APROXIMAÇÕES ENTRE JUVENTUDES E CULTURA DIGITAL NAS DIRETRIZES CURRICULARES DO ENSINO MÉDIO

Anna Julia de Souza Miguel

Marly Krüger de Pesce

No contexto do Ensino Médio, os estudantes estão imersos na cultura digital, o que proporciona experiências diversas e significações individuais e coletivas. A maioria dos jovens estão conectados e utilizam diversos aplicativos e plataformas digitais, o que deve ser considerado ao se propor práticas pedagógicas com o uso das tecnologias digitais. As políticas educacionais indicam a necessidade de inserir as tecnologias digitais nos currículos das escolas. Porém, de que forma estão propostas sua inserção no Ensino Médio considerando os jovens que o frequentam? Este trabalho tem como objetivo analisar como as juventudes e a cultura digital são consideradas na Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2018) e no Currículo Base do Território Catarinense do Ensino Médio - CBTC/EM (2020). Para tanto, foi realizada uma pesquisa documental, que busca compreender e analisar textos escritos e demais fontes que podem ser consideradas como documentais (Gil, 2008). A análise dos documentos revela uma abordagem educacional que valoriza a diversidade das juventudes e reconhece a complexidade das experiências juvenis, considerando aspectos como origem, classe social e gênero. Porém, não há menção clara em relação ao envolvimento efetivo com as tecnologias digitais dos jovens e o quanto suas subjetividades têm sido afetadas por elas. Por outro lado, há uma população jovem que não está ainda inserida na cultura digital, o que não foi explicitado nos documentos analisados. Com relação à formação integral dos estudantes, é proposto o protagonismo juvenil, o aumento da carga horária e a flexibilidade curricular. Todavia, há um delineamento para o desenvolvimento individual do estudante quando a BNCC propõe componentes curriculares

como o projeto de vida, levando o jovem a se sentir o único responsável pelo seu futuro. A ênfase no individualismo constitui o ideário neoliberal, ao entender que o sujeito é o responsável pelo seu sucesso ou fracasso sem considerar suas condições objetivas de existência. No que se refere às tecnologias digitais, a realidade das salas de aula muitas vezes não acompanha o que as diretrizes políticas preconizam, frustrando as expectativas dos estudantes e professores. Apesar de a BNCC trazer questões importantes para uma educação mais inclusiva e pertinentes às necessidades do século XXI, a sua implementação depende da superação das desigualdades e desafios práticos que ainda persistem no sistema educacional.