAÇÃO MIDIÁTICA ENSINO FUNDAMENTAL – 8º ANO

Eixo	Habilidade de educação midiática	Objetos do conhecimento
Cidadania digital	(EF08CO07) Compartilhar informações por meio de redes sociais, compreendendo a sua dinâmica de funcionamento, de forma responsável e avaliando sua confiabilidade, considerando o respeito e a ética.	<ul style="list-style-type: none"> • As ambivalências da cultura da instantaneidade e do “compartilhamento”. • Ética na publicidade e nas recomendações de produtos nas redes sociais. • A responsabilidade dos influenciadores digitais na disseminação de conteúdos. • A responsabilidade das plataformas digitais na disseminação de conteúdos.
	(EF08CO08) Distinguir os tipos de dados pessoais que são solicitados em espaços digitais e os riscos associados.	<ul style="list-style-type: none"> • Por que as empresas de tecnologia coletam tantas informações dos usuários. • Como as empresas analisam dados para obter informações sobre o comportamento dos usuários. • Como a personalização algorítmica reconhece comportamentos e promove conteúdos.
	(EF08CO09) Analisar criticamente as políticas de termos de uso das redes sociais e demais plataformas.	<ul style="list-style-type: none"> • A linguagem jurídica e complexa utilizada nos termos de uso. • Dados pessoais como moeda de troca.
	(EF08CO10) Discutir questões sobre segurança e privacidade relacionadas ao uso dos ambientes virtuais.	<ul style="list-style-type: none"> • Noções de privacidade e sua relação com a ideia de segurança. • Intimidade vs. exposição nas redes sociais. • Como denunciar e se proteger de abordagens abusivas e violentas na internet. • Como se proteger contra golpes na internet.
		<ul style="list-style-type: none"> • O que é ghosting e razões por trás desse comportamento. • Impaciência, agressividade e sua relação com a cultura digital. • Violência de gênero, misoginia, racismo e classismo nos ambientes digitais. • Respeito aos direitos humanos nos ambientes digitais.
Participação cidadã	(EF-PC1) Utilizar plataformas digitais para o debate de ideias e a mobilização de pessoas em torno de questões relevantes para a sua comunidade.	<ul style="list-style-type: none"> • O papel de fóruns, blogs e outras plataformas digitais para debater e trocar ideias. • Como criar mensagens persuasivas para engajar pessoas em uma causa. • O papel das palavras-chave (como as hashtags) na organização de temas em ambientes digitais.

SUGESTÕES CURRICULARES EM EDUCAÇÃO MIDIÁTICA ENSINO FUNDAMENTAL – 9º ANO

Eixo	Habilidade de educação midiática	Objetos do conhecimento
Análise crítica da mídia	(EF-AC4) Identificar estratégias de manipulação e persuasão presentes em propaganda, teorias conspiratórias ou conteúdos negacionistas.	<ul style="list-style-type: none"> • O papel social da propaganda e suas características. • Estratégias persuasivas da propaganda. • Propaganda como veículo de teorias conspiratórias e negacionismo histórico e científico.
	(EF-AC5) Analisar e discutir como diferentes tipos de mídia (comercial, pública e de comunidades) representam as pessoas, identificando se essas representações mostram a diversidade de gênero, raça e classe social de forma justa e não estereotipada.	<ul style="list-style-type: none"> • Diferença entre mídia comercial e mídia de interesse público. • Preconceitos e estereótipos nas representações midiáticas. • Lugar de fala e autorrepresentação. • A importância da diversidade e pluralidade de vozes nas mídias.
Letramento da informação	(EF09CO10) Avaliar a veracidade, credibilidade e relevância da informação em seus diferentes formatos, sendo capaz de identificar o propósito pelo qual foi disseminada.	<ul style="list-style-type: none"> • O papel da informação na sociedade. • O que é credibilidade na informação? • O papel das clickbaits e manchetes sensacionalistas. • O ecossistema da desinformação. • Formas de combater a desinformação.
	(EF-LI5) Investigar o papel das inteligências artificiais na produção e disseminação de informações e desinformação, avaliando seus vieses, falibilidade e impactos na integridade da informação.	<ul style="list-style-type: none"> • IA generativa e novos desafios à integridade da informação. • Uso de inteligência artificial na produção de desinformação e <i>fake news</i>: o <i>deep fakes</i>. • A falibilidade e os vieses das IAs generativas.
Autoexpressão	(EF-AE3) Criar conteúdos utilizando diferentes formatos de linguagem (textual, visual, sonora e audiovisual) para organizar narrativas e apresentar ideias, de forma individual ou colaborativa.	<ul style="list-style-type: none"> • A construção da informação multimodal: características e propósitos. • Características e formatos da linguagem textual, visual, sonora e audiovisual na web: potencialidades e debilidades. • Produção midiática individual e coletiva: diferenças nos processos.
	(EF09CO09) Criar ou utilizar conteúdo em meio digital, compreendendo questões éticas relacionadas a direitos autorais e de uso de imagem.	<ul style="list-style-type: none"> • Licenças de uso e o domínio público. • Uso de imagem de pessoas. • Vazamento e exposição indevida. • Plágio e autoria na era digital e no uso de ferramentas de inteligência artificial. • Consequências legais e éticas da violação de direitos autorais.
Fluência digital	(EF-FD3) Explorar ferramentas de inteligência artificial generativa na criação de conteúdos, refletindo sobre comandos éticos e criativos, bem como sobre implicações éticas e impactos sociais e ambientais dessa prática.	<ul style="list-style-type: none"> • Criação de conteúdos com IA generativa: explorando ferramentas. • O refinamento de comandos na criação de conteúdos a partir de IA generativa. • Refletindo criticamente sobre conteúdos gerados por IA generativa. • Como usar IA generativa com ética e responsabilidade. • Os impactos sociais e ambientais da IA generativa.

SUGESTÕES CURRICULARES EM EDUCAÇÃO MIDIÁTICA ENSINO FUNDAMENTAL – 9º ANO

Eixo	Habilidade de educação midiática	Objetos do conhecimento
Cidadania digital	(EF-CD2) Analisar e discutir os mecanismos viciantes associados ao uso de plataformas digitais, desenvolvendo a autorregulação para um uso mais consciente e saudável da tecnologia.	<ul style="list-style-type: none"> • As consequências do uso excessivo de dispositivos digitais à saúde física, mental e à sociabilidade. • Relacionamento saudável com os dispositivos digitais: equilíbrio do tempo online e offline. • Como o design viciante contribui para um uso excessivo e pouco saudável dos ambientes digitais. • Como as plataformas coletam nossos dados para personalizar conteúdos e publicidade.
	(EF-CD3) Identificar a relação entre personalização algorítmica e exposição a conteúdos nocivos, com impacto na autoestima, nos relacionamentos e na saúde mental, propondo estratégias de segurança e autocuidado.	<ul style="list-style-type: none"> • Acesso à informação mediado por algoritmos. • Personalização algorítmica e a promoção de conteúdos que refletem e amplificam misoginia, consumismo, violência de gênero. • O impacto de conteúdos nocivos à autoestima, sociabilidade e saúde mental. • Estratégias de segurança e autocuidado nas redes sociais.
Participação cidadã	(EF09CO06) Analisar problemas sociais de sua cidade e estado a partir de ambientes digitais, propondo soluções.	<ul style="list-style-type: none"> • Geolocalização e mapeamento comunitário para identificar e documentar problemas. • Análise de dados abertos para entender a dimensão de problemas sociais. • Como as redes sociais podem ser usadas para engajar a comunidade em torno de uma causa social? • Análise de campanhas de utilidade pública pelas redes sociais.
	(EF09CO07) Avaliar aplicações e implicações políticas, socioambientais e culturais das tecnologias digitais para propor alternativas aos desafios do mundo contemporâneo, incluindo aqueles relativos ao mundo do trabalho.	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnologias de vigilância e suas consequências à liberdade e privacidade. • Implicações políticas, socioambientais e culturais às questões raciais, de gênero e de classe. • O impacto ambiental da produção, uso e descarte de dispositivos eletrônicos e do uso crescente de processamento de dados e matérias primas pelas IAs. • Homogeneização cultural em sistemas algorítmicos e plataformas digitais. • Inteligência artificial e a robótica e mercado de trabalho: transformações em curso. • Economia de plataforma e precarização do trabalho.
	(EF-PC2) Investigar como mídias criadas por movimentos sociais ou grupos minorizados, ou que representam nichos de interesse específicos, podem incluir novas opiniões e ampliar o debate público.	<ul style="list-style-type: none"> • Como diferentes grupos sociais, como minorias, usam plataformas digitais para se expressar e serem representados. • Entender o conceito de “jornalismo cidadão” e como qualquer pessoa pode contribuir na produção e compartilhamento de informações.
	(EF-PC3) Analisar problemas sociais do cotidiano e propor soluções através da criação de artefatos de mídia multimodais.	<ul style="list-style-type: none"> • O papel das mídias na solução de problemas concretos. • O uso de plataformas digitais para engajar a comunidade em causas e projetos. • Formas de mobilizar pessoas usando ferramentas digitais (como e-mail, sites e fóruns).

SUGESTÕES CURRICULARES EM EDUCAÇÃO MIDIÁTICA – ENSINO MÉDIO

Eixo	Habilidade de educação midiática	Objetos do conhecimento
Análise crítica da mídia	(AC-EM1) Analisar as narrativas e representações midiáticas sobre grupos sociais minorizados, investigando os vieses e estereótipos presentes para promover o respeito à diversidade e o combate às desigualdades.	<ul style="list-style-type: none"> • Representação e estereótipo nos meios de comunicação. • O conceito de liberdade de expressão e sua relação com o direito à informação. • Mídia comercial, mídia de interesse público e suas diferentes representações.
	(EM13CO14) Avaliar a confiabilidade das informações encontradas em meio digital, investigando seus modos de construção e considerando a autoria, a estrutura e o propósito da mensagem.	<ul style="list-style-type: none"> • Gêneros textuais midiáticos e seus diferentes propósitos. • Gêneros midiáticos em diferentes linguagens: explorando a intencionalidade dos formatos. • O papel do jornalismo na sociedade contemporânea. • Estratégias de investigação jornalística para retratar a realidade. • O papel da publicidade e da propaganda. • Estratégias de persuasão em campanhas publicitárias e de marketing digital. • Impactos da publicidade no consumo e no comportamento social
	(AC-EM2) Refletir sobre a influência das mídias alternativas e comunitárias na construção de novas perspectivas sobre o debate público, reconhecendo-os como espaços de fala e poder para grupos sub-representados.	<ul style="list-style-type: none"> • Direito à comunicação da sociedade: os arranjos das minorias sociais em mídias digitais comunitárias e alternativas. • Diversidade nas mídias: representações plurais de gênero, raça, identidades e classes sociais no enfrentamento às desigualdades.
Letramento da informação	(EM13CO14) Avaliar a confiabilidade das informações encontradas em meio digital, investigando seus modos de construção e considerando a autoria, a estrutura e o propósito da mensagem.	<ul style="list-style-type: none"> • O que é confiabilidade e qual sua diferença para veracidade. • Como verificar a confiabilidade de uma informação. • O que é desinformação e o que são <i>fake news</i>. • Como trabalham as agências de checagem de informações.
	(EM-LI1) Compreender o conceito de dataficação e sua relação com privacidade, captura de comportamentos e o aprofundamento de assimetrias.	<ul style="list-style-type: none"> • Como nossas interações, localização e biometria são convertidas em ativos financeiros. • Como o rastreamento digital é usado para prever e moldar escolhas individuais. • Estratégias de proteção de dados pessoais e o impacto de longo prazo das informações compartilhadas na rede. • Desigualdade na coleta de dados e exclusão de grupos vulneráveis em processos de seleção, crédito e segurança.
	(EM-LI2) Reconhecer os mecanismos de personalização algorítmica em plataformas digitais, compreendendo como moldam visões de mundo a dieta informacional e geram bolhas sociais e ideológicas.	<ul style="list-style-type: none"> • O que são algoritmos e como eles condicionam a busca e a exposição a informações nas plataformas digitais? • O que são bolhas informacionais e quais são suas consequências à vida em sociedade.
	(EM13CO10) Conhecer os fundamentos da Inteligência Artificial, comparando-a com a inteligência humana, analisando suas potencialidades, riscos e limites.	<ul style="list-style-type: none"> • O que é inteligência artificial? • O que é inteligência artificial generativa? • Como a IA afeta a integridade da informação. • O que são deep fakes e qual sua diferença para mídias sintéticas.
	(EM-LI3) Utilizar métodos e ferramentas de curadoria digital para selecionar, organizar e filtrar informações de diferentes fontes, construindo um repertório de pesquisa qualificado e diversificado.	<ul style="list-style-type: none"> • O que são fontes de informação. • O que faz com que uma fonte de informação tenha credibilidade e autoridade. • Como selecionar informações em plataformas de busca, de acordo com diferentes propósitos.

SUGESTÕES CURRICULARES EM EDUCAÇÃO MIDIÁTICA – ENSINO MÉDIO

Eixo	Habilidade de educação midiática	Objetos do conhecimento
Autoexpressão	(EM-AE1) Produzir conteúdos digitais de forma autônoma, aplicando conhecimentos sobre direitos autorais, Creative Commons e licenças de uso para proteger e compartilhar suas criações de modo ético e legal.	<ul style="list-style-type: none"> • O que são direitos autorais e como respeitá-los. • O que é um conteúdo livre e como se apropriar deles com ética e responsabilidade.
	(EM-AE2) Planejar e desenvolver projetos midiáticos com intencionalidade, definindo objetivos, público-alvo e formatos narrativos, com foco na construção de uma voz autoral e responsável.	<ul style="list-style-type: none"> • Da pauta à audiência: definindo tema, objetivos e público da mensagem. • Instrumentos de planejamento de narrativas: esboços, roteiros e storyboards. • Planejamento da execução de uma narrativa: definindo tarefas e cronograma. • Investigar para criar: concepção de roteiros de perguntas e pesquisa. • Criando canais de comunicação: explorando recursos digitais para expressar ideias. • Redigir e gravar.
	(EM13CO19) Expor, argumentar e negociar propostas, produtos e serviços utilizando diferentes mídias e ferramentas digitais.	<ul style="list-style-type: none"> • Criação de mensagens argumentativas e persuasivas. • Explorando recursos digitais e midiáticos para difundir mensagens.
	(EM13CO20) Criar conteúdos, disponibilizando-os em ambientes virtuais para publicação e compartilhamento, avaliando a confiabilidade e as consequências da disseminação dessas informações.	<ul style="list-style-type: none"> • Edição e publicação de conteúdos. • Avaliação de aspectos éticos e técnicos do conteúdo produzido. • Avaliação da reação do público e da repercussão de um conteúdo produzido.
	(EM13CO21) Comunicar ideias complexas de forma clara por meio de objetos digitais como mapas conceituais, infográficos, hipertextos e outros.	<ul style="list-style-type: none"> • Concepção de conteúdos hiperídia e transídia para plataformas digitais. • Criação de mensagens visuais para expressar correlações e associações entre fatos, personagens, dados etc.
Fluência digital	(EM13CO09) Identificar tecnologias digitais, sua presença e formas de uso, nas diferentes atividades no mundo do trabalho.	<ul style="list-style-type: none"> • Explorando recursos digitais para a comunicação e a expressão. • As potencialidades e limitações de recursos digitais para a comunicação e expressão. • Recursos digitais para a comunicação e a expressão no mundo do trabalho.
	(EM13CO18) Planejar e gerenciar projetos integrados às áreas de conhecimento de forma colaborativa, solucionando problemas, usando diversos artefatos computacionais.	<ul style="list-style-type: none"> • Explorando documentos compartilhados para produção autoral coletiva. • Explorando drives compartilhados para a gestão da produção autoral.
	(EM13CO22) Produzir e publicar conteúdo como textos, imagens, áudios, vídeos e suas associações, bem como ferramentas para sua integração, organização e apresentação, utilizando diferentes mídias digitais.	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecendo e usando aplicativos e sites para criar, editar e postar textos, vídeos, arquivos em áudio, animações, imagens ou apresentações.
	(EM-FD1) Utilizar, de forma ética e crítica, ferramentas de IA generativa (texto, imagem, áudio/vídeo) em processos de criação e pesquisa, preservando a autoria criativa e a integridade acadêmica, reconhecendo e suprindo ausências, avaliando a integridade da informação, observando os direitos autorais e de maneira geral observando e corrigindo para os limites e vieses da mídia sintética.	<ul style="list-style-type: none"> • Criação de conteúdos com IA generativa: explorando ferramentas. • Autoria criativa e direitos autorais na criação de conteúdos com IA generativa. • Pesquisa com IA generativa e avaliação da integridade da informação. • Transparência no uso de IA generativa: como comunicar seu uso em processos criativos. • Viabilidade e os limites da automação e da IA em tarefas cotidianas de geração de conteúdos.

SUGESTÕES CURRICULARES EM EDUCAÇÃO MIDIÁTICA – ENSINO MÉDIO

Eixo	Habilidade de educação midiática	Objetos do conhecimento
Cidadania digital	(EM13CO08) Entender como mudanças na tecnologia afetam a segurança, incluindo novas maneiras de preservar sua privacidade e dados pessoais on-line, reportando suspeitas e buscando ajuda em situações de risco.	<ul style="list-style-type: none"> • Procedimentos de segurança e proteção de dados nas plataformas digitais. • Mecanismos de denúncia de discursos de ódio, golpes e outras mensagens nocivas nas plataformas digitais. • Canais e entidades de denúncia de violações de direitos em ambientes digitais.
	(EM13CO17) Construir redes virtuais de interação e colaboração, favorecendo o desenvolvimento de projetos de forma segura, legal e ética.	<ul style="list-style-type: none"> • Como interagir com respeito e empatia nos ambientes digitais? • Uso de mídias sociais para interagir e colaborar.
	(EM13CO23) Analisar criticamente as experiências em comunidades virtuais e as relações advindas da interação e comunicação com outras pessoas, bem como seus impactos na sociedade.	<ul style="list-style-type: none"> • Comportamentos abusivos na internet. • O que é discurso de ódio? • O que é cultura do cancelamento? • O que é cyberbullying e quais suas consequências para vítimas e abusadores. • As razões da intolerância na atualidade e sua relação com a cultura digital.
	(EM13CO24) Identificar e reconhecer como as redes sociais e artefatos computacionais em geral interferem na saúde física e mental de seus usuários.	<ul style="list-style-type: none"> • Como o uso das redes sociais afeta o nosso cotidiano? • Estratégias das plataformas digitais para manter o usuário conectado. • Os danos à saúde mental causados pelo excesso de exposição aos conteúdos das mídias sociais. • Uso equilibrado das redes sociais.
	(EM13CO26) Aplicar os conceitos e pressupostos do direito digital em sua conduta e experiências com o cotidiano da cultura digital, bem como na produção e uso de artefatos computacionais.	<ul style="list-style-type: none"> • Marcos legais sobre os ambientes digitais. • Proteção de dados pessoais na internet. • Liberdade de expressão na internet.
Participação cidadã	(EM13CO18) Planejar e gerenciar projetos integrados às áreas de conhecimento de forma colaborativa, solucionando problemas, usando diversos artefatos computacionais.	<ul style="list-style-type: none"> • O uso das mídias sociais na resolução de problemas sociais. • Criação de mídias para educar, informar, sensibilizar e engajar.
	(EM-PC1) Utilizar as mídias sociais e plataformas digitais para o debate público e a participação política, reconhecendo o potencial dessas ferramentas para o ativismo e a expressão de novas vozes.	<ul style="list-style-type: none"> • O uso das mídias sociais para o debate público. • Formas de mobilizar e engajar pessoas nas redes sociais. • O que são e como usar hashtags? • Propaganda para engajar pessoas na solução de problemas reais.
	(EM-PC2) Explorar o papel do jornalismo cidadão como forma de representação e de intervenção social, participando da produção de informações relevantes para sua realidade local.	<ul style="list-style-type: none"> • Jornalismo cidadão. • O papel das mídias alternativas e comunitárias. • Criando conteúdo informativo para contribuir na resolução de problemas comunitários.
	(EM-PC3) Desenvolver campanhas digitais de utilidade pública ou de mobilização social, planejando estratégias de comunicação e engajamento para influenciar o debate e promover soluções para problemas da comunidade.	<ul style="list-style-type: none"> • Como mobilizar e engajar pessoas em torno de problemas reais. • Planejamento de campanha de comunicação em torno de desafios e/ou causas sociais. • Criando conteúdo persuasivo para contribuir na resolução de problemas comunitários.

3.3 Habilidades de educação midiática organizadas de acordo com os saberes em educação digital e midiática sugeridos pelo MEC

Habilidades de educação midiática para os anos finais do Ensino Fundamental, organizadas de acordo com os saberes curriculares em educação digital e midiática do MEC		
Série	Educação midiática crítica e criativa	Educação digital e midiática voltada às demandas da juventude e à reflexão sobre cidadania digital e participação social
6º ano	<p>(EF-AC1) Refletir sobre a autoria e o propósito de mensagens midiáticas em diferentes formatos (textos, imagens, vídeos), observando os papéis e responsabilidades de consumidores e produtores de informação na internet.</p> <p>(EF-LI1) Avaliar a confiabilidade de fontes de informação, compreendendo o fenômeno das fake news e observando as várias formas de desinformação, bem como a importância de recorrer a múltiplas fontes.</p> <p>(EF-AE1) Criar mensagens midiáticas sobre temas de interesse das juventudes, explorando diferentes pautas e a linguagem visual das redes sociais para a autoexpressão.</p> <p>(EF-FD1) Explorar e utilizar plataformas e aplicativos para a produção de conteúdo midiático multimodal, combinando diferentes tipos de linguagem.</p> <p>(EF06CO10) Analisar o consumo de tecnologia na sociedade, compreendendo criticamente o caminho da produção dos recursos bem como aspectos ligados à obsolescência e à sustentabilidade.</p> <p>(EF69CO12) Analisar o consumo de tecnologia na sociedade, compreendendo criticamente o caminho da produção dos recursos bem como aspectos ligados à obsolescência e a sustentabilidade.</p>	<p>(EF06CO09) Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito.</p> <p>(EF69CO11) Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito.</p>
7º ano	<p>(EF-AC2) Analisar como imagens, gráficos e mapas podem ser lidos criticamente, identificando pontos de vista, vieses implícitos ou explícitos, e questões de representação e silenciamento.</p> <p>(EF-LI2) Avaliar o conceito de poluição informacional e a necessidade de uma “dieta informacional” que envolva a curadoria e a diversificação de fontes para observar pontos de vista diversos, selecionar informações equilibradas e confiáveis e combater a desinformação.</p> <p>(EF-FD2) Avaliar o papel das plataformas e aplicativos para a produção midiática multimodal, selecionando e utilizando-os criticamente para criar projetos que integrem diferentes linguagens.</p> <p>(EF07CO11) Criar, documentar e publicar, de forma individual ou colaborativa, produtos (vídeos, podcasts, web sites) usando recursos de tecnologia.</p> <p>(EF69CO12) Analisar o consumo de tecnologia na sociedade, compreendendo criticamente o caminho da produção dos recursos bem como aspectos ligados à obsolescência e a sustentabilidade.</p>	<p>(EF07CO07) Identificar problemas de segurança cibernética e experimentar formas de proteção.</p> <p>(EF07CO08) Demonstrar empatia sobre opiniões divergentes na web.</p> <p>(EF07CO09) Reconhecer e debater sobre cyberbullying.</p> <p>(EF69CO11) Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito.</p>

Habilidades de educação midiática para os anos finais do Ensino Fundamental, organizadas de acordo com os saberes curriculares em educação digital e midiática do MEC

Série	Educação midiática crítica e criativa	Educação digital e midiática voltada às demandas da juventude e à reflexão sobre cidadania digital e participação social
8º ano	<p>(EF-AC3) Distinguir a intenção e o propósito de diferentes gêneros midiáticos, como jornalismo (fato e opinião), publicidade, propaganda, sátira e humor, para desenvolver uma leitura reflexiva e crítica de mensagens em diferentes formatos.</p> <p>(EF-LI3) Analisar criticamente os resultados de buscas na internet, identificando e comparando fontes de informação, compreendendo a diferença entre resultados, ferramentas e ambientes de busca, bem como o impacto dos mecanismos de personalização algorítmica nos fluxos informacionais.</p> <p>(EF-LI4) Analisar o papel dos dados de treinamento, compreendendo-os como uma construção social e política que reflete escolhas e assimetrias, impactando a produção e circulação de informações em um contexto de automação.</p> <p>(EF-AE2) Planejar e produzir conteúdos midiáticos, exercitando o desenvolvimento de perguntas como base de processos de investigação e apuração da realidade.</p> <p>(EF08CO11) Avaliar a precisão, relevância, adequação, abrangência e vieses que ocorrem em fontes de informação eletrônica.</p> <p>(EF69CO12) Analisar o consumo de tecnologia na sociedade, compreendendo criticamente o caminho da produção dos recursos bem como aspectos ligados à obsolescência e a sustentabilidade.</p>	<p>(EF-CD1) Analisar fenômenos comportamentais nocivos nas interações online, como ghosting e bloqueio de contatos, e refletir sobre seus impactos na autoestima e saúde mental.</p> <p>(EF-PC1) Utilizar plataformas digitais para o debate de ideias e a mobilização de pessoas em torno de questões relevantes para a sua comunidade..=</p> <p>(EF08CO07) Compartilhar informações por meio de redes sociais, compreendendo a sua dinâmica de funcionamento, de forma responsável e avaliando sua confiabilidade, considerando o respeito e a ética.</p> <p>(EF08CO08) Distinguir os tipos de dados pessoais que são solicitados em espaços digitais e os riscos associados.</p> <p>(EF08CO09) Analisar criticamente as políticas de termos de uso das redes sociais e demais plataformas.</p> <p>(EF08CO10) Discutir questões sobre segurança e privacidade relacionadas ao uso dos ambientes virtuais.</p> <p>(EF69CO11) Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito.</p>
9º ano	<p>(EF-AC4) Identificar estratégias de manipulação e persuasão presentes em propaganda, teorias conspiratórias ou conteúdos negacionistas.</p> <p>(EF-AC5) Analisar e discutir como diferentes tipos de mídia (comercial, pública e de comunidades) representam as pessoas, identificando se essas representações mostram a diversidade de gênero, raça e classe social de forma justa e não estereotipada.</p> <p>(EF-LI5) Investigar o papel das inteligências artificiais na produção e disseminação de informações e desinformação, avaliando seus vieses, falibilidade e impactos na integridade da informação.</p> <p>(EF-AE3) Criar conteúdos utilizando diferentes formatos de linguagem (textual, visual, sonora e audiovisual) para organizar narrativas e apresentar ideias, de forma individual ou colaborativa.</p> <p>(EF-FD3) Explorar ferramentas de inteligência artificial generativa na criação de conteúdos, refletindo sobre comandos éticos e criativos, bem como sobre implicações éticas e impactos sociais e ambientais dessa prática.</p> <p>(EF09CO09) Criar ou utilizar conteúdo em meio digital, compreendendo questões éticas relacionadas a direitos autorais e de uso de imagem.</p> <p>(EF09CO10) Avaliar a veracidade, credibilidade e relevância da informação em seus diferentes formatos, sendo capaz de identificar o propósito pelo qual foi disseminada.</p> <p>(EF69CO12) Analisar o consumo de tecnologia na sociedade, compreendendo criticamente o caminho da produção dos recursos bem como aspectos ligados à obsolescência e a sustentabilidade.</p>	<p>(EF-CD2) Analisar e discutir os mecanismos viciantes associados ao uso de plataformas digitais, desenvolvendo a autorregulação para um uso mais consciente e saudável da tecnologia.</p> <p>(EF-CD3) Identificar a relação entre personalização algorítmica e exposição a conteúdos nocivos, com impacto na autoestima, nos relacionamentos e na saúde mental, propondo estratégias de segurança e autocuidado.</p> <p>(EF-PC2) Investigar como mídias criadas por movimentos sociais ou grupos minorizados, ou que representam nichos de interesse específicos, podem incluir novas opiniões e ampliar o debate público.</p> <p>(EF-PC3) Analisar problemas sociais do cotidiano e propor soluções através da criação de artefatos de mídia multimodais.</p> <p>(EF09CO06) Analisar problemas sociais de sua cidade e estado a partir de ambientes digitais, propondo soluções.</p> <p>(EF09CO07) Avaliar aplicações e implicações políticas, socioambientais e culturais das tecnologias digitais para propor alternativas aos desafios do mundo contemporâneo, incluindo aqueles relativos ao mundo do trabalho.</p> <p>(EF69CO11) Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito.</p>

Fonte: elaborado pelo autor, 2026.

Habilidades de educação midiática para o Ensino Médio, organizadas de acordo com os saberes curriculares em educação digital e midiática do MEC

Letramento digital, midiático e computacional integrados e como dimensões da educação científica	A identificação dos riscos sociais das tecnologias digitais, incluindo ameaças à integridade da informação, perpetuação de vieses e exclusões, e seu entrelaçamento com outros eixos transversais, como educação socioambiental e relações étnico-raciais	O entendimento de que as soluções técnicas computacionais são socialmente situadas e não unívocas, garantindo a autoexpressão e fluência digital dos estudantes
<p>(EM13CO10) Conhecer os fundamentos da Inteligência Artificial, comparando-a com a inteligência humana, analisando suas potencialidades, riscos e limites.</p> <p>(EM13CO14) Avaliar a confiabilidade das informações encontradas em meio digital, investigando seus modos de construção e considerando a autoria, a estrutura e o propósito da mensagem.</p> <p>(EM-AC1) Analisar as narrativas e representações midiáticas sobre grupos sociais minorizados, investigando os vieses e estereótipos presentes para promover o respeito à diversidade e o combate às desigualdades.</p> <p>(EM-AC2) Refletir sobre a influência das mídias alternativas e comunitárias na construção de novas perspectivas sobre o debate público, reconhecendo-os como espaços de fala e poder para grupos sub-representados.</p> <p>(EM-LI1) Compreender o conceito de dataficação e sua relação com privacidade, captura de comportamentos e o aprofundamento de assimetrias.</p> <p>(EM-LI2) Reconhecer os mecanismos de personalização algorítmica em plataformas digitais, compreendendo como moldam a dieta informacional e geram bolhas sociais e ideológicas.</p> <p>(EM-LI3) Utilizar métodos e ferramentas de curadoria digital para selecionar, organizar e filtrar informações de diferentes fontes, construindo um repertório de pesquisa qualificado e diversificado.</p>	<p>(EM13CO08) Entender como mudanças na tecnologia afetam a segurança, incluindo novas maneiras de preservar sua privacidade e dados pessoais on-line, reportando suspeitas e buscando ajuda em situações de risco.</p> <p>(EM13CO17) Construir redes virtuais de interação e colaboração, favorecendo o desenvolvimento de projetos de forma segura, legal e ética.</p> <p>(EM13CO18) Planejar e gerenciar projetos integrados às áreas de conhecimento de forma colaborativa, solucionando problemas, usando diversos artefatos computacionais.</p> <p>(EM13CO23) Analisar criticamente as experiências em comunidades virtuais e as relações advindas da interação e comunicação com outras pessoas, bem como seus impactos na sociedade.</p> <p>(EM13CO24) Identificar e reconhecer como as redes sociais e artefatos computacionais em geral interferem na saúde física e mental de seus usuários.</p> <p>(EM13CO26) Aplicar os conceitos e pressupostos do direito digital em sua conduta e experiências com o cotidiano da cultura digital, bem como na produção e uso de artefatos computacionais.</p> <p>(EM-PC1) Utilizar as mídias sociais e plataformas digitais para o debate público e a participação política, reconhecendo o potencial dessas ferramentas para o ativismo e a expressão de novas vozes.</p> <p>(EM-PC2) Explorar o papel do jornalismo cidadão como forma de representação e de intervenção social, participando da produção de informações relevantes para sua realidade local.</p> <p>(EM-PC3) Desenvolver campanhas digitais de utilidade pública ou de mobilização social, planejando estratégias de comunicação e engajamento para influenciar o debate e promover soluções para problemas da comunidade.</p>	<p>(EM13CO18) Planejar e gerenciar projetos integrados às áreas de conhecimento de forma colaborativa, solucionando problemas, usando diversos artefatos computacionais.</p> <p>(EM13CO19) Expor, argumentar e negociar propostas, produtos e serviços, utilizando diferentes mídias e ferramentas digitais.</p> <p>(EM13CO20) Criar conteúdos, disponibilizando-os em ambientes virtuais para publicação e compartilhamento, avaliando a confiabilidade e as consequências da disseminação dessas informações.</p> <p>(EM13CO21) Comunicar ideias complexas de forma clara por meio de objetos digitais como mapas conceituais, infográficos, hipertextos e outros.</p> <p>(EM13CO22) Produzir e publicar conteúdo como textos, imagens, áudios, vídeos e suas associações, bem como ferramentas para sua integração, organização e apresentação, utilizando diferentes mídias digitais.</p> <p>(EM-AE1) Produzir conteúdos digitais de forma autônoma, aplicando conhecimentos sobre direitos autorais, Creative Commons e licenças de uso para proteger e compartilhar suas criações de modo ético e legal.</p> <p>(EM-AE2) Planejar e desenvolver projetos midiáticos com intencionalidade, definindo objetivos, público-alvo e formatos narrativos, com foco na construção de uma voz autoral e responsável.</p> <p>(EM-FD1) Utilizar, de forma ética e crítica, ferramentas de IA generativa (texto, imagem, áudio/vídeo) em processos de criação e pesquisa, preservando a autoria criativa e a integridade acadêmica, reconhecendo e suprimindo ausências, avaliando a integridade da informação, observando os direitos autorais e de maneira geral observando e corrigindo para os limites e vieses da mídia sintética.</p>

Fonte: elaborado pelo autor, 2026.

Referências

BRASIL. CÂMARA DOS DEPUTADOS. **Projeto de Lei nº 4.533/2023**. Institui a Política Nacional de Educação Digital; [...] e dá outras providências. 2020. Disponível em: <https://www.congressonacional.leg.br/materias/materias-bicamerais/-/ver/pl-4513-2020>. Acesso em: 26 out. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. **Resolução CNE/CP nº 2, de 20 de dezembro de 2019**. Define as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação Inicial de Professores para a Educação Básica e institui a Base Nacional Comum para a Formação Inicial de Professores da Educação Básica (BNC-Formação). Disponível em: <https://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2019-pdf/135951-rcp002-19/file>. Acesso em: 26 set. 2025.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025. Disponível em: <https://www.in.gov.br/web/dou/-/resolucao-cne/ceb-n-2-de-21-de-marco-de-2025-619301726>. Acesso em: 03 abr. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/site/inicio>. Acesso em: 02 jun. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular de Computação – Complemento**. Brasília, DF, 2022. Disponível em: <https://portal.mec.gov.br/>. Acesso em: 02 maio. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Referencial de Saberes Digitais Docentes**. Brasília, DF, 2024. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/escolas-conectadas/20240822MatrizSaberesDigitais.pdf>. Acesso em: 26 set. 2025.

BRASIL. Presidência da República. Casa Civil. **Lei nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: Planalto Federal, 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 28 set. 2025.

BRASIL. Presidência da República. Casa Civil. **Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014**. Aprova o Plano Nacional de Educação (PNE) 2014-2024 e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm. Acesso em: 28 set. 2025.

BRASIL. Presidência da República. Secretaria de Comunicação Social. **Crianças, adolescentes e telas: guia sobre usos de dispositivos digitais**. Brasília, DF: SECOM/PR, 2024. Disponível em: https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes/guia/guia-de-telas_sobre-usos-de-dispositivos-digitais_verseoweb.pdf. Acesso em: 17 nov. 2025.

BRASIL. Secretaria de Educação Social. **Estratégia Brasileira de Educação Midiática**. Brasília, DF, 2023. Disponível em: https://www.gov.br/secom/pt-br/arquivos/2023_secom-spdigi_estrategia-brasileira-de-educacao-midiatica.pdf. Acesso em: 11 set. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Educação digital e midiática: como elaborar e implementar o currículo nas escolas**. Brasília, DF: MEC, 2025. Disponível em: <https://mecred.mec.gov.br/recurso/366316?collectionId=16472>. Acesso em: 14 ago. 2025.

BUCKINGHAM, D. Cultura Digital, Educação Midiática e o Lugar da Escolarização. **Educação & Realidade**. Porto Alegre, v. 35, n. 3, set./dez., 2010, p. 37-58.

BUCKINGHAM, D. **Manifesto pela educação midiática**. São Paulo: Sesc, 2022.

EDUCAMÍDIA. **O que é educação midiática**. Disponível em: <https://educamidia.org.br/educacao-midiatica>. Acesso em: 20 set. 2022.

FERRARI, A. C; MACHADO, D.; OCHS, M. **Guia da Educação Midiática**. São Paulo: Instituto Palavra Aberta, 2020.

FERRÉS, J; PISCITELLI, A. Competência midiática: proposta articulada de dimensões e indicadores. **Lumina**. Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação. Universidade Federal de Juiz de Fora/UFJF, ISSN 1981-4070, vol. 9. n.1, junho de 2015.

GOODSON, I.F. **Currículo**: teoria e história. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

GÓMEZ, A. P. **Educação na era digital – A escola educativa**. Porto Alegre: Penso, 2015.

GRIZZLE, A.; WILSON, C.; GORDON, D. (ed). **Think critically, click wisely**. Paris: UNESCO, 2021, 412p.

LIBÂNIO, J.C. Finalidades Educativas Escolares em Disputa, Currículo e Didática. **Em defesa do direito à educação escolar**: didática, currículo e políticas educacionais em debate. VII Edipe. Goiânia: Editora da UFG, 2019, p. 33-57.

RIVOLTELLA, P. C. Formar a competência midiática: novas formas de consumo e perspectivas educativas. **Comunicar**, (25), 2005, ISSN: 1134-3478.

SETTON, M.G. **Mídia e educação**. São Paulo: Contexto, 2011.

WILSON, C; GRIZZLE, A; TUAZON, R; AKYEMPONG, K; CHEUNG, C. **Alfabetização Midiática e Informacional**: currículo para a formação de professores. Brasília: UNESCO, UFTM, 2013, 194 p.



INSTITUTO
**PALAVRA
ABERTA**

EducaMídia é um programa criado para capacitar e engajar professores e organizações de ensino no processo de **educação midiática** dos jovens, desenvolvendo seus **potenciais de comunicação** nos diversos meios, a partir das habilidades de **interpretação crítica** das informações, **produção ativa** de conteúdos e **participação responsável** na sociedade.

www.educamidia.org.br

APOIO:

Google.org