

CULTURA DIGITAL E GOVERNAMENTALIDADE: INFÂNCIAS E POLÍTICAS EDUCACIONAIS NO BRASIL

DIGITAL CULTURE AND GOVERNMENTALITY: CHILDHOODS AND
EDUCATIONAL POLICIES IN BRAZIL

CULTURA DIGITAL Y GUBERNAMENTALIDAD: INFANCIAS Y POLÍTICAS
EDUCATIVAS EN BRASIL

Liany Gonzales Mattozo

ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0002-1981-0006>

Universidade Federal do Rio Grande (FURG) - Rio Grande do Sul - Brasil

Maria Renata Alonso Mota

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-1057-9426>

Universidade Federal do Rio Grande (FURG) - Rio Grande do Sul - Brasil

DOI: 10.22481/poliges.v7i1.19570

Resumo: Este artigo, derivado de uma pesquisa em andamento, tem como objetivo problematizar os discursos e racionalidades que vêm produzindo a Cultura Digital como um imperativo educacional contemporâneo nas políticas públicas voltadas às infâncias no Brasil. Ancorada nas contribuições de Michel Foucault (1995; 2008), especialmente na noção de governamentalidade, a análise compreende as políticas educacionais como práticas discursivas atravessadas por relações de poder, saber e governo, que orientam condutas e produzem modos específicos de viver a infância na contemporaneidade. Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa qualitativa de caráter documental, que toma os documentos como produções históricas marcadas por racionalidades políticas e efeitos de verdade. O corpus analítico é composto pela Política de Inovação Educação Conectada (PIEC) (Brasil, 2021); pela Política Nacional de Educação Digital (PNED) (Brasil, 2023) e pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) Computação (Brasil, 2022). As análises evidenciam que a Cultura Digital tem sido posicionada como condição necessária para participação social, cidadania e desenvolvimento, articulando-se à produção de sujeitos autônomos, flexíveis, responsáveis e permanentemente dispostos ao aperfeiçoamento de si. Argumenta-se que tais políticas operam como estratégias contemporâneas de governo, produzindo formas específicas de subjetivação e investindo na infância como espaço privilegiado de formação para as exigências de uma sociedade digitalizada e orientada por princípios neoliberais.

Palavras-chave: Cultura Digital. Governamentalidade. Políticas públicas

Abstract: This article, derived from ongoing research, aims to problematize the discourses and rationalities that have been producing Digital Culture as a contemporary educational

imperative in public policies directed toward childhood in Brazil. Grounded in the contributions of Michel Foucault (1995; 2008), particularly the notion of governmentality, the analysis understands educational policies as discursive practices traversed by relations of power, knowledge, and government, which guide conduct and produce specific ways of experiencing childhood in contemporary society. Methodologically, this is a qualitative documentary study that approaches documents as historical productions marked by political rationalities and regimes of truth. The analytical corpus comprises the Connected Education Innovation Policy (PIEC) (Brazil, 2021), the National Digital Education Policy (PNED) (Brazil, 2023), and the National Common Curricular Base – Computing (BNCC Computing) (Brazil, 2022). The analyses indicate that Digital Culture has been positioned as a necessary condition for social participation, citizenship, and development, while contributing to the production of autonomous, flexible, responsible subjects who are permanently committed to self-improvement. It is argued that these policies operate as contemporary strategies of government, producing specific forms of subjectivation and investing in childhood as a privileged space for preparing individuals to meet the demands of a digitalized society guided by neoliberal principles.

Keywords: Digital Culture. Governmentality. Public policies

Resumen: Este artículo, derivado de una investigación en curso, tiene como objetivo problematizar los discursos y las racionalidades que vienen produciendo la Cultura Digital como un imperativo educativo contemporáneo en las políticas públicas dirigidas a las infancias en Brasil. Basado en las contribuciones de Michel Foucault (1995; 2008), especialmente en la noción de gubernamentalidad, el análisis comprende las políticas educativas como prácticas discursivas atravesadas por relaciones de poder, saber y gobierno, que orientan las conductas y producen modos específicos de vivir la infancia en la contemporaneidad. Metodológicamente, se trata de una investigación cualitativa de carácter documental, que considera los documentos como producciones históricas marcadas por racionalidades políticas y regímenes de verdad. El corpus analítico está compuesto por la Política de Innovación Educación Conectada (PIEC) (Brasil, 2021), la Política Nacional de Educación Digital (PNED) (Brasil, 2023) y la Base Nacional Común Curricular – Computación (BNCC Computación) (Brasil, 2022). Los análisis evidencian que la Cultura Digital ha sido posicionada como una condición necesaria para la participación social, la ciudadanía y el desarrollo, articulándose con la producción de sujetos autónomos, flexibles, responsables y permanentemente dispuestos al perfeccionamiento de sí mismos. Se sostiene que dichas políticas operan como estrategias contemporáneas de gobierno, produciendo formas específicas de subjetivación e invirtiendo en la infancia como un espacio privilegiado de formación para las exigencias de una sociedad digitalizada y orientada por principios neoliberales.

Palabras clave: Cultura Digital. Gubernamentalidad. Políticas públicas

Introdução

Este artigo apresenta resultados parciais de uma pesquisa em andamento, que tem como objetivo problematizar as políticas públicas educacionais voltadas à inserção da Cultura Digital na educação das infâncias no Brasil, tomando-as não como instrumentos neutros de orientação pedagógica, mas como práticas discursivas atravessadas por relações de poder e governo. Nesse sentido, a análise aqui desenvolvida desloca-se de uma leitura descritiva dos documentos para uma

abordagem que busca compreender as condições de sua produção, as racionalidades que os sustentam e os efeitos que podem produzir na constituição de sujeitos e modos de viver a infância na contemporaneidade.

Ancorada nas teorizações foucaultianas, especialmente na noção de governamentalidade, esta análise parte do entendimento de que as políticas educacionais operam como tecnologias de poder que orientam condutas, organizam práticas e produzem regimes de verdade sobre o que deve ser a educação, a infância e o papel da escola na sociedade contemporânea. A Cultura Digital vem sendo produzida nas políticas públicas educacionais como condição necessária para participação social, cidadania e futuro, operando como estratégia contemporânea de governo das infâncias.

Desta forma, neste artigo, temos o intuito de problematizar os discursos e racionalidades que vêm produzindo a Cultura Digital como um imperativo educacional contemporâneo nas políticas públicas voltadas às infâncias no Brasil. Para isso, na primeira seção, apresentamos os direcionamentos metodológicos que orientam a pesquisa, destacando a análise documental como ferramenta para compreender as condições de produção dos documentos e as racionalidades políticas que os atravessam.

Na segunda seção, abordamos o conceito de governamentalidade, desenvolvido por Michel Foucault (2008), articulando-o às discussões sobre racionalidade neoliberal e políticas educacionais, buscando compreender como determinadas práticas e discursos atuam na condução das condutas e na produção de subjetividades. Na terceira seção, apresentamos o processo de emergência e consolidação da Cultura Digital nas políticas públicas educacionais brasileiras, discutindo legislações, programas e documentos que vêm orientando a inserção das tecnologias digitais na educação. Na quarta seção, discutimos as relações entre Cultura Digital, currículo e governo das infâncias, problematizando os modos pelos quais as políticas educacionais produzem determinadas formas de viver a infância e constituem sujeitos alinhados às exigências de uma sociedade cada vez mais conectada. Por fim, apresentamos algumas considerações acerca das articulações entre Cultura Digital, governamentalidade e políticas públicas educacionais voltadas às infâncias no contexto brasileiro contemporâneo.

Direcionamentos metodológicos da pesquisa

A pesquisa aqui apresentada é de cunho qualitativo documental, pois considera que os documentos não constituem registros neutros da realidade, mas produções históricas atravessadas por relações de poder, racionalidades políticas e disputas de significação. Nessa perspectiva, cada texto é compreendido a partir das condições de sua produção, dos discursos que mobiliza e dos efeitos que busca produzir no presente. Para isso, o corpus analítico é composto por documentos que vêm orientando a inserção da Cultura Digital na educação brasileira, dentre eles a Política de Inovação Educação Conectada (PIEC) (Brasil, 2021), instituída pela Lei nº 14.180/2021; a Política Nacional de Educação Digital (PNED) (Brasil, 2023), instituída pela Lei nº 14.533/2023 e a Base Nacional Comum Curricular Computação (BNCC Computação) (Brasil, 2022), instituída por meio do Parecer CNE/CEB nº 2/2022, aprovado em 17 de fevereiro de 2022, e posteriormente regulamentada pela Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, homologada pelo Ministério da Educação e publicada no Diário Oficial da União em outubro de 2022.

A escolha desses documentos justifica-se por sua centralidade na formulação de políticas públicas que vêm produzindo sentidos sobre educação, tecnologia, cidadania digital e infância na contemporaneidade. Nas palavras de Le Goff (2013, p. 497):

O documento é uma coisa que fica, que dura, é testemunho, os ensinamentos que ele traz devem ser em primeiro lugar analisados, desmistificando-lhe o seu significado aparente. O documento é monumento. Resulta do esforço das sociedades históricas para impor o futuro – voluntária ou involuntariamente – determinada imagem de si próprias.

Conforme destacado, o documento é um “monumento” que reflete os esforços das sociedades históricas para projetar determinadas imagens de si mesmas e seus futuros. Assim, dialogando com o material da análise que apresentamos neste artigo, buscamos ir além do significado aparente dos textos, identificando as racionalidades políticas e os sentidos produzidos que atravessam documentos como a BNCC Computação (Brasil, 2022), o PIEC (Brasil, 2021) e a Estratégia Nacional de Escolas Conectadas (Enec) (Brasil, 2023).

Essa abordagem permite compreender como esses documentos participam da construção social da infância contemporânea e das políticas educacionais de efetivação da Cultura Digital no Brasil, configurando-se como instrumentos de

governo neoliberal e produção de subjetividades das infâncias. Diante disso, utilizamos a noção de governo como ferramenta analítica desta pesquisa.

Conforme Veiga-Neto (2006, p. 3) “Vários autores têm se valido dos conceitos foucaultianos como ferramentas para pensarem e problematizarem a Educação”. O uso de conceitos foucaultianos como ferramentas analíticas permite olhar para a educação de maneira crítica, articulando práticas, saberes e relações de poder que atravessam a infância. Conforme aponta Veiga-Neto (2006), os conceitos foucaultianos oferecem instrumentos para compreender como os sujeitos são constituídos e regulados. Ao tratar um conceito como ferramenta, não se busca apenas uma definição teórica, mas um recurso que possibilita analisar processos, identificar relações e interpretar práticas sociais.

Ao abordar o conceito de governo como uma ferramenta analítica, é necessário, antes, entender o que significa operar com uma ferramenta dentro daquilo que Veiga-Neto (2006, p. 2) denomina “oficina de trabalho de Foucault”. Essa expressão evoca um espaço de experimentação e criação, onde o pensamento se constitui no movimento, e não na busca de verdades fixas. Segundo Veiga-Neto (2006, p. 2), “compreende-se que sua oficina era uma arena onde ele terçava as armas em suas investigações”, ou seja, um campo em que conceitos são forjados, testados, desmontados e novamente colocados em funcionamento. Pensar com Foucault implica entrar nessa oficina, assumir o risco do inacabamento e reconhecer que o pensamento se faz no exercício, na fricção entre teoria e realidade.

Veiga-Neto (2006, p. 2) lembra ainda que “oficina, ofício, fazer, feitiço, sacrifício, benefício/malefício, afeto, confeccionar, artifício, (in)perfeição, fácil/difícil, efeito, eficaz, proveito, fato” são expressões que compõem a atmosfera dessa oficina foucaultiana — um espaço em que o pensar não é apenas um gesto intelectual, mas também artesanal. Cada conceito, nesse sentido, funciona como uma ferramenta que não se aplica mecanicamente, mas que permite ver, problematizar e produzir novas compreensões sobre o presente. Assim, tomar o governo como ferramenta analítica é entender que ele não se apresenta como um modelo teórico fechado, mas que ajuda a perceber as formas sutis pelas quais o poder se infiltra nas práticas, discursos e modos de condução da infância e da educação contemporânea.

Nesse sentido, optamos pelo conceito de governo como uma ferramenta analítica para operar nesta pesquisa, permitindo investigar as estratégias e práticas que buscam conduzir e moldar as infâncias brasileiras.

Seguindo a perspectiva foucaultiana, as relações de poder deixam de ser concebidas como posses individuais e passam a ser entendidas como práticas que circulam e se manifestam nas interações cotidianas. Dessa forma, refletir sobre a educação implica, também, examinar as dinâmicas de poder e as formas de governo que estruturam essas relações, evidenciando como a infância é moldada e orientada no campo educacional. Neste sentido Veiga-Neto (2019) afirma que:

Foucault concentrou suas investigações em torno das práticas de governo, por ele entendido como todo o conjunto de ações pelas quais se conduzem as condutas. Assim, em termos foucaultianos, quando alguém conduz a conduta de outro(s) ou de si mesmo, o que ele está a fazer é o exercício do governo sobre esse outro ou sobre si mesmo (Veiga-Neto, 2019, p.51)

Foucault concentrou suas investigações nas práticas de governo, concebidas como o conjunto de ações voltadas à condução das condutas. Nesse sentido, governar não se restringe a imposições hierárquicas ou soberanas, mas ocorre sempre na dimensão das relações, envolvendo estratégias, normas e técnicas que organizam comportamentos e orientam ações. Para o filósofo, governo designa “a maneira de dirigir a conduta dos indivíduos ou dos grupos: governo das crianças, das almas, das comunidades, das famílias, dos doentes [...] governar, neste sentido, é estruturar o eventual campo de ação dos outros” (Foucault, 1995, p. 244). Mas é importante destacar que o termo “governo”, na perspectiva foucaultiana, carrega uma dupla significação.

Como observa Veiga-Neto (2002), Foucault não se refere apenas ao governo em seu sentido institucional ou estatal, mas à multiplicidade de formas pelas quais se conduzem condutas — sejam elas individuais ou coletivas. Assim, a partir da compreensão de Veiga-Neto (2002), podemos dizer que governar, portanto, diz respeito tanto à direção de si quanto à direção dos outros, atravessando diferentes esferas da vida social.

Como explica Veiga-Neto (2002, p. 3):

Analisando as dificuldades que se estabeleceram, ao longo do século XVII, pelo embate entre a soberania e a família, Foucault nos mostra que a arte de governo —esse conjunto de saberes que estatui uma

racionalidade própria, particular ao Estado— só conseguiu se desbloquear quando mudaram as condições econômicas e demográficas da Europa e, por isso mesmo, se articulou o conceito moderno de população e, na esteira deste, também o conceito moderno de economia. Também o conceito de governo mudou no sentido de se restringir.

A partir disso, segundo o autor, essa transformação histórica revela que governar não se resume ao exercício do poder soberano, mas à condução das condutas e à gestão da vida em sociedade. Dessa forma, o governmento emerge como uma tecnologia política que se realiza por meio de discursos, normas e práticas cotidianas que visam produzir determinados modos de viver, de pensar e de ser. Governar, nesse sentido, não significa apenas administrar territórios ou legislar sobre a população, mas organizar condições de possibilidade para que os sujeitos ajam de determinadas maneiras, internalizando expectativas, saberes e regras que se apresentam como naturais ou necessárias. Como afirmam Carvalho e Gallo (2022, p.17):

Governar não é um gesto soberano dotado de grandeza. Ao contrário, governar passa pela mesquinhez e banalidade micropolítica de toda ação, conduta, comportamento e atitude de alguém sobre outrem, para conduzi-lo: os pais governam seus filhos; estes fazem incidir sobre seus irmãos, primos, amigos extrações virtuais complexas de outras atitudes, comportamentos etc. A professora governa o aluno; aquela é governada pela direção; esta pela secretária da educação e assim sucessivamente. Trata-se de compreender que toda ação de alguém sobre outrem é um ato de governo, simplesmente pelo fato de ser uma atuação modificadora de seu “campo de ação”.

Nessa direção, Veiga-Neto (2002, p. 4) destaca que “aquilo que entre nós se costuma chamar de governo, o Governo da República, o governo municipal, o Governo do Estado (em geral grafado com G maiúsculo), é essa instituição do Estado que centraliza ou toma, para si, a caução da ação de governar.” No entanto, como o autor enfatiza, “nesse caso, a relação entre segurança, população e governo das pessoas é uma questão de Governo... E fácil ver que o uso do mesmo vocábulo para a instituição e para a ação gera bastante ambiguidade” (Veiga-Neto, 2002, p. 4). Essa observação evidencia que o termo “governo” pode se referir tanto à estrutura institucional do Estado quanto ao exercício prático de conduzir condutas, administrar populações e ordenar a vida social.

Essa distinção é fundamental para compreender o modo como Foucault (2008) desloca o foco da análise: de uma concepção de poder centrada no Estado para uma

multiplicidade de práticas que atravessam o social. Assim, o governo torna-se uma ferramenta analítica potente para investigar os modos pelos quais as condutas são orientadas e reguladas nas relações cotidianas — inclusive no campo educacional e nas formas pelas quais as políticas e discursividades sobre os sentidos de infância são produzidos e sustentados na contemporaneidade.

É nesse movimento que apresentamos, na próxima seção, a governamentalidade e a governamentalidade neoliberal como grade de inteligibilidade, a partir da qual buscamos compreender como a Cultura Digital e as políticas educacionais contemporâneas se articulam na produção de modos de governar a infância no Brasil.

Governamentalidade, racionalidade neoliberal e políticas educacionais

Nesta pesquisa, utilizamos o conceito de governamentalidade como grade de inteligibilidade, de forma a considerar as articulações das políticas curriculares, com acento na Cultura Digital, com a racionalidade neoliberal. Para isso, usamos o primeiro sentido de governamentalidade, conforme proposto por Foucault (2008), para entender como diferentes práticas e discursos produzem sentidos de infância na contemporaneidade. Essa abordagem permite observar de que maneira as políticas educacionais voltadas para a inserção da Cultura Digital e das tecnologias digitais na educação das infâncias, são atravessadas por uma racionalidade, a racionalidade neoliberal.

Mas para buscar entender essa racionalidade, é preciso tratar das políticas educacionais voltadas à infância, especialmente em meio à Cultura Digital, tornando-se fundamental recorrer ao conceito de governamentalidade desenvolvido por Michel Foucault (2008). Essa noção permite analisar como as formas de poder não se limitam à repressão ou à imposição direta de normas, mas operam por meio da condução das condutas, atravessando práticas cotidianas, instituições e modos de vida.

Compreender a governamentalidade implica reconhecer que governar não se reduz a um gesto soberano ou a um ato grandioso de imposição de poder. Trata-se, antes, de uma rede de relações que atravessam a vida cotidiana, materializando-se em práticas aparentemente banais, mas profundamente significativas na condução das condutas.

No curso Segurança, território e população (1977-1978), ao integrar a noção de população ao campo da biopolítica, Foucault (2008) evidenciou uma mudança no foco da ação do Estado. A preocupação central deixou de ser apenas a administração do território para incluir também a regulação da população, com suas dinâmicas e características próprias. Com isso, governar passou a significar mais do que controlar espaços geográficos; tornou-se, também, uma forma de conduzir comportamentos, tanto individuais quanto coletivos.

É a partir do ponto de vista do governo da população que Foucault (2008) situa seu interesse pelo Estado. Com sua análise governamental, Foucault (2008) não tem a intenção de buscar uma definição do que é o governo, mas sim a de realizar uma análise epistêmica das formas de governo; promovendo uma investigação histórica das diversas práticas reais e concretas de governo que possibilitaram a formação, posterior, do Estado. Desta forma, o Estado é problematizado a partir das múltiplas táticas de governo; processo que o autor chamou de governamentalidade. O Estado é situado como efeito móvel de governamentalidades múltiplas (Barros, 2020, p. 6).

Em alinhamento com o que foi exposto acima, “Foucault demonstra claramente como a governamentalidade e, conseqüentemente, a formação do estado governamentalizado foi um processo histórico operando com os deslocamentos que ocorrem na forma de visualizar e operar o governo” (Gonçalves, 2014, p. 54). Logo, é possível compreender que a governamentalidade se “trata então de procedimentos e de tecnologias de ação, que podem ser captadas em suas emergências históricas e que passam por transformações ao longo do tempo [...]” (Gallo, 2019, p. 336).

Acreditamos que, ter este entendimento, de que a governamentalidade é uma forma de racionalidade de um determinado tempo, possibilita compreender como certas racionalidades políticas se materializam nas políticas educacionais e nos modos de conduzir a vida na contemporaneidade, com foco nas infâncias contemporâneas. É nesse ponto que a noção de governamentalidade se torna central para essa pesquisa, pois permite deslocar a análise do poder enquanto imposição ou coerção para entendê-lo como uma prática que organiza comportamentos por meio da liberdade. Em outras palavras, governar não significa apenas impor regras ou leis, mas dispor de um conjunto de mecanismos capazes de orientar condutas, mobilizando saberes, técnicas e estratégias. Como afirma Foucault (2008), essa lógica não se

limita ao Estado, mas se dissemina em diferentes esferas sociais, atravessando instituições e práticas cotidianas.

É nessa perspectiva que, em sua aula de 1º de fevereiro de 1978, no mesmo curso citado anteriormente, Foucault apresenta o conceito de governamentalidade como:

[...]conjunto constituído pelas instituições, os procedimentos, análises e reflexões, os cálculos e as táticas que permitem exercer essa forma bem específica, embora muito complexa, de poder que tem por alvo principal a população, por principal forma de saber a economia política e por instrumento técnico essencial os dispositivos de segurança. Em segundo lugar, por 'governamentalidade' entendo a tendência, a linha de força que, em todo o Ocidente, não parou de conduzir, e desde há muito, para a preeminência desse tipo de poder que podemos chamar de 'governo' sobre todos os outros – soberania, disciplina – e que trouxe, por um lado, o desenvolvimento de toda uma série de aparelhos específicos de governo [e, por outro lado], o desenvolvimento de toda uma série de saberes. Enfim, por 'governamentalidade', creio que se deveria entender o processo, ou antes, o resultado do processo pelo qual o Estado de justiça da Idade Média, que nos séculos XV e XVI se tornou o Estado administrativo, viu-se pouco a pouco 'governamentalizado' (Foucault, 2008, p.143-144).

Ao longo de sua trajetória, Michel Foucault (2008) desloca progressivamente sua análise do poder centrado na repressão e na soberania para formas mais sutis e disseminadas de controle social. Esse movimento o leva da investigação sobre os dispositivos disciplinares, que organizam e normatizam os corpos nas instituições modernas, à formulação da noção de biopolítica, voltada à gestão da vida das populações.

A partir desse percurso, o filósofo desenvolve o conceito de governamentalidade como uma forma específica de racionalidade política que visa conduzir as condutas, articulando saberes, técnicas e práticas de governo que operam sobre coletividades. Como diz Resende (2019, p.133):

Trata-se, assim, de um modo de exercício de poder, cuja ação incide sobre as ações dos outros, como forma de governo dos outros, o que se opera por procedimentos, táticas, instituições, regras, disciplinas, prescrições, cálculos, estatísticas, legislações, normas, etc., que podem se articular e compor arranjos técnicos por conjuntos de forças visando à administração, ao governo da população, tendo o indivíduo como instrumento, intermediação ou condição para obtenção de intervenções, mas será sempre no nível da população que se exercerá essa governamentalidade.

A governamentalidade, portanto, permite analisar como o poder circula por meio de tecnologias de gestão que regulam e, ao mesmo tempo, produzem modos de vida, subjetividades e formas de existência.

Nesse contexto, a análise das políticas educacionais contemporâneas requer ferramentas que permitam problematizar seus textos normativos, bem como as racionalidades, estratégias e práticas subjacentes a elas. Esta pesquisa parte da problematização de como a racionalidade neoliberal e a Cultura Digital vêm sendo articuladas nas políticas voltadas às infâncias no Brasil, produzindo efeitos sobre os modos de ser e viver a infância na contemporaneidade.

Como afirma Loureiro (2015, p.366):

A “governamentalidade”, [...] dá-se no encontro entre as práticas de governo e as práticas de subjetivação, formando uma grade de inteligibilidade a partir da qual pode ser lida. Para tanto, importa para o exercício da governamentalidade dispor de tecnologias de governo, que estruturam o campo de ações dos outros, e de práticas de subjetivação, que produzem as condições de possibilidade para que cada indivíduo se responsabilize pela condução das condutas de si mesmo, ou seja, pelo autogoverno.

Portanto, compreender as políticas educacionais na contemporaneidade implica reconhecer que elas são atravessadas por racionalidades que ultrapassam o campo pedagógico e se conectam a lógicas econômicas, sociais e culturais mais amplas. Entre essas racionalidades, o neoliberalismo assume papel central por instituir modos específicos de organizar a vida social e de governar os indivíduos, deslocando o mercado para o centro das relações humanas e convertendo princípios econômicos em critérios para todas as esferas da existência.

A emergência da Cultura Digital nas políticas públicas educacionais brasileiras

Consideramos importante realizar uma breve apresentação das políticas públicas que vêm promovendo a inserção da Cultura Digital na educação, pois elas compõem o contexto no qual esta pesquisa se insere. Essa contextualização permite compreender como determinadas ações e programas têm buscado integrar o uso das tecnologias digitais à educação escolarizada, produzindo novas formas de pensar o currículo e a própria experiência infantil.

A inserção da tecnologia como política pública encontra respaldo na Lei nº 14.180/2021, que institui a PIEC. Essa lei tem como propósito a universalização do

acesso à internet de alta velocidade e o fomento ao uso pedagógico das tecnologias digitais. Sua execução é detalhada nas Diretrizes e Critérios do Programa de Inovação Educação Conectada, fundamentadas no modelo Four in Balance, que articula dimensões como visão pedagógica, formação docente, recursos educacionais digitais e infraestrutura.

Após, temos o Parecer CNE/CEB nº 2, de 17 de fevereiro de 2022. O documento estabelece as normas do componente complementar de computação na BNCC, também apresenta a definição de três eixos que devem ser abordados. Esses eixos funcionam como princípios estruturantes e organizadores da BNCC Computação (Brasil, 2022), orientando a forma como os conteúdos e habilidades devem ser desenvolvidos.

A Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, estabelece diretrizes para a inserção da Computação na Educação Básica, apresentada como um complemento à BNCC (Brasil, 2018). Esse documento orienta os sistemas de ensino a integrarem os conhecimentos de computação aos currículos escolares, definindo prazos, responsabilidades e formas de implementação. Prevê também o envolvimento do Ministério da Educação (MEC) na oferta de suporte técnico, produção de materiais didáticos e programas de formação continuada para professoras e professores. A resolução representa um passo importante no processo de institucionalização da Cultura Digital no campo educacional, pois transforma a Computação em um eixo estruturante das práticas pedagógicas, articulando saberes técnicos, tecnológicos e pedagógicos às políticas curriculares vigentes.

No ano seguinte, temos a Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que institui a PNED e altera a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), reforçando a centralidade da Cultura Digital nas políticas educacionais brasileiras. A PNED tem como objetivo promover a inclusão, a formação e a qualificação digital da população, articulando ações entre União, estados, municípios e Distrito Federal. Estruturada em eixos que envolvem a capacitação docente, a conectividade e o desenvolvimento de conteúdos digitais educativos, a lei propõe a ampliação do acesso às tecnologias e o incentivo à cidadania digital. Ainda que alguns dispositivos tenham sido vetados, como a obrigatoriedade da educação digital nos currículos, a lei representa um marco na incorporação da Cultura Digital como componente estratégico da educação.

As Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais nos espaços escolares e sobre a integração curricular da educação digital e midiática, instituídas pela Resolução CNE/CEB nº 2, de 12 de março de 2025, representam um marco importante na regulamentação do uso pedagógico das tecnologias digitais nas escolas brasileiras. O documento orienta as redes e instituições de ensino da Educação Básica a desenvolverem práticas intencionais e mediadas pelo professor, assegurando que o uso de dispositivos digitais ocorra de forma planejada e vinculada aos objetivos curriculares.

Nesse contexto, no ano de 2026, a Educação Digital e Midiática passou a integrar os critérios do Valor Aluno Ano Resultado (VAAR), vinculado ao Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica (FUNDEB). A medida reforça a centralidade da educação digital nas políticas educacionais contemporâneas ao associar sua implementação aos mecanismos de avaliação e financiamento das redes de ensino. Mais do que ampliar o acesso às tecnologias, esse deslocamento evidencia como a Cultura Digital passa a operar também como parâmetro de qualidade e desempenho educacional, articulando currículo, gestão e responsabilização institucional.

Sob essa perspectiva, observa-se a constituição de mecanismos que ultrapassam a simples oferta de recursos tecnológicos, produzindo formas de regulação e monitoramento das práticas educacionais. Tal movimento aproxima-se do que Foucault (1995) compreende como governo, na medida em que mobiliza estratégias voltadas à condução das condutas por meio de indicadores, avaliações e metas. Nessa direção, conforme sinalizam Lima e Mota (2024), o poder é exercido sobre os indivíduos, no caso deste estudo, das crianças, de forma a moldar suas condutas em consonância com determinados padrões que estão engendrados com racionalidades específicas.

Ao vincular a inserção da educação digital a critérios de desempenho e financiamento, por exemplo, essas políticas reforçam processos de responsabilização característicos da racionalidade neoliberal, na qual indivíduos e instituições são constantemente convocados a gerir seu próprio desempenho e demonstrar resultados cada vez mais eficientes.

Como afirmam Saraiva e Veiga-Neto (2009, p. 189),

[...]o princípio de inteligibilidade do neoliberalismo passa a ser a competição: a governamentalidade neoliberal intervirá para maximizar

a competição, para produzir liberdade para que todos possam estar no jogo econômico. Dessa maneira, o neoliberalismo constantemente produz e consome liberdade. Isso equivale a dizer que a própria liberdade transforma-se em mais um objeto de consumo.

Nessa lógica, a inserção da Educação Digital nos mecanismos de avaliação e financiamento pode ser compreendida como parte de uma racionalidade que incentiva a competição entre sistemas de ensino e mobiliza processos permanentes de aperfeiçoamento e desempenho, produzindo modos específicos de gestão da educação alinhados às demandas contemporâneas.

Além disso, as Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais nos espaços escolares e sobre a integração curricular da educação digital e midiática, instituídas pela Resolução CNE/CEB nº 2/2025, passaram a orientar efetivamente as redes de ensino a partir de 2026. O documento estabelece orientações para o uso pedagógico de dispositivos digitais, enfatizando a mediação docente, a organização curricular da educação digital e a formação para a cidadania digital. Ao regulamentar o uso das tecnologias no cotidiano escolar, essas diretrizes evidenciam a ampliação das estratégias de condução das condutas no ambiente educacional, produzindo parâmetros sobre os modos considerados adequados, seguros e responsáveis de participação no mundo digital.

Sob uma perspectiva foucaultiana, essas orientações podem ser lidas para além de seu caráter normativo, analisando-as como parte de estratégias de governo que buscam conduzir comportamentos e regular práticas no contexto educacional. Ao estabelecer critérios para o uso das tecnologias, definir formas legítimas de participação digital e atribuir à escola a responsabilidade pela formação para a cidadania digital, tais diretrizes produzem modos específicos de agir, aprender e se relacionar com os ambientes digitais. Nesse sentido, a educação assume um papel central nos processos de governo, uma vez que, como afirma Veiga-Neto (2019, p. 53), “se compreendermos a educação como o conjunto de ações pelas quais uns conduzem os outros, logo compreenderemos que ela ocupa lugar de honra nos estudos sobre governo”. Assim, ao orientar práticas, comportamentos e formas de participação consideradas desejáveis, as diretrizes operam como tecnologias de governo voltadas à constituição de sujeitos capazes de atuar de forma autônoma, responsável e regulada nos espaços digitais.

Outro movimento a ser destacado nesse processo foi a regulamentação do chamado “ECA Digital”, vinculado à Lei nº 15.211/2025, que passou a vigorar em 2026. A legislação amplia o debate sobre proteção das infâncias no ambiente digital, estabelecendo diretrizes relacionadas à segurança online, ao uso de plataformas digitais, à publicidade infantil e à educação digital. Ao atribuir à escola um papel central na formação para o uso ético, seguro e responsável das tecnologias, o documento reforça a centralidade da educação digital nas políticas voltadas às infâncias contemporâneas. Mais do que orientar práticas educativas, essas medidas evidenciam a emergência de novas formas de regulação da infância no contexto digital, atravessadas por discursos de proteção, responsabilidade e cidadania.

Contudo, a noção de cidadania mobilizada nesses documentos não pode ser compreendida como neutra ou universal. Trata-se de uma cidadania que se constitui no interior da Cultura Digital, convocando os sujeitos a desenvolver competências, habilidades e comportamentos considerados adequados para a participação nos ambientes digitais. Nessa perspectiva, a cidadania digital passa a operar como uma estratégia de governo que orienta modos de agir, interagir e se responsabilizar no espaço virtual e que está articulada à governamentalidade neoliberal.

Ao enfatizar o uso seguro, ético e responsável das tecnologias, desloca-se para os indivíduos a responsabilidade pela gestão de seus riscos, escolhas e práticas digitais, produzindo sujeitos capazes de autorregular suas condutas. Tal movimento aproxima-se da racionalidade neoliberal, que, conforme destacam Saraiva e Veiga-Neto (2009), busca produzir sujeitos livres para participar do jogo econômico, mas simultaneamente responsáveis pela gestão de si mesmos. Assim, a cidadania digital emerge como um elemento constitutivo das formas contemporâneas de participação social, articulando proteção, autonomia e responsabilização individual e contribuindo para a constituição de modos específicos de viver a infância na contemporaneidade.

Também ganha destaque, em 2026, a proposta do novo Plano Nacional de Educação (PNE) (Brasil, 2014), que passa a incorporar a educação digital como objetivo curricular estratégico para a educação brasileira. A presença da Cultura Digital no planejamento educacional de longo prazo demonstra seu fortalecimento como política de Estado e evidencia como discursos relacionados à inovação, conectividade, competências digitais e preparação para o futuro vêm sendo naturalizados como elementos indispensáveis da educação contemporânea.

Todas essas leis e diretrizes, produzidas entre os anos de 2021 à 2026 abriram caminho para a formulação de orientações operacionais e políticas curriculares voltadas à Educação Digital. Estas orientações e políticas estão articuladas com a BNCC, aprovada em 2017, que posteriormente deu origem à BNCC Computação (Brasil, 2022), um documento complementar voltado à inserção da Computação e do pensamento computacional no currículo da Educação Básica.

A BNCC Computação (Brasil, 2022) define as aprendizagens essenciais da área ao longo da Educação Infantil, do Ensino Fundamental e do Ensino Médio, estruturado em três eixos: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital. O documento organiza competências que vão desde o reconhecimento de padrões e sequências na infância até a elaboração de algoritmos mais complexos e reflexões éticas sobre os impactos sociais das tecnologias.

A expansão da Cultura Digital tem sido acompanhada pela emergência do conceito de cidadania digital, frequentemente apresentado como condição necessária para a participação social na contemporaneidade. No campo educacional, essa noção aparece associada à formação de sujeitos capazes de atuar de forma ética, crítica e responsável nos ambientes digitais, participar de redes de informação e exercer direitos e deveres no espaço virtual, compreensão esta, que se articula com a Cultura Digital.

Cultura Digital, currículo e governo das infâncias

Na contemporaneidade, torna-se quase impossível imaginar uma sociedade sem a presença constante das tecnologias digitais. Segundo Bortolazzo (2016), a televisão, o computador, o celular e, sobretudo, a internet configuram-se como elementos centrais na organização da vida cotidiana, econômica e cultural. O avanço tecnológico, visto como um processo irreversível, transforma modos de viver, de aprender e de se relacionar, instaurando uma nova lógica de sociabilidade mediada por dispositivos e redes digitais.

A comunicação dominada pelas tecnologias digitais tornou possível a emergência da expressão Cultura Digital porque se trata de algo que nos envolve como a atmosfera, algo no qual participamos como produtores, consumidores, disseminadores e que, por isso, tem integrado a vida cotidiana, invadido as casas e

interferido nas relações que estabelecemos com o mundo, tanto material quanto simbólico, que nos rodeia.

Corroborando com essa compreensão, Bortolazzo (2020, p. 7) define a Cultura Digital como “um conceito que descreve certo modo de vida permeado pelas tecnologias digitais e que vem moldando, significativamente, a maneira dos sujeitos conduzirem suas vidas, seja via comportamento, seja via consumo ou comunicação”.

No contexto contemporâneo, a infância e a educação estão cada vez mais atravessadas pela Cultura Digital, que se manifesta não apenas na presença de tecnologias e dispositivos, mas na constituição de modos de aprender, relacionar-se e interagir com o mundo. A Cultura Digital, no âmbito educacional, não se restringe à disponibilização de ferramentas tecnológicas, mas constitui um conjunto de práticas, saberes e expectativas que atravessam o cotidiano escolar e as experiências das crianças. Ela define, de forma normativa, quais habilidades, competências e formas de interação são valorizadas, estabelecendo padrões de atuação e modos de ser infantil em consonância com lógicas econômicas e sociais dominantes.

Nesse sentido, os documentos que orientam a inserção da Educação Digital evidenciam quais competências e habilidades passam a ser consideradas desejáveis para os sujeitos contemporâneos. Conforme o documento *Educação Digital e Midiática: como elaborar e implementar o currículo nas escolas*, elaborado pelo MEC, por meio da Secretaria de Educação Básica (SEB), em colaboração com a Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República (Secom-PR), e publicado em 2025:

A BNCC, por meio do documento complementar conhecido como ‘BNCC Computação’, apresenta uma abordagem mais aprofundada e estruturada sobre as competências e habilidades que os estudantes da educação básica devem desenvolver para atuar de forma plena e cidadã em uma sociedade marcada pela cultura digital, pela interação entre seres humanos e máquinas e pelo impacto social das tecnologias (Brasil, 2025, p. 10).

O documento foi produzido com o objetivo de orientar estados, municípios e instituições de ensino na implementação curricular da Educação Digital e Midiática, articulando-se à BNCC Computação (Brasil, 2022), à PNED (Brasil, 2023) e às Diretrizes Operacionais Nacionais (Brasil, 2025) para a integração curricular da educação digital.

A partir dessa perspectiva, observa-se a centralidade atribuída ao desenvolvimento de competências que permitam aos estudantes atuar em contextos

marcados pela inovação tecnológica e pela crescente digitalização da vida social. Entre essas competências, destaca-se o Pensamento Computacional, definido pelo mesmo documento como:

[...]a habilidade de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática, por meio do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos, aplicando fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico nas diversas áreas do conhecimento (Brasil, 2025, p. 10).

As competências destacadas nesses documentos não se restringem ao domínio técnico das tecnologias digitais. Elas mobilizam capacidades relacionadas à resolução de problemas, à criatividade, à adaptação, à autonomia e à aprendizagem contínua. Trata-se de características frequentemente associadas ao sujeito contemporâneo e que dialogam com uma racionalidade que valoriza a iniciativa individual, a capacidade de inovação e o aperfeiçoamento permanente. Dessa forma, as políticas voltadas à Cultura Digital participam da produção de determinados modos de ser criança, produzindo expectativas sobre quais conhecimentos, comportamentos e competências devem ser desenvolvidos para atuar em uma sociedade cada vez mais digitalizada.

Cabe salientar que tais competências e habilidades estão pautadas em estratégias de governo da infância que têm como o foco a preparação para o futuro, na produção de um modo de vida que está imbricada com a governamentalidade neoliberal. Percebemos aqui uma articulação com o que afirmam Cruz e Mota (2022), ao destacarem que nas políticas curriculares contemporâneas há um acirramento da governamentalidade neoliberal, que se expande cada vez mais para o sistema educacional, com ênfase na produção de sujeitos cada vez mais competentes, priorizando a vida individual. Ainda, segundo as autoras, as políticas curriculares nacionais instituem saberes mínimos que precisam ser atingidos desde a infância, para logo entrarem no jogo econômico, com aportes necessários para a competição (Cruz e Mota, 2022). No caso da BNCC Computação (Brasil, 2022), as competências e habilidades estão articuladas com a Cultura Digital.

Ao mesmo tempo, a Cultura Digital se articula com a racionalidade neoliberal, valorizando a autonomia, a responsabilidade individual e o protagonismo como qualidades centrais do sujeito contemporâneo. As políticas educacionais que promovem a integração da Computação e da Educação Digital, como a BNCC

Computação (Brasil, 2022), o PIEC (Brasil, 2017) e a Enec (Brasil, 2023), refletem essa lógica, buscando não apenas a aquisição de habilidades técnicas, mas também a produção de crianças e adolescentes alinhados a padrões de desempenho, eficiência e produtividade. Nesse sentido, a própria BNCC Computação afirma que a Computação contribui para a formação de “cidadãos capazes de compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais” (Brasil, 2022, p. 2).

Embora esse discurso esteja associado à ampliação das possibilidades de participação social em uma sociedade cada vez mais digitalizada, ele também evidencia a valorização de determinadas características consideradas desejáveis para os sujeitos contemporâneos. O documento *Educação Digital e Midiática: como elaborar e implementar o currículo nas escolas* explicita essa expectativa ao afirmar que:

A concepção pedagógica dominante nos currículos atuais, na qual as tecnologias digitais são abordadas como recursos e os estudantes como consumidores destas tecnologias, é ainda limitada ao ponto de vista instrumental: as competências e habilidades previstas se referem às tecnologias majoritariamente como recursos didáticos. Esta concepção deve ser complementada com uma concepção coerente com os propósitos da educação digital e midiática, que propõem uma preparação crítica e ética dos jovens para a cidadania digital. Nesta perspectiva, é preciso ampliar a visão sobre tecnologias digitais também como objetos de aprendizagem, assim como o entendimento do estudante como sujeito crítico e criativo delas, capazes de avaliar eticamente os limites e potencialidades de soluções tecnológicas em geral, e a navegar nos novos sentidos produzidos pelo mundo e pela cultura digital (Brasil, 2025, p. 18).

Observa-se que o documento atribui centralidade à formação de sujeitos críticos, criativos, autônomos e capazes de avaliar, interpretar e agir diante das transformações produzidas pela Cultura Digital. Dessa forma, capacidades como adaptação, criatividade, resolução de problemas, participação ativa e aprendizagem permanente passam a ser compreendidas como competências fundamentais para a inserção nos ambientes digitais e para a participação na vida social. Mais do que habilidades técnicas, trata-se da produção de determinados modos de ser sujeito, alinhados a uma racionalidade que valoriza a iniciativa individual, a capacidade de inovação, o constante aperfeiçoamento de si e a economia como chave de decifração. Sobre este aspecto, Gadelha (2009) destaca que:

Tendo na economia e no mercado sua chave de decifração, seu princípio de inteligibilidade, trata-se de uma governamentalidade que busca programar estrategicamente as atividades e os comportamentos dos indivíduos; trata-se, em última instância, de um tipo de governamentalidade que busca programá-los e controlá-los em suas formas de agir, de sentir, de pensar e de situar-se diante de si mesmos, da vida que levam e do mundo em que vivem, através de determinados processos e políticas de subjetivação: novas tecnologias gerenciais no campo da administração (management), práticas e saberes psicológicos voltados à dinâmica e à gestão de grupos e das organizações, propaganda, publicidade, marketing, branding, literatura de autoajuda etc. Esses processos e políticas de subjetivação, traduzindo um movimento mais amplo e estratégico que faz dos princípios econômicos (de mercado) os princípios normativos de toda a sociedade, por sua vez, transformam o que seria uma sociedade de consumo numa sociedade de empresa (sociedade empresarial, ou de serviços), induzindo os indivíduos a modificarem a percepção que têm de suas escolhas e atitudes referentes às suas próprias vidas e às de seus pares, de modo a que estabeleçam cada vez mais entre si relações de concorrência (Gadelha, 2009, p.177-178).

Podemos dizer, então, que a lógica da Cultura Digital dialoga com a racionalidade neoliberal na medida em que deslocam para os indivíduos a responsabilidade por sua formação contínua, por sua capacidade de atualização e por seu sucesso em um contexto marcado pela competição e pela constante necessidade de aperfeiçoamento.

Nessa perspectiva, a infância passa a ser compreendida como um espaço privilegiado de investimento na formação de sujeitos capazes de gerir a si mesmos e responder às demandas de uma sociedade orientada pela inovação, pela flexibilidade e pelo desempenho. As políticas de Educação Digital, ao promoverem competências relacionadas ao pensamento computacional, à resolução de problemas e à atuação em ambientes digitais, contribuem para a constituição de sujeitos que aprendem desde cedo a se perceber como responsáveis por seu próprio desenvolvimento, mobilizando capacidades consideradas essenciais para a participação social e econômica na contemporaneidade.

A BNCC (Brasil, 2018) incorporou a Cultura Digital como um componente essencial da formação dos estudantes, refletindo a necessidade de preparar os alunos para um mundo cada vez mais conectado e mediado por tecnologias. A BNCC (Brasil, 2018) não deixou de fora os muitos desafios que precisaremos enfrentar no campo da educação para formarmos pessoas capazes de se desenvolverem de forma criativa e empreendedora no século XXI. Embora tenha previsto tal desafio, reduziu-o, em parte, a um conjunto de competências e de habilidades, entre elas, a de manipulação das

tecnologias digitais. A partir da BNCC (Brasil, 2018), inúmeras propostas de currículo foram criadas, colocando em destaque o desenvolvimento de competências alinhadas ao pensamento computacional, bem como à cultura e à tecnologia digital (Loureiro; Lopes, 2024).

Além disso, a construção do sujeito digital prevista pela BNCC (Brasil, 2018) articula-se às racionalidades que operam sobre as infâncias contemporâneas. Ao enfatizar competências relacionadas à criatividade, à resolução de problemas, à autonomia, à adaptação constante e à participação ativa nos ambientes digitais, o documento produz determinados modos de compreender o que significa ser criança em uma sociedade marcada pela conectividade. Mais do que promover o acesso às tecnologias, essas orientações curriculares investem na formação de sujeitos capazes de responder às exigências de um mundo em permanente transformação, desenvolvendo características valorizadas pela racionalidade neoliberal, como iniciativa, flexibilidade, capacidade de inovação e responsabilização individual.

Nesse contexto, a infância passa a ser vista como um espaço estratégico de investimento. As políticas voltadas à Cultura Digital operam a partir da ideia de que é preciso preparar as crianças para os desafios futuros da sociedade digital, do mercado de trabalho e da economia do conhecimento. A criança é frequentemente interpelada como um sujeito em formação que precisa desenvolver, desde cedo, competências consideradas necessárias para sua futura inserção social e econômica. Tal movimento aproxima-se da noção de capital humano, na medida em que a educação passa a ser tomada como um investimento capaz de potencializar capacidades, habilidades e competências que poderão produzir retornos futuros. Costa (2009, p. 180-181) ao abordar a relação do capital humano com o campo da educação afirma que

[...]os indivíduos e as coletividades são cada vez mais investidos por novas tecnologias e mecanismos de governo que fazem de sua formação e de sua educação, num sentido amplo, uma espécie de competição desenfreada, cujo progresso se mede pelo acúmulo de pontos, como num esquema de milhagem, traduzidos como índices de produtividade. E são avaliados de acordo com os investimentos que são permanentemente induzidos a fazer para valorizarem-se como micro-empresas num mercado cada vez mais competitivo.

Sob essa perspectiva, o foco desloca-se da criança em seu tempo presente para a criança enquanto projeto de futuro. As políticas de Educação Digital passam a investir na constituição de sujeitos capazes de aprender continuamente, adaptar-se às mudanças tecnológicas e competir em contextos cada vez mais dinâmicos e instáveis.

Dessa forma, a Cultura Digital não aparece apenas como um conjunto de conhecimentos a serem ensinados, mas como uma estratégia que participa da produção de subjetividades alinhadas às demandas de uma racionalidade que transforma a própria vida em um permanente processo de investimento, aperfeiçoamento e gestão de si.

A partir das análises realizadas neste estudo, podemos também perceber contradições internas dos documentos analisados. Dentre elas, destacamos os discursos de proteção e restrição presentes no ECA Digital, que elenca algumas diretrizes que não só orientam, mas limitam o uso de dispositivos digitais no campo educacional e os discursos que instituem a Cultura Digital. Tais discursos provocam uma tensão entre o direito e a proteção à infância, prevalecendo a ênfase na inserção das crianças cada vez mais cedo no âmbito da Cultura Digital.

Assim, problematizar essas orientações permite compreender como a educação digital, longe de ser neutra, atua como um mecanismo de moldagem de subjetividades, atravessando práticas pedagógicas, relações escolares e expectativas sociais sobre as infâncias contemporâneas.

Considerações finais

Ao longo deste artigo, buscamos problematizar as políticas públicas educacionais voltadas à inserção da Cultura Digital na educação das infâncias no Brasil, compreendendo-as não como instrumentos neutros, mas como práticas discursivas atravessadas por racionalidades políticas e estratégias de governo.

A partir das contribuições de Michel Foucault, foi possível compreender que tais políticas operam como tecnologias de poder que orientam condutas, organizam práticas e produzem modos específicos de viver a infância na contemporaneidade. Nesse contexto, a Cultura Digital emerge como um imperativo educacional contemporâneo, articulado à racionalidade neoliberal e à produção de sujeitos capazes de se autorregular em uma sociedade marcada pela conectividade, pela produtividade e pela responsabilização individual.

Mais do que discutir a tecnologia em si, este artigo buscou problematizar os discursos que sustentam sua centralidade nas políticas educacionais

contemporâneas, evidenciando como a inserção da Cultura Digital na educação participa da produção de subjetividades infantis e da condução das condutas.

Desta forma, compreender a Cultura Digital como estratégia contemporânea de governo permite deslocar o olhar das tecnologias enquanto ferramentas pedagógicas para as racionalidades políticas que atravessam sua institucionalização nas políticas públicas educacionais brasileiras.

Referências

- BARROS, Igor Côrrea de. A emergência da população como problema político: o conceito de governamentalidade em Michel Foucault. **Existência e Arte**, v. 1, p. 19-34, 2020.
- BORTOLAZZO, Sandro. **Cultura digital e educação**: problematizações contemporâneas. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 41, n. 4, p. 1181–1199, 2016.
- BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 16 jul. 1990.
- BRASIL. **Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014**. Aprova o Plano Nacional de Educação - PNE e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 2014.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação. Brasília, DF: MEC, 2018.
- BRASIL. **Lei nº 14.180, de 1º de julho de 2021**. Institui a Política de Inovação Educação Conectada. Brasília, DF: Presidência da República, 2021.
- BRASIL. **Parecer CNE/CEB nº 2, de 17 de fevereiro de 2022**. Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2022.
- BRASIL. **Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022**. Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Brasília, DF: CNE, 2022.
- BRASIL. **Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023**. Institui a Política Nacional de Educação Digital. Brasília, DF: Presidência da República, 2023.
- BRASIL. **Decreto nº 11.713, de 26 de setembro de 2023**. Institui a Estratégia Nacional de Escolas Conectadas. Brasília, DF: Presidência da República, 2023.
- BRASIL. **Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025**. Institui as Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e integração curricular de educação digital e midiática na Educação Básica. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2025.

BRASIL. **Educação digital e midiática**: como elaborar e implementar o currículo nas escolas. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Brasília, DF: MEC/SEB, 2025.

BORTOLAZZO, Sandro. Cultura digital: significações, apropriações e práticas contemporâneas. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 41, e0215477, 2020.

CARVALHO, Alexandre Filordi de; GALLO, Sílvio. **Governamentalidade e educação**: dos usos do poder às artes de governar. Curitiba: Appris, 2022.

COSTA, Sylvio de Souza Gadelha. Governamentalidade neoliberal, teoria do capital humano e empreendedorismo. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, vol.34, n.02, pp.171-186. 2009.

Cruz, Amanda Porto da. MOTA, Maria Renata Alonso. Os deslocamentos da noção de infância na racionalidade neoliberal: uma análise sobre as políticas curriculares contemporâneas para a educação infantil. **Horizontes**, 40(1), e022016. 2022.

FOUCAULT, Michel. O sujeito e o poder. In: RABINOW, Paul; DREYFUS, Hubert. **Uma trajetória filosófica**: para além do estruturalismo e da hermenêutica. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

FOUCAULT, Michel. **Segurança, Território, População**. Curso dado no Collège de France (1977-1978). São Paulo: Martins Fontes, 2008.

GADELHA, S. S. C. Governamentalidade neoliberal, teoria do capital humano e empreendedorismo. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v.34, n.2, p.171-186, mai./ago. 2009.

GALLO, Sílvio. O pequeno cidadão: sobre a condução da infância em uma governamentalidade democrática. In: RESENDE, Haroldo de. (Org.). **Michel Foucault: o governo da infância**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2019. – (Coleção Estudos Foucaultianos).

GONÇALVES, Ana do Carmo Goulart. **A alfabetização na idade certa e a Educação Ambiental como práticas de governo**: Deslocamentos nas políticas públicas para os três primeiros anos do Ensino Fundamental. Tese de Doutorado (Programa de pós graduação em Educação Ambiental) Universidade Federal do Rio Grande, Rio Grande/ RS: 2014.

LE GOFF, Jacques. Documento/Monumento. In: **História e Memória**. 7ª ed. revista - Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2013. p. 485-498.

LIMA, Andreza Velho de; MOTA, Maria Renata Alonso. Infância, educação e neoliberalismo: problematizações acerca da educação domiciliar no Brasil. In: FARIA, Ana Lúcia Goulart de; SOBRINHO, Roberto Sanches Mubarak (Orgs.). **Na colisão do neoliberalismo**: infâncias, políticas e relações sociais. São Carlos: Pedro & João Editores, 2024. p. 171 - 192.

LOUREIRO, Carine Bueira. A condução eletrônica das condutas: a educação como estratégia de governamentalidade eletrônica. **Educar em Revista**, Curitiba, n. 61, 2016.

LOUREIRO, Carine Bueira; LOPES, Maura Corcini. A Condução Eletrônica das Condutas: A Educação como Estratégia de Disseminação de Práticas. (2023). **Educação Em Revista**, 31(3).

RESENDE, Haroldo. A infância sob o olhar da Pedagogia: traços da escolarização na Modernidade. In: RESENDE, Haroldo de (Org.). **Michel Foucault: o governo da infância**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2019. p. 127 – 140.

SARAIVA, Karla; VEIGA-NETO, Alfredo. Modernidade Líquida, Capitalismo Cognitivo e Educação Contemporânea. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 34, n. 2, p. 187-201, maio/ago. 2009.

VEIGA-NETO, Alfredo. Coisas de governo... In: RAGO, Margareth; ORLANDI, Luiz B. L. & VEIGA-NETO, Alfredo (Org.). **Imagens de Foucault e Deleuze: ressonâncias nietzschianas**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002. p.13-34.

VEIGA-NETO, Alfredo. Na oficina de Foucault. In: GONDRA, José; KOHAN, Walter (org.). **Foucault 80 anos**. Belo Horizonte: Autêntica, 2006. p.79-91. ISBN: 85-7526-225-4.

VEIGA-NETO, Alfredo. Por que governar a infância? In: RESENDE, Haroldo de (Org.). **Michel Foucault: o governo da infância**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2019. p. 49 – 56.

SOBRE O(A)S AUTORE(A)S

Liany Gonzales Mattozo

Mestranda em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande (FURG). Especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional pela UNOPAR Anhanguera Rio Grande. Licenciada em Pedagogia pela Universidade Federal do Rio Grande (FURG). Integrante do Grupo de Pesquisa Núcleo de Estudo e Pesquisas em Educação da Infância (NEPE/CNPq/FURG). Correio eletrônico: mattozo101994@gmail.com

Maria Renata Alonso Mota

Doutora em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Mestre em Educação pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel). Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande (FURG). Coordenadora do Grupo de Pesquisa Núcleo de Estudo em Educação da Infância - NEPE/CNPq/FURG. Correio eletrônico: mariarenata.alonso@gmail.com

Recebido em: 30 de maio de 2026
Aprovado em: 16 de junho de 2026
Publicado em: 30 de junho de 2026

Como citar

MATTOZO, Liany Gonzales; MOTA, Maria Renata Alonso. Cultura digital e governabilidade: infâncias e políticas educacionais no Brasil. *Revista de Políticas Públicas e Gestão Educacional (POLIGES)*, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 486–510, 2026. DOI: 10.22481/poliges.v7i1.19570. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/poliges/article/view/19570>. Acesso em: 15 jul. 2026.