

ALUNOS DIGITAIS: UMA OPORTUNIDADE DE DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES E COMPETÊNCIAS EM EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA NO CONTRATURNO ESCOLAR*

Katia Monica Verdim Eggert (Escola Municipal João Costa)

Resumo: o projeto Alunos Digitais desenvolve-se no contraturno escolar oportunizando aos estudantes do 6º ao 9º anos do Ensino Fundamental a expansão dos conhecimentos tecnológicos. As competências e habilidades desenvolvidas neles são pautas na BNCC e nas TDIC. O projeto é praticado em toda a rede municipal de Ensino de Joinville coordenado pelas professoras Integradoras de Mídias de cada escola que, por sua vez, são responsáveis pelo Espaço *Maker*. Nesse artigo, é relatado o trabalho na Escola Municipal João Costa. Eles são responsáveis por baixar os roteiros de estudo no computador, embarcar nos tablets para empréstimo aos estudantes sem conectividade. Também atendem a alunos, professores e responsáveis para auxiliá-los no que for pertinente a tecnologia. Projetos como esse devem ser replicados e ampliados para atender a uma quantidade maior de estudantes, por que os fortalece como indivíduos, transformando-os em líderes sendo reconhecidos entre os seus. Além de permitir que o aluno se desenvolva como protagonista em sua aprendizagem através de uma aprendizagem ativa. Orientar esses alunos em seus trabalhos é promover a alfabetização dentro da cultura midiática informacional, tornando-os capazes de entender na realidade na qual estão envolvidos, levando seu aprendizado para fora dos muros da escola. O objetivo dessa pesquisa é fundamentar e divulgar o trabalho com os alunos digitais. Conclui-se que o projeto desenvolve competências e habilidades necessárias aos educandos, que eles se destacam como líderes entre seus pares e professores e, por último que esse projeto deve ser replicado por outras escolas. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica.

Palavras-chave: alfabetização midiática informacional; BNCC; espaço maker; TDIC. aluno digital.

1 Introdução

O programa Aluno Digital no contraturno escolar é um programa desenvolvido na Rede Municipal de Ensino de Joinville e contempla alunos do 6º ao 9º anos do Ensino Fundamental. Esses estudantes frequentam a escola no contraturno escolar para auxiliar nos Espaços *Maker*.

1.1 Aluno digital e a BNCC

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) prevê o desenvolvimento de competências e habilidades pelo educando em toda a sua trajetória escolar. Observa-se nas competências gerais da BNCC que as mesmas valorizam o conhecimento tecnológico, como vê-se abaixo:

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

*XV Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online



“5_ Compreender utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer o protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.” (BRASIL², 2020, p. 9)

A BNCC contemplando essas competências permite ao aluno do desenvolvimento de habilidade necessárias a sociedade do século XXI, na qual a escola está inserida, está “(...) passando de uma sociedade com sistema educativo a uma sociedade educativa, ou seja, cuja rede educativa atravessa tudo: o trabalho e o ócio, o escritório e o lar, a saúde e a velhice. (...)” (BARREIRO, 2014, p 10).

1.2 TDIC

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) estão inseridas nessa sociedade da qual a escola faz parte. Dentro da escola sua utilização objetiva-se em “promover aprendizagens mais significativas” (BRASIL, 2020) e acrescenta “alinhando o processo de ensino-aprendizagem à realidade dos estudantes e despertando maior interesse e engajamento dos alunos em todas as etapas da Educação Básica.” (BRASIL, 2020)

A utilização das TDIC na educação é prevista na competência geral de número 5 da BNCC, visto que promove a alfabetização midiática e o letramento digital além de proporcionar a inclusão digital.

“O conceito de TDICs refere-se a tecnologias que permitem a produção/disseminação de informação e conhecimento para um número considerável de pessoas distribuídas em diferentes espaços e além das barreiras temporais. O processo de comunicação e interação entre elas ocorreria pela interface com a própria tecnologia.” (SILVA; JÚNIOR, 2020, p. 19).

2 Desenvolvimento

“Alunos digitais no contraturno escolar” é um projeto que se principiou na rede municipal de ensino de Joinville em 2014 com a aquisição de tablets, notebooks e lousas digitais para as escolas. Naquele momento existiam nas escolas as “Sala de informática¹” que eram o espaço onde alunos e professores frequentavam para realizar atividades nos computadores. A partir de 2018, paulatinamente, as escolas municipais deixaram de ter as “Salas de Informática” e passaram a ter os “Espaço *Maker*²”.

Os alunos digitais são estudantes do Ensino Fundamental II (6º ao 9º anos) que são escolhidos por professores, orientação e supervisão escolar e a professora integradora de mídias³. Para ser um aluno digital o estudante deve ter boa frequência escolar, boas notas e principalmente, desejo de aprender a utilização da tecnologia.

Até 2020 frequentavam o ambiente do Espaço *Maker* de dois a cinco alunos digitais por período, isto é, os alunos do período vespertino eram alunos digitais no matutino e, os alunos do matutino eram alunos digitais no vespertino. Com a pandemia do Covid-19 o projeto deixou

¹ Salas de Informática: Espaço que continha computadores Amarelos do Proinfo com o sistema operacional Linux.

² Espaço Maker: são espaços que proporcionam uma nova visão para a tecnologia. Nele são usados, além dos computadores, outros materiais para explorar a tecnologia de maneira que o aluno seja o protagonista de sua aprendizagem.

³ *Professor Integrador de Mídias*. É o professor responsável dentro da unidade escolar pela coordenação do Espaço *Maker* sendo responsável por formação continuada, pela sugestão de atividades pertinentes aos professores, organização das práticas pedagógicas dentro do espaço, entre outras.



de ser praticado em 2020.

Em 2021, houve mudanças no ambiente escolar, motivadas pela pandemia do Covid-19 que afetaram ao projeto “Alunos Digitais” no contraturno escolar. Nesse período de mitigação social, a escola elaborou o “Plano de contingência para a Covid-19” (PLACON) que, com o objetivo de diminuir a exposição dos corpos docente e discente a Covid-19, abrandando assim sua transmissão sem prejudicar o desenvolvimento intelectual dos estudantes.

Para isso, o PLACON, estipulou que em todos os ambientes da escola fossem permitidos a presença de apenas 50% de sua capacidade, isto é, uma sala com 35 alunos foi dividida em dois grupos de aproximadamente 14 alunos e o professor, incluindo os espaços como a Biblioteca e o *Espaço Maker*. Sendo assim, os alunos digitais também forma diminuídos para apenas 1 a fim de atender a orientação do PLACON e a demanda do espaço.

Atualmente a Escola Municipal João Costa conta com 5 alunos digitais distribuídos como mostra a Tabela 1 e oriundos dos anos e turmas demonstrados no Tabela 2.

Tabela 1 – Frequência dos Alunos Digitais no Contraturno

Dia	Turno	Aluno	Horário
Segunda-feira	Matutino	Aluno digital nº 1	7h 30 min às 11h 30min
Segunda-feira	Vespertino	Aluno digital nº 2	13h 30min às 17h 30min
Terça-feira	Matutino	Aluno digital nº 1	7h 30 min às 11h 30min
Terça-feira	Vespertino	Aluno digital nº 2	13h 30min às 17h 30min
Quarta-feira	Matutino (quinzenalmente)	Aluno digital nº 3	7h 30 min às 11h 30min
Quarta-feira	Vespertino	Aluno digital nº 3	13h 30min às 17h 30min
Quinta-feira	Matutino	Aluno digital nº 4	7h 30 min às 11h 30min
Quinta-feira	Vespertino	Aluno digital nº 5	13h 30min às 17h 30min
Sexta-feira	Matutino	Aluno digital nº 4	7h 30 min às 11h 30min
Sexta-feira	Vespertino	Aluno digital nº 5	13h 30min às 17h 30min

Fonte: a autora (2021)

Tabela 2 – Turmas de origem dos Alunos Digitais

Aluno	Ano/ Turma	Turno
Aluno digital nº 1	9º ano C	Vespertino
Aluno digital nº 2	7º ano B	Matutino
Aluno digital nº 3	7º ano A	Matutino
Aluno digital nº 4	7º ano C	Vespertino
Aluno digital nº 5	7º ano A	Matutino

Fonte: a autora (2021)

2.1 Realidade escolar durante a pandemia do Covid-19

O PLACON estipulou que as salas de aula podem ter apenas 50% de sua capacidade, isto é, as turmas foram divididas em dois grupos que frequentam a conforme a tabela 3.

Tabela 3 – Distribuição da frequência dos grupos à Escola.

Grupo 1	1º semana do mês
Grupo 2	2º semana do mês

Grupo 1	3º semana do mês
Grupo 2	4º semana do mês

Fonte: a autora (2021)

Sendo assim, a Secretaria de Educação orientou as escolas para a criação de “roteiros de estudo” (Imagem 1) que são documentos com o conteúdo da quinzena divididos em atividade “Para Casa” e atividades “Para a Escola” que deverão ser postados no Google Classroom de cada turma e, para os alunos que não possuem conectividade, deverão ser fornecidos através do empréstimo de tablets, ou de equipamentos particulares dos alunos: *tablets*, celulares ou *pendrives*.

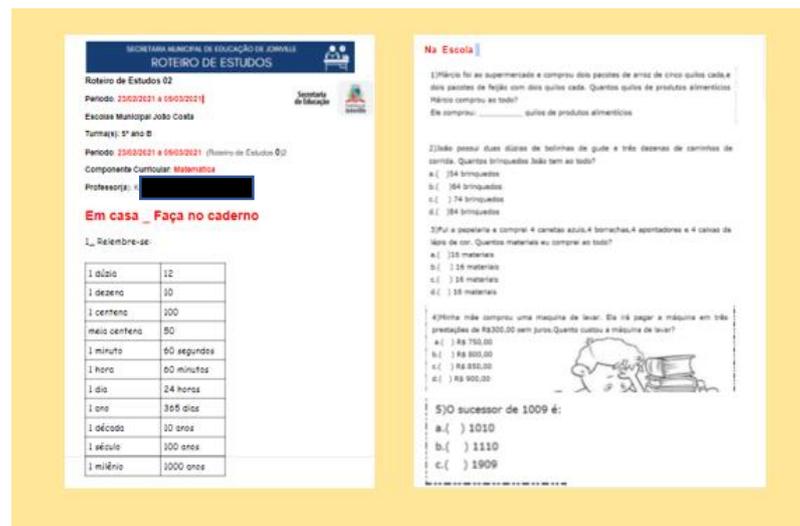


Figura 1 – Exemplo de roteiro Fonte: a autora (2021)

Os roteiros de estudo além das atividades escritas trazem o acréscimo de outras mídias como vídeos, infográficos, atividades gamificadas, entre outros. Por isso ao ser baixado para o computador não se baixa apenas o PDF do roteiro e sim todas as mídias que ele dispõe.

2.2 Função do aluno digital

O aluno digital está presente no cotidiano da escola que “pode transformar-se em um espaço privilegiado de comunicação profunda, rica, aberta, inovadora, crítica, um espaço para organizar o caos de informações e ideias do qual os alunos enfrentam diariamente” (MORAN, 2012, p.60).

O aluno digital é responsável por:

- Ser pontual na entrada e saída da escola.
- Ir para a escola uniformizado.
- Baixar os roteiros de estudo dos professores no computador.
- Organizar esses roteiros de estudo por ano, turma e disciplina em pastas no computador.
- Baixar os complementos dos roteiros de estudo, isto é, vídeos, jogos, textos em PDF no lugar correto.
- Auxiliar o professor integrador de mídias com as lousas digitais e sua organização.
- Zelar pelo espaço e equipamentos do Espaço *Maker*.

- Embarcar os roteiros de estudos nos tablets dos alunos sem conectividade.
- Embarcar os roteiros de estudos em celulares, *tablets* ou *pendrives* particulares dos alunos.
- Colocar os tablets para carregar.
- Entregar e registrar a entrega dos tablets a alunos e pais.
- Auxiliar, quando necessário, aos alunos e professores que estão frequentando o Espaço *Maker* na realização da atividade.
- Guardar e disponibilizar os computadores do Espaço *Maker*.
- Ligar e desligar os computadores do Espaço *Maker*.

Nas imagens 2 e 3 pode-se ver os alunos digitais baixando os roteiros de estudo e embarcando nos tablets. Na imagem 4 vê-se o aluno organizando o material do Espaço Maker.

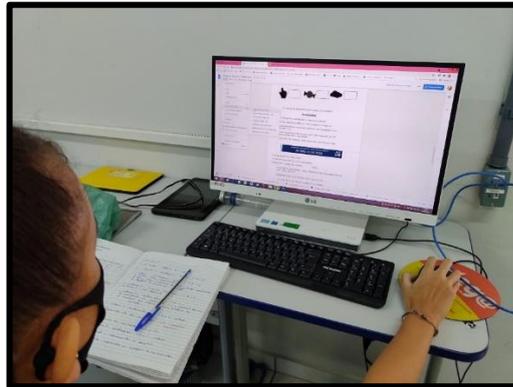


Figura 2 – Aluna Digital baixando os roteiros de estudo. Fonte: a autora (2021)



Figura 3 – Aluna Digital zelando pelos equipamentos do Espaço *Maker* Fonte: a autora (2021)

2.3 Competências e habilidades desenvolvidas no aluno digital

Segundo a BNCC existem competências e habilidades que devem ser desenvolvidas no educando ao longo de sua permanência na escola. O trabalho com os alunos digitais permite desenvolver uma série de competências e habilidades pertinentes a Sociedade do século XXI, conforme elenca-se abaixo algumas delas:

- Ligar/desligar computadores inserindo usuário e senha.
- Disponibilizar na tela do computador a atividade da aula.
- Acessar a internet.
- Acessar a conta de e-mail na qual são enviados os roteiros.
- Identificar os e-mail marcados como não lido ou lido.
- Abrir o e-mail.
- Criar pastas e subpastas no computador.
- Baixar os roteiros de estudo em formato PDF nas pastas corretas.
- Baixar vídeos nas pastas corretas.
- Baixar páginas da web nas pastas corretas.
- Embarcar os roteiros nos tablets da escola.
- Embarcar os roteiros nos celulares dos alunos.
- Realizar a configuração necessária no celular para permitir o embarque dos conteúdos.
- Copiar e colar arquivos e pastas.
- Atendimento ao público: professores, alunos e pais.
- Organização do tempo.
- Organização do Espaço *Maker*.
- Responsabilidade e compromisso com o projeto.

5 Conclusão

O projeto Alunos Digitais no contraturno escolar é um projeto ofertado a alunos do 6º ao 9º anos do Ensino Fundamental que oportuniza a aprendizagem de competências e habilidades necessárias a sociedade do século XXI e a escola digital.

“Ampliar o uso pedagógico das tecnologias digitais de informação e comunicação promovendo a alfabetização digital da comunidade escolar. Engloba as seguintes ações: oferecer acesso da comunidade escolar aos dispositivos digitais como computadores, tablets, lousas digitais e televisores; instalar sinal de internet via fibra óptica em todas as instituições de ensino; sensibilizar para o uso consciente da rede mundial de computadores; promover a formação continuada dos professores para integrar as tecnologias digitais às matrizes curriculares do ensino fundamental; desenvolver projetos interativos e colaborativos e promover o protagonismo juvenil com a atuação dos alunos digitais” (SEPUD, 2018, p.14).

Observa-se que os alunos são comprometidos com o projeto, que eles são reconhecido por seus pares como líderes e referencia nas tecnologias a disposição. Esse reconhecimento se expande a professores e outros membros da equipe escolar que os procuram para auxiliá-los.

As competências previstas na BNCC são desenvolvidas nos alunos digitais através da prática, no cotidiano escolar e replicadas para seus pares.

Sugere-se que projetos como esse sejam replicados e ampliados nas escolas já que permite aos educandos desenvolver-se como protagonista em sua própria aprendizagem. Além disso, que fica evidente que os alunos que atuam como alunos digitais desenvolvem a capacidade de se colocar em uma postura ativa, o que colabora com o desenvolvimento do protagonismo juvenil.

Referências

BARBERO, Jesús Martín -. **A comunicação na educação**. São Paulo: Editora Contexto, 2014.



155 p. Tradução: Maria Immacolata Vasallo de Lopes e Dafne Melo

BRASIL. **Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação no contexto escolar: possibilidades.** possibilidades. 2020. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades>. Acesso em: 07 ago. 2021.

BRASIL². Ministério da Educação. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular:** Educação é a Base. Brasília: Mec, 2019. 600 p. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf. Acesso em: 28 fev. 2020.

FANTIN, Monica. Mídia-educação: aspectos históricos e teórico-metodológicos. **Olhar de Professor**, [S.L.], v. 14, n. 1, p. 27-40, 21 jul. 2011. Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG). <http://dx.doi.org/10.5212/olharprofr.v.14i1.0002>. Disponível em: https://moodle.ufsc.br/pluginfile.php/3170406/mod_resource/content/1/Midia-educa%C3%A7%C3%A3o%20aspectos%20historicos%20e%20teorico-metodologicos-MF.pdf. Acesso em: 08 mar. 2021

MORAN, J. M. **A Educação que desejamos – Novos Desafios de como chegar lá.** 5. ed. Campinas: Papirus, 2012.

SEPUD. **Joinville Cidade em Dados 2018: Promoção social.** Disponível em: <https://www.joinville.sc.gov.br/wp-content/uploads/2018/09/Joinville-Cidade-em-Dados-2018-Promo%C3%A7%C3%A3o-Social.pdf>. Acesso em: 15 jul. 2021.

SILVA, Leo Victorino da. Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação na Educação: três perspectivas possíveis. **Revista de Estudos Universitários**, Sorocaba, v. 46, n. 1, p. 143-159, 2020. Semestral. Disponível em: <http://periodicos.uniso.br/ojs/index.php/reu/article/view/3955>. Acesso em: 07 ago. 2021.

SILVA, Edson Vieira da; JÚNIOR, Artur Pires de Camargos. **Educação em múltiplos olhares: temas do cotidiano.** Curitiba: Appris, 2020. 163 p. Edson Vieira da Silva (Org.)

