

Construção e personalização do currículo de cidadania digital e computação aplicada à educação

¹Grace Kelly Gonçalves, Rachel Carlos Duque Reis², Seiji Sotani³

¹Pós-Graduanda em Computação Aplicada à Educação (ICMC/USP), ²Universidade Federal de Viçosa (UFV)

³ Universidade de São Paulo (USP)

INTRODUÇÃO

- Este trabalho apresenta um projeto de construção e personalização de um currículo de cidadania, habilidades e competências digitais, com base na BNCC (Base Nacional Comum Curricular) e inspirado em outros currículos oficiais de tecnologia e computação aplicada à educação.

OBJETIVOS

- Criar e personalizar um currículo de cidadania, competências e habilidades digitais para uma instituição de ensino.

BNCC (2020) - CIEB (2020)

MATERIAS E MÉTODOS

- Seleção da instituição e mapeamento das necessidades;
- Escolha do ciclo para elaboração do currículo;
- Formulário de necessidades específicas da instituição;
- Estudar currículos referenciais, materiais e métodos existentes, para que a instituição identifique objetivos em comum e possa elaborar sua proposta curricular de forma autônoma e qualificada, frente ao importante desafio de implementar a BNCC, desenvolver habilidades e cidadania digital;
- Promover encontros com os professores para mapear as necessidades específicas e documentar as pesquisas de opinião.

Currículo personalizado para o ensino fundamental II

Dimensões	I) Instrumental	II) Informação		III) Comunicação	IV) Cidadania digital
	Habilidades e conhecimentos instrumentais no manuseio, configuração e escolha dos recursos digitais.	Habilidade de acessar a informação, compreendê-la, utilizá-la e gerar nova informação em um meio tecnológico.		Habilidade de conhecer a informação por meio de recursos tecnológicos.	Habilidade de analisar situações de interação no contexto virtual. Reconhecer as consequências do uso da tecnologia e tomar decisões em função do impacto de segurança, ético, pessoal e social.
Subdimensões	Operacionais e/ou com relação aos meios digitais Habilidade de conhecer e utilizar equipamentos e <i>softwares</i> ; acessar e utilizar meios de comunicação em diferentes plataformas; criar e armazenar conteúdo digital; reconhecer a importância das ferramentas digitais e tradicionais.	Informação como fonte Habilidade para obter informação, manejá-la, organizá-la e compreendê-la.	Informação como produto Habilidade para gerar nova informação em um ambiente tecnológico a partir de elementos disponíveis na rede.	Transmissão da informação Habilidade de transmitir informação de maneira eficaz e adequada em diversos contextos virtuais.	Reflexão Avalia o reconhecimento do impacto ou consequências éticas e jurídicas do uso da Internet e outras ferramentas tecnológicas na vida das pessoas. Considera a capacidade de refletir sobre tais impactos.
Habilidades	Conhecer, utilizar, criar e armazenar conteúdo digital em diferentes plataformas e fazendo uso de recursos apropriados.	Definir, buscar, selecionar, avaliar e organizar a informação.	Integrar, compreender, analisar, representar a informação e gerar nova informação.	Saber transmitir informação a outros.	Fazer uso responsável das TICs e prevenir situações envolvendo segurança, ética e impacto social.



RESULTADOS

- Construção e personalização do currículo de cidadania digital e computação aplicada à educação;
- Ações preventivas de cidadania digital para alunos e professores;
- Inclusão de competências digitais na formação docente para o ensino presencial, híbrido e remoto;
- Encontros periódicos, treinamentos, fortalecimento do trabalho em equipe entre professores e departamentos.
- Mudança da prática e planejamento pedagógico por intermédio da computação aplicada à educação;
- Protagonismo dos estudantes no processo de aprendizagem;
- Apoio na formação de pessoas felizes, responsáveis, com sólidos conhecimentos e valores, que possam ser agentes de transformação social em um mundo globalizado e multicultural.