ISSN: 2358-8829

# DROMOCRACIA CIBERCULTURAL E O CONTEXTO DA EDUCAÇÃO MIDIÁTICA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Raniel César F C Carmo [1]
Alisson Valério Da Silva [2]
Joneffe De Jesus Silva [3]
Profa. Dra Lilian Pereira Da Silva Teixeira [4]

## INTRODUÇÃO

Houve um tempo em que a humanidade era nômade e não possuía moradia fixa, sendo necessário caminhar por dias até encontrar um local onde os indivíduos pudessem se estabelecer. Com o passar dos séculos, a invenção dos meios de transporte possibilitou o tráfego de forma mais veloz, encurtando distâncias e ampliando a exploração de novos territórios. Já no final do século XIX, surgiu uma forma de locomoção independente do território físico: as comunicações de longa distância baseadas em ondas eletromagnéticas (telefone, rádio e televisão), permitindo enviar informações e imagens em tempo real. Ao lado dos veículos de carga e transporte material, surgiram os veículos de transporte imaterial. Esses meios e a internet atuaram como vetores para o surgimento da cultura digital, moldando hábitos, comportamentos e interações, mas impondo barreiras de acesso que geram déficit de participação e adaptação em parte da população.

Essa aceleração dos fluxos informacionais substitui o espaço geográfico pela transmissão instantânea e gera uma violência simbólica definida por Eugênio Trivinho como "Dromocracia Cibercultural": um regime de poder pautado pela velocidade extrema. As dificuldades de acompanhar esse ritmo acelerado tornam parte da população "dromoinaptos", isto é, sujeitos incapazes de acompanhar a evolução social diante dessa aceleração, em oposição aos "dromoaptos". A inclusão e a adaptação a esse

[1] Graduando do Curso de Lic. em Ciências da Computação da Instituto Federal Baiano, Campus Sr. do Bonfim, whyfck@gmail.com;
[2] Graduando do Curso de Lic. em Ciências da Computação da Instituto Federal Baiano, Campus Sr. do Bonfim, alissonvalerio532@gmail.com;
[3] Graduando do Curso de Lic. em Ciências da Computação da Instituto Federal Baiano, Campus Sr. do Bonfim, silvajoneffe@gmail.com;
[4] Professor orientador: Doutora em Educação e Contemporaneidade, Instituto Federal Baiano, Campus Sr. do Bonfim, lilian.teixeira@ifbaiano.edu.br .

cenário dependem do domínio de cinco "senhas infotécnicas" (objeto infotecnológico, produtos ciberculturais, status de usuário, capital cognitivo e capacidade econômica de acompanhamento das reciclagens). Como ferramenta de enfrentamento a essa diferença, a Educação Midiática proporciona um olhar crítico para que os cidadãos não sejam meros receptores passivos, desenvolvendo competências para acessar, analisar criticamente e produzir conteúdos, de modo a promover a transição da curiosidade ingênua para a curiosidade epistemológica e assegurar a autonomia dos sujeitos.

Diante desse contexto, o presente trabalho analisa as ações desenvolvidas pelo Programa de Educação Tutorial (PET) “Educação Midiática Agro/Comp” junto a estudantes da Educação Básica de escolas públicas quilombolas e tradicionais. A pesquisa justifica-se pela necessidade de combater as desigualdades no contexto digital e contribuir para que os sujeitos que estão excluídos desse contexto desenvolvam habilidades para a apropriação das senhas infotécnicas. Os trabalhos desenvolvidos pelo Grupo PET Educação apresentam, dentre suas ações, a aplicação de minicursos e oficinas de letramento digital e educação midiática para capacitar os estudantes a ampliarem suas condições de sair da zona de dromoinaptos e ingressarem na zona dos dromoaptos.

## METODOLOGIA

A metodologia do grupo PET AGRO/COMP baseia-se na aplicação de oficinas e minicursos. Este trabalho adota uma abordagem de natureza qualitativa, com caráter descritivo-analítico. A opção pela investigação qualitativa justifica-se pela necessidade de compreender, em profundidade, os fenômenos socioeducativos e as dinâmicas da cultura digital no contexto escolar. O caráter descritivo-analítico permite não apenas detalhar as ações educativas desenvolvidas, mas também interpretar de que modo a aceleração do fluxo informacional e a dromocracia cibercultural impactam o cotidiano dos estudantes da Educação Básica.

Para responder às inquietações do estudo do grupo, a pesquisa articula duas frentes metodológicas integradas: pesquisa bibliográfica e pesquisa-ação.

Foi realizada a pesquisa bibliográfica. Com sustentação e análise teórico-conceitual pautadas em autores do campo da Sociologia da Comunicação e da Teoria Crítica da Tecnologia (LÉVY, 1999; TRIVINHO, 2005, 2007), bem como no

ISSN: 2358-8829

campo da Educação Midiática e da Pedagogia Crítica (FERRARI; MACHADO; OCHS, 2020; BRASIL, 2023; FREIRE, 1996). Essa base teórica subsidia a discussão sobre a transição da curiosidade ingênua à curiosidade epistemológica frente ao "dilúvio de informações" e ao regime dromocrático.

Consideramos também a Pesquisa-Ação como frente metodológica deste trabalho, visto que trata-se de práxis investigativa e participante, na qual os pesquisadores atuam diretamente no ambiente escolar, intervindo na realidade investigada por meio de oficinas e minicursos para construir, de forma colaborativa com os sujeitos, estratégias de apropriação crítica das mídias.

## 1. Contexto da Pesquisa, Participantes e Ações Desenvolvidas

A pesquisa está inserida no âmbito das ações de extensão e ensino desenvolvidas pelo Grupo PET Educação Midiática Agro/Comp, cujas atividades vêm sendo executadas continuamente desde Janeiro de 2025. Desde o início de suas atividades no ano de 2025, o Grupo PET AGRO/COMP tem formulado e aplicado minicursos e oficinas voltados ao letramento digital e à educação midiática. As produções e formações do grupo visam preencher as lacunas decorrentes da falta de acesso pleno às "senhas infotécnicas" (TRIVINHO, 2007), promovendo a inclusão e a análise crítica dos ecossistemas digitais.

Os sujeitos da pesquisa são estudantes da Educação Básica de duas escolas públicas quilombolas, uma situada na zona rural e outra em um bairro periférico da cidade de Senhor do Bonfim, Bahia. Trata-se de um público imerso no ciberespaço, contudo frequentemente vulnerável às imposições da velocidade e da desigualdade entre dromoaptos e dromoinaptos.

Foram realizados 02 minicursos na escola quilombola da zona rural e 02 minicursos na escola quilombola da zona urbana. As temáticas desenvolvidas por meio dos minicursos no ambiente escolar abordaram temáticas centrais como: verificação de informações e fake news; compreensão dos ritmos e algoritmos das redes; análise da pegada digital; e o desenvolvimento do senso crítico para além do mero manuseio prático (letramento técnico) das ferramentas eletrônicas, como computadores, arduinos.

ISSN: 2358-8829

**2. Instrumentos de Coleta e Análise de Dados**

A apreensão e a construção do material empírico apoiaram-se em dois instrumentos complementares.

O primeiro instrumento foi a aplicação de um questionário fechado como instrumento de diagnóstico do letramento digital. Foram aplicados aos estudantes participantes no momento inicial das intervenções. Estruturados com perguntas abertas e fechadas, os questionários buscaram mapear a relação dos alunos com os objetos e produtos infotecnológicos, a percepção deles frente à pressão pelo imediatismo e a evolução da sua capacidade de reflexão crítica sobre o consumo informacional.

Também foi realizada a observação participante e registros de campo. Com o acompanhamento sistemático e contínuo realizado pela equipe do PET durante a aplicação dos minicursos. As observações focaram nos debates emergentes, nos questionamentos dos estudantes, nas fragilidades técnicas/cognitivas demonstradas e nos momentos de "criticização" da curiosidade (FREIRE, 1996) durante as atividades práticas.

A triangulação entre os fundamentos bibliográficos (dromocracia e educação midiática), os dados dos questionários e os registros das observações permitiu analisar como a práxis do PET colabora para atenuar as assimetrias na cibercultura e fomentar a autonomia dos estudantes diante da velocidade tecnológica.

## REFERENCIAL TEÓRICO

**1. Dromocracia cibercultural e desigualdades na cultura digital**

As mudanças nas formas de comunicação e na circulação da informação promovidas pelo avanço das tecnologias digitais fizeram surgir um novo tipo de espaço. Espaço esse que não é necessariamente físico, mas digital, o Ciberespaço. Pierre Lévy (1999) define o ciberespaço como o novo meio de comunicação que emerge da interconexão mundial de computadores, abrangendo não apenas a infraestrutura material, mas também o universo de informações que nele circula. Já a Cibercultura, para o autor, é tida como “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), práticas, atitudes, modos de pensamento e valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”.

ISSN: 2358-8829

Para caracterizar o ritmo da circulação informacional no ambiente digital, Lévy utiliza a metáfora do segundo dilúvio (o primeiro sendo o da história de Noé), marcado pelo crescimento exponencial da quantidade de dados disponíveis e dos contatos entre os indivíduos.

A ideia de um dilúvio de informações ganha ainda mais notoriedade ao mostrar que esse acúmulo constante de dados não é apenas algo quantitativo, mas uma força que impõe um ritmo acelerado a toda a sociedade. Com o avanço da internet, dos computadores e das redes sociais, a comunicação em tempo real espalhou a lógica da velocidade para além das fábricas e escritórios. Como aponta Trivinho (2005), a necessidade de consumir e responder a novidades a todo instante fez com que a busca pela produtividade industrial invadisse nossos lares e nossa mente, transformando o tempo de lazer em uma extensão do trabalho. Essa aceleração cria uma pressão invisível por respostas imediatas e favorece o que o autor define como “dromocracia” (do grego “dromos”, que significa rapidez ou velocidade), entendida como o regime da velocidade tecnológica que se torna o centro organizador de toda a vida humana. Esse regime não é neutro: ele carrega uma violência simbólica que isola quem não consegue acompanhar seu ritmo, e se converte em um habitus cotidiano inquestionado, uma forma de agir e perceber o mundo tão naturalizada que sequer é percebida como imposição.

É nesse contexto que a capacidade individual de acompanhar o ritmo acelerado do mundo digital virou uma espécie de requisito fundamental para que a pessoa consiga trabalhar, se comunicar e ser aceita socialmente. Trivinho (2005) nos traz dois tipos de sujeitos: os “dromoaptos” e os “dromoinaptos”. Os dromoaptos representam a parcela privilegiada da população que possui tanto dinheiro quanto conhecimento técnico para se manter sempre na liderança dessa corrida tecnológica. Esse grupo consegue comprar os computadores e celulares mais avançados, dominar os programas e aplicativos digitais que mudam o tempo todo e é capaz de acompanhar sem dificuldades as constantes atualizações do mercado. Em contraste, os dromoinaptos são formados pela grande massa de pessoas que ficam para trás por não conseguirem acompanhar essa aceleração constante. Como o acesso aos aparelhos modernos e às conexões de internet de qualidade é distribuído pelo mercado de forma muito desigual, quem não tem recursos financeiros nem treinamento técnico acaba sofrendo com a falta de informação e com o atraso digital. Dessa forma, a velocidade tecnológica cria uma hierarquia

ISSN: 2358-8829

injusta que valoriza quem é rápido e marginaliza silenciosamente quem não consegue acompanhar o ritmo das redes.

Trivinho (2007) chama esses recursos tecnológicos de acesso à cibercultura de "senhas infotécnicas", que são cinco: 1) o objeto infotecnológico (o hardware); 2) os produtos ciberculturais compatíveis (os softwares); 3) o status irrestrito de usuário da rede; 4) o capital cognitivo necessário para operar os três fatores anteriores; e 5) a capacidade geral (sobretudo econômica) de acompanhar regularmente as reciclagens estruturais dos objetos, produtos e conhecimentos. Em outras palavras, não basta ter o aparelho: é preciso ter também os programas certos, acesso livre à rede, o conhecimento para usar tudo isso e, ainda, condições financeiras para se manter atualizado conforme as coisas mudam. Quem não reúne essas cinco condições acaba ficando de fora da cibercultura, reforçando a divisão entre dromoaptos e dromoinaptos.

## 2. Educação Midiática como possibilidade de apropriação crítica

Diante dessa realidade, surge a necessidade de diminuir a desigualdade social e tornar os sujeitos dromoinaptos em dromoaptos. A Educação Midiática aparece como ferramenta de enfrentamento à essa diferença, pois ela vai muito além do simples acesso aos equipamentos ou do aprendizado prático sobre como mexer em celulares e aplicativos. Como destacam Ferrari, Machado e Ochs (2020), enquanto o letramento digital cuida do manuseio técnico das ferramentas, a educação midiática foca em desenvolver competências para acessar, analisar criticamente, criar conteúdos e participar com responsabilidade de todo o universo informacional. Na visão da Estratégia Brasileira de Educação Midiática (2023), essa formação orienta ações políticas e pedagógicas focadas na garantia do direito à comunicação, oferecendo aos grupos historicamente marginalizados ferramentas para contestar desigualdades e intervir na sociedade. Ou seja, a Educação Midiática empodera as pessoas com o conhecimento de que a informação é algo valioso e que é fundamental saber buscar e utilizar esse recurso de forma crítica e plena, para que assim se tenha autonomia suficiente para lidar com o dilúvio informacional gerado pelas diferentes mídias.

Segundo Freire (1996), a passagem do conhecimento ingênuo, ligado ao senso comum e ao simples uso prático das ferramentas, para um saber rigoroso, não ocorre por uma ruptura radical, mas por uma superação consciente. Essa transformação acontece à medida que a curiosidade inicial se "criticiza", tornando-se o que o autor

ISSN: 2358-8829

conceitua como curiosidade epistemológica: uma postura inquieta, investigativa e metodicamente atenta diante da realidade. Sob essa perspectiva, a Educação Midiática não deve conduzir nem à divinização e nem à diabolização das mídias digitais, mas sim a uma análise atenta e questionadora sobre o seu papel na sociedade. Esse olhar crítico funciona como uma defesa contra as falácias produzidas num tempo altamente tecnológico e informatizado, além de fomentar uma autonomia por parte das pessoas, dando a elas capacidade suficiente para discernir o que é bom ou mau, a partir do seu ponto de vista.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

### 1. Resultados dos questionários de letramento digital

Para compreender a realidade dos alunos acerca do letramento digital, foi realizado o diagnóstico por meio de um formulário logo no início do primeiro minicurso, a fim de que os encontros seguintes sejam baseados nessa realidade. Entre as perguntas, algumas chamam a atenção para as senhas infotécnicas. Sobre ter computador em casa, cerca de 90% afirmam não possuir esse dispositivo, diferentemente do celular, em que aproximadamente 96% marcaram "sim". Outra questão é se já fizeram algum curso de computação: cerca de 85% disseram que "não". Isso demonstra que muitos desses alunos da educação básica não têm acesso a esse objeto infotecnológico (hardware), o computador e, por consequência, também não obtêm os produtos ciberculturais compatíveis (os softwares). Além disso, sem essa disponibilidade do objeto e dos produtos, acabam não adquirindo o capital cognitivo necessário para operar tais artefatos.

Esses dados permitem relacionar a realidade dos estudantes com o conceito de dromocracia cibercultural de Trivinho (2005, 2007). Ao articular os resultados dos questionários às cinco senhas infotécnicas, observa-se que a maioria dos alunos não reúne as condições mínimas para acompanhar a dinâmica digital. A primeira senha, o objeto infotecnológico, está ausente para 90% deles, que não possuem computador em casa. A segunda, os produtos ciberculturais compatíveis, fica comprometida justamente pela falta do hardware. A terceira, o status irrestrito de usuário da rede, é parcialmente atendido pelo uso do celular, presente para 96%, mas não garante acesso pleno. A quarta senha, o capital cognitivo, também é afetada, pois 85% nunca fizeram curso de

ISSN: 2358-8829

computação. A quinta, a capacidade econômica de acompanhar as reciclagens estruturais, tende a ser inviável para quem não possui sequer o equipamento básico.

Configura-se, assim, um quadro de miséria informática, expresso não apenas pela ausência de recursos, mas pela impossibilidade de reunir o conjunto de condições que Trivinho (2007) define como necessárias à inserção plena na cibercultura. Enquanto o celular garante um acesso limitado e parcial às redes, o computador e o domínio técnico permanecem restritos a uma minoria. Dessa forma, a maior parte dos estudantes ocupa a posição de dromoinaptos, não por incapacidade individual, mas por obstáculos estruturais que lhes negam as senhas infotécnicas. A desigualdade observada, portanto, não é apenas de acesso, mas de condições desiguais de acompanhar o ritmo imposto pela velocidade tecnológica.

## 2. Resultados da aplicação dos minicursos aos estudantes da Ed. Básica

A aplicação dos minicursos ocorreu tanto nas escolas quanto nos laboratórios de informática da instituição. O primeiro deles, voltado à Educação Midiática, apresentou os conceitos de "informação", "mídias" e Educação Midiática. Na sequência, foram realizadas dinâmicas práticas, como o "Jogo do algoritmo", no qual os participantes escolhiam entre duas alternativas e formavam "bolhas informacionais", trabalhando a compreensão das redes sociais e a percepção dos algoritmos. Depois, apresentou-se a definição de "informação" e uma exposição sobre a evolução dos meios de comunicação, o que contribuiu para a compreensão crítica das mídias. Também houve o "Fake ou Fato", em que notícias verdadeiras e falsas foram distribuídas impressas para classificação em grupos nas colunas "Fato" e "Fake", com correção e contagem de pontos ao final. Essa atividade trabalhou a identificação de desinformação, o reconhecimento de fake news e a avaliação de fontes de informação nas redes sociais e mídias digitais.

Durante a execução desse minicurso, notou-se que os alunos já possuíam certa noção sobre notícias falsas, uma vez que a maioria era usuária de redes sociais, independentemente de terem smartphone. Os alunos demonstraram desconhecimento sobre: o conceito de algoritmo de recomendação (percebido por eles mesmos ao serem questionados sobre a ocorrência de postagens semelhantes no feed); o conceito de "bolhas informacionais" (exposto após a dinâmica); e a evolução dos meios de comunicação. Essas evidências indicam que, embora inseridos no ciberespaço por meio

do celular, os estudantes não dominavam os mecanismos que organizam a circulação informacional. A percepção do algoritmo e das bolhas informacionais sinaliza o início da passagem da curiosidade ingênua para a curiosidade epistemológica (FREIRE, 1996), uma vez que eles começaram a questionar não apenas o conteúdo, mas o funcionamento das mídias que consomem.

O segundo minicurso teve como ênfase o Letramento Digital. Nele, houve uma tour pelas partes do computador, com o equipamento sendo ligado durante a explicação, na ordem: estabilizador, CPU, monitor, mouse e teclado. Com o computador ligado, foram apresentados o sistema operacional Windows e o navegador Google Chrome. Em seguida, utilizou-se o motor de busca da Google para uma pesquisa, mostrando a visão geral gerada pela Inteligência Artificial da Google, o que contribuiu para a avaliação de fontes de informação e o uso consciente das tecnologias. Por fim, como exercício do pilar "Algoritmos" do Pensamento Computacional, aplicou-se o jogo da travessia entre ovelha, repolho e lobo, no qual é preciso descobrir a sequência correta de passos, seguindo regras específicas: o repolho não pode ficar sozinho com a ovelha; a ovelha não pode ficar sozinha com o lobo; e é permitido apenas um item por vez.

Pelo fato anteriormente citado sobre a disposição dos computadores em casa por parte dos alunos, esse minicurso trouxe diversas novidades para eles. Alguns apresentaram leve receio ao ligar o computador, mas, assim que conseguiram ligá-lo e interagir com o aparelho com base nas explicações, foi notória a facilidade para algumas tarefas. Acredita-se que o uso do smartphone como fundamento de acesso às redes e à internet tenha favorecido esse aspecto. Sob a perspectiva de Trivinho (2007), esse receio inicial evidencia o distanciamento entre os estudantes e o objeto infotecnológico, uma das senhas infotécnicas que lhes faltam. Ao mesmo tempo, a facilidade posterior para algumas tarefas sugere que o capital cognitivo adquirido no manuseio do celular pode servir de base para a apropriação de outros artefatos, ainda que de forma parcial e limitada.

## 3. Resultados Pós-Minicurso - Produções dos estudantes pós-minicursos e impacto social e de formação crítica dos estudantes da Ed. Básica

Após a realização dos minicursos, alguns estudantes foram selecionados, com base na participação, para integrar a equipe que submeteria um trabalho à Feira de Ciência e Tecnologia (FECITEC). A proposta consistia na criação de objetos digitais

ISSN: 2358-8829

para prevenção de golpes e para desmistificar algumas informações sobre a agricultura familiar. Esse momento contribuiu para o aprimoramento do pensamento crítico e do letramento digital dos envolvidos. Ao produzirem materiais voltados à prevenção de golpes e à desmistificação de informações sobre a agricultura familiar, os estudantes não apenas exercitaram o pensamento crítico, mas também devolveram à comunidade um material de utilidade prática, ampliando o alcance social do projeto.

Outro desdobramento observado após os minicursos diz respeito ao engajamento e à participação dos alunos, que se mostram mais motivados e recebem a equipe do "PET AGRO/COMP" com mais entusiasmo. Esse maior envolvimento sugere não apenas adesão às atividades, mas também o desenvolvimento de uma postura mais autônoma e crítica diante das tecnologias e das informações com que lidam. Além disso, o contato com o ambiente do IF Baiano os leva a refletir sobre como seria estudar em algum curso ofertado pelo campus.

Nesse contexto, houve a inserção dos estudantes da comunidade quilombola na Educação Profissional Técnica de Nível Médio (EPTNM). Um dos alunos participantes, que também esteve na FECITEC, matriculou-se e conquistou uma vaga no curso do Ensino Médio Integrado à Informática no Instituto Federal Baiano, Campus Sr. do Bonfim. Esse percurso, que vai da participação nos minicursos à aprovação no curso técnico, evidencia o impacto social da ação: a formação crítica e digital se converteu, na prática, em acesso à Educação Profissional Técnica de Nível Médio para um estudante da comunidade quilombola.

Esse resultado aponta para uma possível transição da condição de dromoinapto para a de dromoapto, ainda que de forma inicial e individual. Se, no diagnóstico inicial, os estudantes não reuniam as senhas infotécnicas necessárias, a participação nas oficinas e a produção de objetos digitais parecem ter ampliado o capital cognitivo e o status de usuário da rede de parte deles. A aprovação de um dos participantes no curso técnico sinaliza que a apropriação crítica das mídias pode funcionar como via de inclusão na cibercultura, amenizando as desigualdades observadas. Trata-se, contudo, de um movimento pontual, que não elimina a miséria informática estrutural, mas demonstra a potência da Educação Midiática como ferramenta de enfrentamento à dromocracia cibercultural.

ISSN: 2358-8829

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A dromocracia cibercultural permite compreender que a velocidade tecnológica não é apenas uma característica das tecnologias, mas uma exigência social que pode produzir desigualdades. Ao longo deste trabalho, buscou-se analisar como essa imposição do ritmo acelerado afeta os estudantes da Educação Básica, sobretudo aqueles oriundos de escolas públicas quilombolas e tradicionais, e de que modo a Educação Midiática pode atuar como ferramenta de enfrentamento a essa realidade.

Os resultados evidenciaram que a maior parte dos estudantes não reúne as condições mínimas para acompanhar plenamente a dinâmica digital. O diagnóstico inicial mostrou que 90% não possuem computador em casa, 96% utilizam o celular como principal meio de acesso e 85% nunca fizeram curso de computação, o que revela um quadro de miséria informática e de acesso restrito às senhas infotécnicas. Essa realidade os posiciona, estruturalmente, como dromoinaptos, não por incapacidade individual, mas pela ausência das condições materiais e cognitivas exigidas pelo regime dromocrático. Ao mesmo tempo, a aplicação dos minicursos demonstrou que os estudantes já possuíam noções sobre fake news e sobre o funcionamento das redes, mas desconheciam mecanismos como algoritmos e bolhas informacionais, o que sinaliza uma inserção parcial no ciberespaço. A percepção desses mecanismos durante as atividades indicou o início da passagem da curiosidade ingênua para a curiosidade epistemológica. Já no pós-minicurso, a produção de objetos digitais para a FECITEC e a aprovação de um dos participantes no curso do Ensino Médio Integrado à Informática apontaram para uma possível transição, ainda que inicial e individual, da condição de dromoinapto para a de dromoapto, evidenciando o impacto social da ação.

Diante desse cenário, defende-se que a Educação Midiática pode contribuir para ampliar competências digitais, desenvolver a leitura crítica das mídias, fortalecer a autonomia dos sujeitos, ampliar sua participação social e enfrentar situações de exclusão digital. No entanto, seu papel não deve ser simplesmente preparar o estudante para correr na mesma velocidade das tecnologias, pois isso significaria apenas adaptá-lo à lógica dromocrática sem questioná-la. A Educação Midiática deve ajudá-lo a compreender a velocidade, a participar dela criticamente e também a questionar as

desigualdades que ela produz. Nesse sentido, a escola não deve formar apenas sujeitos rápidos, mas sujeitos capazes de discernir, questionar e intervir na cultura digital, transformando a curiosidade ingênua em curiosidade epistemológica e a exclusão em participação crítica.

**Palavras-chave:** dromocracia cibercultural, educação midiática, pensamento crítico.

## AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao MEC/SESu/FNDE pelo financiamento do Programa de Educação Tutorial (PET), que viabilizou a realização desta pesquisa, e ao IF Baiano – Campus Senhor do Bonfim, pelo apoio institucional.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Presidência da República. Secretaria de Comunicação Social. **Estratégia Brasileira de Educação Midiática**. Brasília, DF: SECOM, 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/educacao-midiatica/documentos/defeso/2023_secompr_estrategia-de-edmidiatica_defeso.pdf>. Acesso em: 22 set. 2026.

FERRARI, Ana Claudia; OCHS, Mariana; MACHADO, Daniela. **Guia da Educação Midiática**. 1. ed. São Paulo: Instituto Palavra Aberta, 2020. Disponível em: <https://educamidia.org.br/guia/>. Acesso em: 22 set. 2026.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996. (Coleção Leitura). Disponível em: <https://nepegeo.paginas.ufsc.br/files/2018/11/Pedagogia-da-Autonomia-Paulo-Freire.pdf>. Acesso em: 22 set. 2026.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999. 260 p. (TRANS). ISBN 8573261269.

TRIVINHO, Eugênio. **A dromocracia cibercultural**: lógica da vida humana na civilização mediática avançada. São Paulo: Paulus, 2007.

TRIVINHO, Eugênio. Introdução à dromocracia cibercultural: contextualização sociodromológica da violência invisível da técnica e da civilização mediática avançada. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 28, p. 63-78, dez. 2005. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/revistafamecos/article/view/3338/2595>. Acesso em: 14 set. 2026.