



APRENDIZAGEM CRIATIVA E LITERACIA DIGITAL - UMA CONSTRUÇÃO DE CONCEITOS

CREATIVE LEARNING AND DIGITAL LITERACY - A CONSTRUCTION OF CONCEPTS

APRENDIZAJE CREATIVO Y ALFABETIZACIÓN DIGITAL - UNA CONSTRUCCIÓN DE CONCEPTOS



<https://doi.org/10.56238/levv16n53-030>

Data de submissão: 08/09/2025

Data de publicação: 08/10/2025

Luciane Benites Hershing

Mestre em Diversidade Cultural e Inclusão Social
E-mail: bhershing@gmail.com
Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-8196-7421>

Debora Nice Ferrari Barbosa

E-mail: deboranice@fevale.br
Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-8107-8675>

Juliana Cristina da Silva

Mestre em Educação
E-mail: Ju2lucas.lorenzo@gmail.com
Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4339-1761>

Arci Darci Fetter Júnior

Especialista em Educação Ambiental
E-mail: arcifetterjunior@gmail.com
Orcid: <https://orcid.org/0009-0004-6581-3608>

RESUMO

Os avanços das tecnologias têm ocasionado mudanças significativas na sociedade. A tecnologia está cada vez mais inserida no nosso cotidiano e sua presença na educação não é exceção. Atualmente, as ferramentas digitais podem ser aliadas ao processo educacional e possuem o poder de dinamizar o ensino. O presente artigo apresenta um ensaio teórico envolvendo a literatura sobre Aprendizagem Criativa e Literacia Digital a fim de propiciar uma reflexão teórica sobre esses termos e de dialogar sobre o contexto histórico, social e escolar relacionado à temática. O artigo desenvolveu-se sobre a óptica de uma análise exploratória documental e descritiva. Diante da análise e reflexão, foi possível constatar questões culturais imbricadas no processo de ensino aprendizagem: identidade de gênero, racismo, misoginia e machismo, fazendo com que a aplicação de ambos os temas em/na sala de aula proporciona possibilidades para o desenvolvimento da autonomia, da consciência, da ética e do senso crítico dos educandos.

Palavras-chave: Aprendizagem Criativa. Literacia Digital. Anos Finais Educação Básica.



ABSTRACT

This article presents a theoretical review about the literature on Creative Learning and Digital Literacy providing a theoretical reflection on these terms, dialoguing about the historical, social and school context. The article was developed from the perspective of an exploratory documentary and descriptive analysis. In view of the analysis, it was possible to verify that cultural issues are imbricated in the teaching-learning process, so the approach to school contexts provides possibilities for the development of autonomy, conscience, ethics and critical sense of the students.

Keywords: Creative Learning. Digital Literacy. Final Years Basic Education.

RESUMEN

Los avances tecnológicos han generado cambios significativos en la sociedad. La tecnología está cada vez más presente en nuestra vida cotidiana, y su presencia en la educación no es la excepción. Actualmente, las herramientas digitales pueden integrarse en el proceso educativo y tienen el poder de optimizar la enseñanza. Este artículo presenta un ensayo teórico que explora la literatura sobre Aprendizaje Creativo y Alfabetización Digital para fomentar la reflexión teórica sobre estos términos y analizar el contexto histórico, social y educativo relacionado con el tema. El artículo se desarrolló mediante un análisis exploratorio, descriptivo y documental. A través de este análisis y reflexión, fue posible identificar cuestiones culturales entrelazadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje: identidad de género, racismo, misoginia y sexismo. La aplicación de ambos temas en el aula ofrece oportunidades para el desarrollo de la autonomía, la conciencia, la ética y el pensamiento crítico del alumnado.

Palabras clave: Aprendizaje Creativo. Alfabetización Digital. Últimos Años de Educación Básica.



1 INTRODUÇÃO

A Aprendizagem Criativa propõe o aprendizado a partir de um processo de exploração e de experimentação. Origina-se nas pesquisas do MIT Lifelong Kindergarten¹, coordenado pelo pesquisador, professor e escritor Mitchel Resnick. A ideia tem inspiração em Friedrich Wilhelm August Fröbel, pedagogo alemão, fundador do primeiro jardim de infância. Fröbel foi um dos primeiros pedagogos a pesquisar e a defender a autoeducação, conceito que somente no início do século XX foi impulsionado pelo movimento da Escola Nova, de Maria Montessori (1870-1952) e Célestin Freinet (1896-1966), dentre outros pesquisadores.

A Literacia Digital percorre as ações de interação com a cultura da sociedade contemporânea e globalizada bem com o uso de tecnologias. Atualmente existem conceitos que conversam e dialogam entre si, apresentando similaridades e também abordagens diferentes no Brasil, nos EUA e em Portugal. Parte-se do aporte teórico em Barbosa e Eicker (2021), Demo (1993), Palfrey e Gasser (2011), Freire (1994), Lévy (2000), Piaget (1982), Resnick (2020) e Vermelho, Purificação e Britto (1998), do diálogo com esses autores sobre as possibilidades da aplicação da Aprendizagem Criativa e da experimentação da Literacia Digital na Educação Básica como caminhos que se unificam e da promoção de ambientes de ensinagem que proporcionem o desenvolvimento das habilidades de alfabetização digital, num contexto escolar que permita que os estudantes sejam os protagonistas do seu conhecimento.

O aluno, com conhecimento dos códigos, desenvolve habilidades para transitar no meio digital. O mundo, rapidamente está se tornando digital, como por exemplo, o mercado de trabalho, a importância da literacia digital. Hoje, nossos adolescentes lidam com um fluxo de informações, eles querem localizar e consumir conteúdos de forma rápida e segura, e para isso precisam de orientação. (BARBOSA e ELICKER, 2021, p. 65)

A escola precisa fazer a sua parte nessa orientação dos adolescentes nessa vivência de acesso, consumo, socialização e interação digital e virtual a partir de mediações de educadores que busquem inserir as tecnologias de forma motivadora, instigadora, criativa e segura. Dessa forma, haverá a promoção de uma educação de qualidade no século XXI.

O objetivo da pesquisa explicativa é conectar ideias de forma a tentar explicar as causas e os efeitos de determinado fenômeno do desenvolvimento da Aprendizagem Criativa e da Literacia Digital imbricados no contexto escolar, nos Anos Finais da Educação Básica. Assim, os objetos serão estudados em fontes secundárias como trabalhos acadêmicos, artigos e livros.

O percurso metodológico está debruçado sobre as referências a respeito de Aprendizagem Criativa e de Literacia Digital a partir da perspectiva de um ensaio teórico, refletindo sobre a

¹ <https://www.media.mit.edu/groups/lifelong-kindergarten/overview/>



interconexão dos temas e suas relações com a educação básica, sendo fundamentado metodologicamente em Minayo (1997) e Gil (1999).

2 OS CONCEITOS E SEUS IMBRICAMENTOS COM A EDUCAÇÃO BÁSICA

A Aprendizagem Criativa se diferencia de outros sistemas de ensino por conduzir a educação a partir da interação do estudante com o processo de aprendizagem em conexão com o mundo no qual está inserido. Não há um processo rígido de transmissão de conhecimentos, com aulas tradicionais, nas quais o professor é a única fonte do conhecimento. Resnick (2020) afirma que “a aprendizagem baseada no estilo do jardim de infância é exatamente o que é preciso para ajudar as pessoas de todas as idades a desenvolver as capacidades criativas necessárias para prosperar na sociedade de hoje”. Sendo assim, a aprendizagem criativa tem como proposta a exploração, por meio de cinco estágios que se complementam ciclicamente: Imaginar, Criar, Brincar, Compartilhar e Refletir. As etapas são conduzidas para que o conhecimento seja construído pelos estudantes unindo as experiências e os saberes empíricos com o conteúdo ainda a ser descoberto.

A abordagem da Aprendizagem Criativa possui quatro conceitos que são os princípios que orientam a prática, conhecidos com quatro “ps” ou 4 Ps: projetos, paixão, pares e pensar brincando:

Projetos. Aprendemos melhor quando trabalhamos ativamente em projetos significativos, criando novas ideias, desenvolvendo protótipos e refinando o trabalho por meio da repetição. Parcerias. O aprendizado prospera quando é feito como uma atividade social, com pessoas compartilhando ideias, colaborando em projetos e ajudando no trabalho umas das outras. Paixão. Quando as pessoas trabalham em projetos pelos quais têm interesse, elas trabalham por mais tempo e se esforçam mais, persistem diante dos desafios, e aprendem mais nesse processo. Pensar brincando. Aprender envolve experiências divertidas, ou seja, testar coisas novas, manipular diferentes materiais, testar limites, assumir riscos, repetir algo várias vezes.(RESNICK, 2020, p. 11)

O trabalho com projetos proporciona o envolvimento dos estudantes em diferentes linguagens e áreas de conhecimento, permitindo o desenvolvimento de habilidades pessoais bem como de competências para o pleno desenvolvimento de uma educação inclusiva e de qualidade. Conforme a BNCC:

Competência é definida como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), 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. Ao definir essas competências, a BNCC reconhece que a “educação deve afirmar valores e estimular ações que contribuam para a transformação da sociedade, tornando-a mais humana, socialmente justa e, também, voltada para a preservação da natureza”mostrando-se também alinhada à Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas(ONU)4. (BNCC, 2017, p. 9)



A aprendizagem significativa precisa abarcar os interesses e saberes dos estudantes ao proporcionarem-se na escola atividades em que os interesses sejam contemplados e também apreciados, despertando a paixão pelo processo de aprender. Segundo Piaget (1982):

A principal meta da educação é criar homens que sejam capazes de fazer coisas novas, não simplesmente repetir o que outras gerações já fizeram. Homens que sejam criadores, inventores, descobridores. A segunda meta da educação é formar mentes que estejam em condições de criticar, verificar e não aceitar tudo que a elas se propõe (PIAGET, 1982, p. 246).

Trabalhar com algo que desperte paixão e conseguir dividir essa paixão com colegas e amigos fazendo parcerias produtivas e também afetivas colaboram para a eficácia da aprendizagem. Ouvir e ser ouvido, colaborar e receber colaboração, fazer parte de um todo coletivo, interagindo e se sentindo parte de um grupo/tribo/comunidade. Como afirmam Palfrey e Gasser (2011),

Os educadores precisam aceitar que a maneira de aprender está mudando rapidamente. [...] Aprender é muito diferente para os jovens de hoje do que era 30 anos atrás. A *internet* está mudando a maneira com que as crianças coletam e processam informações em todos os aspectos de suas vidas. (PALFREY e GASSER, 2011, p 268 - 269)

Brincar parece algo impossível na sala de aula, algo que precisa ser adequado ao espaço-tempo-faixa etária: no recreio e somente para as crianças. O lazer e o ensino são separados em caixas compactas e distantes uma da outra. Palfrey e Gasser (2011) elucidam: o uso da tecnologia no ensino não faz sentido se for apenas porque se acha “legal” [...] Precisa-se descobrir como pode ajudar. Ver por esse prisma de deixar a educação “agradável” e “divertida” pode ser um erro comum, por incompreensão do que o processo em sua totalidade pode proporcionar. Não se trata de uma ode ao hedonismo. Na Aprendizagem Criativa, o brincar faz parte do processo criativo, envolvendo diferentes ferramentas e tecnologias de forma autônoma e, futuramente, essa característica será imprescindível para as atividades profissionais, sejam elas quais forem escolhidas pelo estudante.

A sociedade dinâmica, globalizada e conectada do século XXI impulsiona os professores a serem multidisciplinares, colaboradores e criativos. Os estudantes dedicam uma porcentagem considerável do dia acessando redes sociais, sites e vídeos, enquanto jogam e conversam com amigos e com colegas. Professores podem se beneficiar desse estudante multitarefa. Segundo Palfrey e Gasser (2011), “O nível aumentado de engajamento com a informação e o mundo que o cerca é bom para seu próprio processo de aprendizagem”. Faz-se necessário um ambiente escolar que prepare os estudantes para viver, conviver e trabalhar nessa sociedade, utilizando habilidades de interação, de colaboração e de criatividade. Sem o uso da criatividade é impossível transformar, inventar, criar e inovar.

Ser criativo não é um talento natural, a criatividade pode ser estimulada e desenvolvida na escola. Unir conhecimento científico com as experiências empíricas para a resolução de problemas pode ser um caminho para uma aprendizagem mais significativa. Resnick (2020):



Nós valorizamos e admiramos pintores, escultores e poetas pela criatividade que eles têm, mas outros tipos de pessoas podem ser criativos. Cientistas podem ser criativos quando desenvolvem novas teorias. Médicos podem ser criativos quando diagnosticam doenças. Empreendedores podem ser criativos quando desenvolvem novos produtos. Assistentes sociais podem ser criativos quando sugerem estratégias para famílias em dificuldades. Políticos podem ser criativos quando desenvolvem novas políticas. (RESNICK, 2020, p.16)

A espiral criativa sintetiza uma mudança profunda, tornando os estudantes capazes de fazer escolhas com autenticidade e com colaboração, deixando para trás modelos tradicionais que priorizam a meritocracia e a competitividade (que muitas vezes somente exclui e limita). Palfrey e Gasser (2011) esclarecem como os professores podem unir suas experiências empíricas no processo:

Não precisamos de uma remodelação geral da educação para ensinar [...] Há uma tentação entre aqueles que adoram tecnologia para promover mudanças radicais na maneira como ensinamos os alunos. É fácil tratar a tecnologia como fetiche. Essa tendência é equivocada. A aprendizagem sempre terá algumas qualidades que tem pouco ou nada a ver com tecnologias. [...] As coisas que as escolas e os professores fazem de melhor não devem ser descartadas na pressa de usar tecnologia na sala de aula. Em toda a área, há aspectos do currículo que devem ser ensinados sem telas e conexões em rede. (PALFREY GASSER, 2011, p. 276)

A Aprendizagem Criativa desafia e impulsiona o professor a analisar sua prática: *O que sabe? O que não sabe? O que quer aprender? Quais tecnologias você pode aprender a utilizar em sala de aula? Como unir suas habilidades com as tecnologias disponíveis? Como melhorar sua aprendizagem antes e durante o ato de lecionar?* Segundo Paulo Freire:

O professor, como sujeito direcionador da práxis escolar, tem que, no seu trabalho, estar atento a todos os elementos necessários para que o aluno efetivamente aprenda e se desenvolva. Para isso, o professor deverá ter presentes os resultados das ciências pedagógicas, da didática e das metodologias específicas de cada disciplina, ou seja, [ser] um profissional que está sempre se atualizando. (FREIRE, 1994, p.29)

Assim sendo, Vermelho, Purificação e Britto ratificam que

Tanto escolas públicas como particulares, com algumas raras exceções, quando se fala em tecnologias na escola, têm se preocupado muito com questões técnicas, relativas aos equipamentos, deixando de lado o elemento central de qualquer ato pedagógico, que é o professor. Em muitas dessas situações, a escola acaba responsabilizando o professor pelo fracasso do projeto, pois imaginava que com um curso de 10, 40 horas, ele estaria apto a usar tecnologia em seu cotidiano. Porém, a incorporação das tecnologias educacionais no fazer diário do professor é bem mais complexa do que se supunha e depende de outras variáveis. (VERMELHO, PURIFICAÇÃO e BRITTO, 1998, p.23)

As variáveis perpassam o ambiente escolar: parcerias, apoio da supervisão e direção da escola. A Aprendizagem Criativa não deve ser um caso isolado e único na escola realizado por aquela professora que gosta de tecnologias ou aquele que é considerado criativo. Conforme Vermelho, Purificação e Britto (1998), “o professor é o elemento humano responsável pelo ambiente de



aprendizagem, origem das interações e inter-relações entre os indivíduos participantes do ambiente”, não deve ser mais considerado como um detentor de conhecimento mas um mediador que proporciona um ambiente propício para a pesquisa, a troca e a criação.

O ato de criar é uma reação em cadeia, um ciclo que se renova continuamente. A criatividade como uma atividade permanente. Trabalhando com projetos os educandos têm a oportunidade de trabalhar com seus pares e, na troca, potencializar as ideias, pois é na troca, na colaboração e no trabalho em grupo que eles vão desenvolver habilidades socioemocionais. Esse processo de criação envolve e torna a aprendizagem prazerosa, pois a sala de aula se torna um lugar agradável para se estar e para aprender. Segundo DEMO (1993), ao professor cabe “firmar um novo compromisso com a pesquisa, com a elaboração própria, com o desenvolvimento da crítica e da criatividade, superando a cópia, o mero ensino e a mera aprendizagem”

Já para entender o conceito de Literacia Digital, inicia-se pelas definições de Levy (2000 p. 13) que conceitua a internet como um novo espaço: “o espaço cibernetico” e pergunta-se: qual o significado cultural desta esfera informatizada de comunicação e informação? Em suas reflexões sobre as mudanças na forma como todos se relacionam com a leitura, pontua que, primeiro: não é mais o leitor que vai se deslocar diante do texto, mas sim o texto que vai se dobrar e desdobrar diante de cada leitor; segundo: tanto a escrita quanto a leitura vão mudar o seu papel. O próprio leitor vai participar da mensagem na medida em que ele não vai estar apenas ligado a um aspecto. De acordo com o autor, o espaço cibernetico introduz a ideia de que toda leitura é uma escrita em potencial.

As tecnologias têm mudado a forma como se comunica, trabalha, aprende e ensina. No século XXI, todos estão conectados e podem se corresponder e interagir sincronicamente com quase todas as partes do mundo. Sendo assim, pode-se pensar a Literacia Digital como um caminho para ler, para interagir e para aprender integrando diferentes linguagens. Para tanto são necessárias competências digitais para compreender, para assimilar e para interagir com mídias em suas mais diversas apresentações, bem como competências e habilidades para comunicar-se efetivamente utilizando tecnologias, gerenciando um fluxo efervescente de informações. Demo (2010) relaciona às tecnologias uma nova característica fundamental: a adaptação do sujeito na rede. Os seres humanos estão desenvolvendo novas formas de comunicação em constante mutabilidade. Segundo Lévy:

Esse sistema de correspondência está intimamente ligado a uma descoberta prática que marca uma nova etapa do desenvolvimento humano, a saber, que todos os sistemas de correspondência são criações, e que eles não são, pois, nem transcendentais nem prévios à variedade da experiência, nem fixos (LÉVY, 2000, p.27).

A Literacia Digital abrange um conjunto de competências necessárias para que uma pessoa consiga ler e escrever com o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). Além disso, compreenda as funcionalidades das TIC, tornando-se competente e hábil na busca e na pesquisa por



informações, sabendo selecionar, analisar criticamente e, nesse processo, também crie, produza e compartilhe conhecimentos.

No Brasil, a Literacia Digital encontrou espaços nos contextos escolares com propósitos educacionais para o desenvolvimento tanto da alfabetização quanto da cidadania digital. Nos EUA, o conceito relaciona-se mais com fluência digital e com capacidade de interagir criticamente em meios digitais e virtuais. Em Portugal, de acordo com a Comissão Europeia², a definição de Literacia Digital se refere a “habilidades necessárias para alcançar a competência digital, sustentadas por competências básicas em TIC e no uso de computadores, com o objetivo de recuperar, avaliar, armazenar, produzir, apresentar e trocar informação, e de comunicar e participar em redes colaborativas via Internet.” Conforme Barbosa e Elicker (2021), a Literacia Digital aponta para apropriação de saberes e de desenvolvimento das competências e das habilidades em tecnologias digitais.

A Literacia Digital não significa somente fluência e interação em TIC, em redes sociais e em mídias digitais, comprehende o processo de criar, de publicar e de disseminar conteúdos e informações que podem impactar usuários em muitas partes do mundo. Por isso, também faz parte dela a consciência cidadã e a responsabilidade social incluindo o combate às *fake news*, ao *cyberbullying*, ao assédio sexual e à exploração sexual virtual de crianças e de adolescentes. Quando alguém se torna usuário e consumidor das mídias e das redes, também se torna sentinela contra algozes que podem usá-las para usos criminosos e antiéticos.

O ensino remoto durante o período de afastamento e isolamento social, resultante da pandemia de COVID-19, e a popularização dos dispositivos móveis, proporcionaram um aumento de acesso às redes, às mídias e às plataformas com objetivos educacionais. Educadores buscaram cursos de aperfeiçoamento, as redes públicas de ensino assinaram contratos e parcerias com a Google for Education, pais e mães (dentro de suas possibilidades financeiras) aumentaram assinaturas de pacote de internet ou de plano de dados de celulares e de smartphones com um objetivo em comum: a educação. Esses movimentos tiveram como resultado o acesso ao conhecimento e ao ensino remoto síncrono e assíncrono dentro das ofertas de cada rede de ensino.

Essa transição do ensino para as tecnologias, num primeiro momento, dividiu opiniões sobre “Quem realmente estava ensinando as crianças e os adolescentes?”. Em contrapartida, as crianças e os adolescentes viram seu espaço relegado ao lazer e à vida social ser invadido pelos professores com *lives*, *meets* e mensagens no WhatsApp. Nunca se esteve tão conectado mesmo em diferentes espaço e tempo (mesmo quando a conexão esperava uma recarga de celular para acesso à plataforma para realizar as atividades e enviar uma mensagem para o professor explicando o porquê de não estar na aula ou do atraso na entrega das atividades).

² https://ec.europa.eu/info/index_pt



Esse estreitamento de relações e essa conexão quase intermitente entre professores e estudantes permitiram uma experiência de aprendizagem conjunta. Afinal, os estudantes pelo aprendizado empírico e pela facilidade de interagir com jogos e aplicativos se sobressaíram sobre muitos professores que estavam ainda começando a entender os recursos possíveis na rede para o processo de aprendizagem. Segundo Barbosa e Elicker (2021):

A prática pedagógica deve vincular o aprendizado à experiência e, quanto mais envolver o aluno nas atividades, maior será o aprendizado. Assim, buscamos no universo do aluno, os recursos digitais disponíveis e utilizados por ele, e, partindo do conhecimento prévio dele, poderemos conduzi-lo aos novos. (BARBOSA e ELICKER, 2021, p. 39)

Os estudantes do século XXI, nascidos na era digital, talvez não saibam o que é um caderno de caligrafia ou nunca tenham pesquisado numa enciclopédia na biblioteca da escola. Seu futuro ainda está incerto, pois o mundo no qual ele está inserido está envolvido em uma transformação muito mais acelerada que no passado. Como expresso pelo texto da BNCC:

Uma parte considerável das crianças e jovens que estão na escola hoje vai exercer profissões que ainda nem existem e se deparar com problemas de diferentes ordens e que podem requerer diferentes habilidades, um repertório de experiências e práticas e o domínio de ferramentas que a vivência dessa diversificação pode favorecer. (BNCC, 2017, p. 71)

A Literacia Digital, quando desenvolvida na escola desde os primeiros anos da Educação Básica, auxilia a criança (mesmo ainda não alfabetizada) a compreender o uso de suas habilidades e de suas competências quanto ao uso, à apropriação, ao entendimento das diferentes tecnologias para a sua formação e desenvolvimento pessoal. Segundo a BNCC esclarece, a necessidade de “ampliar a compreensão de textos que pertencem a esses gêneros e a possibilitar uma participação mais qualificada do ponto de vista ético, estético, político nas práticas de linguagem da cultura digital”. O texto ressalta ainda:

As práticas de linguagem contemporâneas não só envolvem novos gêneros e textos cada vez mais multissemióticos e multimidiáticos, como também novas formas de produzir, de configurar, de disponibilizar, de replicar e de interagir [...] Eis, então, a demanda que se coloca para a escola: contemplar de forma crítica essas novas práticas de linguagem e produções, não só na perspectiva de atender às muitas demandas sociais que convergem para um uso qualificado e ético das TDIC – necessário para o mundo do trabalho, para estudar, para a vida cotidiana etc. –, mas de também fomentar o debate e outras demandas sociais que cercam essas práticas e usos. É preciso saber reconhecer os discursos de ódio, refletir sobre os limites entre liberdade de expressão e ataque a direitos, aprender a debater ideias, considerando posições e argumentos contrários. Não se trata de deixar de privilegiar o escrito/impresso nem de deixar de considerar gêneros e práticas consagrados pela escola, tais como notícia, reportagem, entrevista, artigo de opinião, charge, tirinha, crônica, conto, verbete de enciclopédia, artigo de divulgação científica etc., próprios do letramento da letra e do impresso, mas de contemplar também os novos letramentos, essencialmente digitais. (BNCC, 2017, p.70-71)



Ao desenvolver essa apropriação, essa interatividade e essa proficiência, os estudantes conseguirão integrar seu mundo pessoal com a leitura que fazem do mundo ao seu redor, com partes do mundo aos quais eles estão virtualmente conectados. Ao serem alfabetizados digitalmente, os estudantes conseguem desenvolver habilidades de leitura, de compreensão, de busca por informações relevantes e corretas numa pesquisa, sabendo discernir *fake news* de fonte segura. Esses estudantes terão capacidade de criar, de analisar e de compartilhar conteúdo, de respeitar ética e segurança, tanto privada quanto pública, e também saberão resolver conflitos e encontrar soluções.

Ao unir as tecnologias digitais, a alfabetização digital, abarcando a cultural digital tanto dos estudantes quanto a produzida pela sociedade como um todo, conduzem-se os estudantes para uma fluência e uma cidadania digital ao proporcionar uma educação de qualidade que inclui, agrupa e fortalece cidadãs e cidadãos que poderão impactar de forma positiva a sociedade.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao adentrar nos estudos de Aprendizagem Criativa e de Literacia Digital com o intuito de abordá-los nos contextos escolares, buscando proporcionar possibilidades para desenvolvimento da autonomia, da consciência, da ética e senso crítico dos educandos se fazem necessárias algumas indagações: 1) Para produzir fluência digital é preciso uma escola com tecnologias digitais disponíveis para o acesso on-line e também para ação off-line? 2) Professores podem ser mediadores no processo da espiral da aprendizagem? 3) Estudantes e educadores podem construir uma relação de pares, troca e pesquisa? Se os educandos do século XXI estão em constante transformação, cabe ao professor também permitir-se voltar a aprender fazendo. Permitir-se dizer: “*Não sei, mas posso pesquisar*” ou “*Não sei, mas podemos descobrir juntos*”.

Proporcionar acesso a um ambiente de aprendizagem que acolhe, que estimula e que desafia o estudante a imaginar, a criar e a compartilhar é extremamente empoderador para o protagonismo dos educandos. Ao aprofundar cada vez mais a espiral da aprendizagem criativa por percorrer-la diversas vezes, exercita-se o autoconhecimento, nutrem-se os interesses antigos, vai-se ao encontro de descobrir novos interesses e novas paixões de forma autônoma na relação consigo mesmo, com os relacionamentos, com a escola e com o mundo. Conforme Moran (2015)³:

Com a chegada da internet nos defrontamos com novas possibilidades, desafios e incertezas no processo de ensino-aprendizagem. Não podemos esperar das redes eletrônicas a solução mágica para modificar profundamente a relação pedagógica, mas [elas] vão facilitar como nunca antes a pesquisa individual e grupal, o intercâmbio de professores com professores, de alunos com alunos, de professores com alunos. (MORAN, 2015)

³ Trecho da palestra Novos desafios na educação: a Internet na educação presencial e virtual José Moran Texto transscrito de uma palestra que dei na Universidade Federal de Pelotas e publicado no livro Saberes e Linguagens de educação e comunicação, organizado por Tânia Maria E. Porto, editora da UFPel, Pelotas, 2001, páginas 19-44. Disponível em <http://www2.eea.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_eduacacao/novos.pdf>



As autoras Barbosa e Elicker (2021) afirmam que é importante “saber se relacionar com o outro no digital e ao mesmo tempo interligar os mundos online e offline”. Saber relacionar-se dentro e fora das redes sociais digitais, ser cooperativo, aprender descobrindo com aporte tecnológico e afetividade dos seus pares (sejam eles amigos, colegas, professores). Não há aprendizagem sem afetividade. Ocorre a necessidade do professor apaixonar-se pelo processo de ensinar e aprender, construindo no seu fazer pedagógico sua própria espiral criativa na qual irá imaginar, criar, brincar, compartilhar e refletir continuamente para tornar-se um agente transformador, cidadão fluente, ético e cultural inserido no contexto escolar produzindo, criando e compartilhando educação de qualidade.



REFERÊNCIAS

BNCC - Base Nacional Curricular Disponível em
<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>
Acesso em 18 janeiro 2025

BARBOSA, Débora. ELICKER, Ana. **Literacia Digital**. Porto Alegre, CirKula, 2021.

DEMO, P. **Avaliação qualitativa**. 7.ed. Campinas: Autores Associados, 2002.

DEMO, P. **Introdução ao ensino da metodologia da ciência**. 2.ed. São Paulo, Atlas, 1987.

DEMO, P. **Desafios modernos da educação**. Petrópolis. Vozes, 1993.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 1999.

FREIRE, Paulo. **Educação e mudança**. 20 ed. São Paulo, Cortez, 1994.

_____ **Pedagogia do oprimido**. 42 ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 2005

LÉVY, P. **Cibercultura**. 2 ed. Rio de Janeiro, Editora 34, 2000.

MORAN, José Manoel. **Desafios da internet para o professor**. Disponível na Internet:
<http://www.eca.usp.br/prof/moran/desafio.htm>, março, 2000b.

PALFREY, John. GASSER, Urs. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais**. Tradução: Magda França Lopes; revisão técnica: Paulo Gileno Cysneiros. Porto Alegre, Grupo A, 2011.

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. 4. Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

RESNICK, Mitchel. **Jardim da Infância para toda a vida**. 1ª edição. Porto Alegre: Penso, 2020.

VERMELHO, C; BRITTO, G. da S.; PURIFICAÇÃO, I. C. E. **Capacitação de professores para o uso da tecnologia da informação no ambiente escolar da Rede Pública**. In: CONGRESSO DA REDE IBEROAMERICANA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA, 4., 1998, Brasília, Anais.
Disponível em: <<http://www.c5.cl/ienvestiga/actas/ribie98/241.html>> Acesso em: 19 de janeiro de 2025.