



**Prefeitura de Goiânia**  
Secretaria Municipal de Educação  
Gerência de Compras, Contratos e Convênios

## PLANO DE TRABALHO

### 1. Dados Cadastrais

#### 1.1. Partícipe I

<b>Nome:</b> Instituto Crescer para a Cidadania		<b>CNPJ:</b> 04.130.842/0001-19	
<b>Endereço:</b> Rua Cubatão, 929 Conjunto 101, Vila Mariana			
<b>Cidade:</b> São Paulo	<b>UF:</b> SP	<b>CEP:</b> 04.013-043	<b>Telefone:</b> (11) 99154-3814
<b>E-mail:</b> luis.claudio@icrescer.org.br			
<b>Representante Legal:</b> Luis Claudio Vaz Allan		<b>CPF:</b> 082.346.138-63	
<b>Cédula de Identidade:</b> 17.185.763 – X <b>Órgão Expedidor:</b> SSP - SP			
<b>Endereço residencial:</b> Rua Mota Paes, nº 228, Torre B, Apto 83, São Paulo - SP		<b>CEP:</b> 05.054-000	

#### 1.2. Partícipe II

<b>Nome:</b> Secretaria Municipal de Educação		<b>CNPJ:</b> 01.414.457/0001-05	
<b>Endereço:</b> Rua 227 – A, nº331, Quadra 67-D, Setor Leste Universitário			
<b>Cidade:</b> Goiânia	<b>UF:</b> GO	<b>CEP:</b> 74.610-060	<b>Telefone:</b> (62) 3524-1816
<b>E-mail:</b> smechefiadegabinete@gmail.com			
<b>Representante Legal:</b> Rodrigo Gonzaga Caldas		<b>CPF:</b> 438.257.881-72	
<b>Cédula de Identidade:</b> 2008230 – 2ª Via <b>Órgão Expedidor:</b> SSP - GO			
<b>Endereço residencial:</b> Avenida T3, Quadra 71, Apto 2704, Setor Bueno - Goiânia - GO		<b>CEP:</b> 74.215-110	

### 2. Descrição do Projeto

<b>Título:</b> Aluno Sempre Conectado - ASCON	<b>Período de Vigência:</b> 12 meses a contar da data de assinatura do Acordo de Cooperação
<b>Identificação do Objeto:</b> Estabelecimento de Acordo de Cooperação entre os partícipes, sem ônus financeiro para ambas as instituições, com vistas à execução do Projeto Aluno Sempre Conectado, em 4 Unidades Educacionais de Ensino Fundamental, administradas pela Secretaria de Educação do Município de Goiânia.	
<p><b>Justificativa:</b> O projeto Aluno Sempre Conectado - ASCON pelo Instituto Crescer para a Cidadania. Tem o propósito de fornecer equipamentos com conectividade móvel a estudantes e professores com a finalidade de qualificar e aprimorar o processo educativo mediado pelas tecnologias da educação, garantindo, dessa forma a inclusão digital e a formação integral dos estudantes. Baseia-se na premissa de que a mobilidade digital pode aproveitar as conexões-ponte entre o mundo digital e o concreto, e busca superar algumas questões estruturais como, o alto custo para a conexão de internet nas escolas, baixas velocidades de conexão e a falta de infraestrutura de acesso a internet em certas regiões. No Brasil, 71% das escolas apresentam carência de infraestrutura para acesso à internet e, em que quase metade, a velocidade de conexão é inferior a 50 Mbps. Verifica-se, também, que a conexão de internet no domicílio dos estudantes é limitada, posto que 74% das escolas afirmam ter problemas de conectividade na região em que estão localizadas, segundo dados do Cetic.br (2020). Os dados móveis para acesso à internet, os quais são recursos significativos para proporcionar aprendizagens móveis, com os ambientes de aprendizagem distribuídos em diferentes espaços geográficos e temporais, não são recursos que são costumeiramente disponibilizados por essas escolas. Apenas 6% das escolas brasileiras que possuem internet, afirmam utilizar esse tipo de conexão (via dados móveis). Diferente desse contexto, o centro-oeste brasileiro é a região com um dos maiores percentuais de acesso individual domiciliar à internet (98%). Destes, apenas 15% de indivíduos relatam ter tido acesso individual na escola ou em estabelecimentos de ensino e apenas 21% delas afirmam verificar velocidades superiores a 51 Mbps, segundo dados da pesquisa TIC Domicílios (2020). Além dessas nuances, diante do contexto atual, de aceleração da transformação digital, a inclusão de competências de computação em nossa Base Nacional Curricular Comum tem o objetivo de, dentre outras coisas, ratificar a importância do desenvolvimento das competências digitais nos estudantes brasileiros. O documento, cujo parecer foi aprovado pela CNE, no dia 18 de fevereiro de 2022, está em vias de publicação, e apresenta um conjunto de habilidades distribuídas em 7 competências premissas as específicas para o ensino da computação no Ensino Fundamental. Tais habilidades visam contribuir para o desenvolvimento de competências digitais dos estudantes brasileiros. Contudo, desenvolver competências digitais nos estudantes brasileiros requer, além da superação de carências de infraestrutura e conectividade, o desenvolvimento de competências digitais em professores. Segundo pesquisa realizada pelo Instituto Península, em 2021, 83% dos professores sentem-se despreparados para lidar com as necessidades tecnológicas do ensino durante o período pandêmico, apesar de 94% deles compreender a importância do uso das tecnologias digitais para a melhoria do ensino. As competências digitais docentes já estão previstas em documentos oficiais que contém diretrizes para a formação inicial e continuada de professores, a BNC Formação Inicial e a BNC Formação Continuada. De acordo com a BNC Formação Continuada, são competências gerais dos professores:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Competência 4: Utilizar diferentes linguagens - verbal, corporal, visual, sonora e digital - para se expressar e fazer com que o estudante amplie seu modelo de expressão ao partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos, produzindo sentidos que levem ao entendimento mútuo.</li> <li>● Competência 5: Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas docentes, como recurso pedagógico e como ferramenta de formação, para comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e potencializar as aprendizagens. A análise das competências discentes e docentes nos mostra uma relação isomórfica entre as competências digitais de professores e de estudantes nas competências gerais das duas bases nacionais curriculares.</li> </ul> <p>Diante desse contexto, apresentamos o Projeto Aluno Sempre Conectado (ASCON). O projeto visa contribuir para a ampliação do número de estudantes conectados, com o fornecimento de equipamentos e chips para acesso à internet, de forma a aproveitar o potencial das conexões-ponte entre o mundo digital e concreto, superando obstáculos tais como, a baixa qualidade da conexão de internet em escolas, a dificuldade em competências digitais de professores, estudantes e agentes da comunidade, a realização de práticas pedagógicas que não são coerentes com as necessidades de autonomia para aprendizado e que não exploram as possibilidades de uma educação conectada, aberta e flexível.</p> <p>Juntos, esses efeitos ampliam a percepção de desigualdade social de todos. Para isso, são objetivos do projeto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Oferecer equipamentos com conexão à internet de qualidade para os estudantes e professores participantes do projeto;</li> <li>● Incentivar estudantes a desenvolverem atividades inovadoras com dispositivos com conectividade móvel fora e dentro de sala de aula.</li> <li>● Formar professores para o uso eficaz das tecnologias digitais educacionais.</li> <li>● Oferecer mentoria presencial e remota aos participantes do projeto para a aplicação das temáticas trabalhadas.</li> <li>● Sensibilização dos participantes sobre a temática de inovação e tecnologias.</li> <li>● Elaborar modelos pedagógicos inspiracionais destaca-se o propósito: Equipar estudantes e educadores participantes do projeto com infraestrutura tecnológica e humana adequadas à promoção da educação com conectividade</li> </ul> <p>A formação dos participantes será orientada ao desenvolvimento das habilidades desenhadas para a inserção de conhecimentos de Ciências da Computação na Base Nacional Curricular Comum, considerando as três dimensões: Pensamento Computacional, Cultura Digital e Mundo Digital.</p> <p>Os objetos de conhecimento tratados na formação dos estudantes e dos professores versam sobre:</p> <p>Competência A: Desenho de Experiências de Aprendizagem</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Aplicar um modelo de aprendizagem para desenhar suas experiências de aprendizagem</li> <li>2) Usar tecnologias digitais para desenhar suas experiências de aprendizagem.</li> </ol> <p>Competência B: Curadoria de recursos</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3) Selecionar recursos digitais a partir de uma intenção de aprendizagem</li> </ol>	

4) Selecionar recursos digitais a partir de uma taxonomia.

Competência C: Aprendizagem Espacial

5) Utilizar adequadamente os dispositivos digitais para aprendizagem imersiva

6) Realizar gestão de experiências de aprendizagem que incluem RV

Competência D: Criação de Recursos RV

7) Utilizar sistemas de autoria que apoiem o desenho de conteúdos imersivos

8) Criar conteúdo imersivo considerando o contexto da experiência de aprendizagem

O conteúdo desenvolvido para a formação de professores e estudantes está estruturado em um modelo inspiracional de aprendizagem, com 8 pulsos, com as competências, acima.

Aos professores serão oferecidas **mentorias** individuais via Chatboot e mentorias humano a humano, com um formador local, contratado pelo projeto, para que juntos novos planos de aula, sejam criados e aplicados em sala de aula, e aos estudantes ofereceremos a continuação da formação de um grupo de **estudantes tutores** para a inserção das tecnologias nas turmas, contribuindo assim para a promoção da cultura de inovação e tecnologia, manutenção e otimização do seu uso na escola.

### 3. Meta

#### 230 participantes do projeto, dos quais:

12 serão estudantes tutores

16 serão professores

202 os demais estudantes contemplados.

#### 50 óculos de realidade virtual, dos quais:

12 óculos entregues para cada uma das 4 Unidades Educacionais

02 deles, como backup.

Para o alcance do propósito do projeto, serão perseguidos os seguintes objetivos específicos:

Oferecer 230 Chromebooks/kits tecnológicos, com conexão à internet móvel de qualidade para os estudantes e professores participantes e 50 óculos de realidade virtual.

Incentivar estudantes a desenvolverem atividades inovadoras com dispositivos com conectividade móvel fora e dentro de sala de aula.

Oferecer formação para estudantes atuarem como tutores dos demais estudantes e professores.

Formar professores para o uso eficaz das tecnologias digitais educacionais no processo de ensino-aprendizagem e estes formarem seus estudantes

Atividades	Metas
Envio dos equipamentos com conectividade à SME	230 Chromebooks/kits tecnológicos (laptops + chips) e 50 óculos de realidade virtual
Desenhar jornada formativa para o projeto	1 jornada
Elaboração de modelos pedagógicos inspiracionais	8 pulsos
Oferecer acompanhamento para professores aplicarem os seus planos de aula produzidos	8 pulsos
Oferecer sessões de mentorias via chatboot e presencial	8 sessões com cada professor
Sensibilização dos participantes integrantes	20 participantes
Realizar pesquisa de avaliação do projeto	2 instrumentos de pesquisa
Criar Plano de Sustentabilidade	1 Plano

### 4. Recursos alocados para a Execução do Objeto

230 (duzentos e trinta) Chromebooks

50 (cinquenta) Óculos de realidade virtual

### 5. Contrapartida dos Partícipes

#### Concedente:

- Dispor de um profissional na Unidade Educacional na área de tecnologia, ou contar com o apoio de técnico da SME na área de tecnologia.

- Ter um espaço na Unidade Educacional para segurança/manutenção/sustentabilidade dos equipamentos e território com maior segurança possível;

#### Conveniente:

- Doação de equipamentos tecnológicos.

### 6. Cronograma de Execução

A etapa de realização do processo de formação de educadores é organizada em três sub etapas:

1) Sensibilização da jornada pedagógica.

2) Oficinas presenciais e online

3) Mentoria presencial e online voltada aos participantes do projeto.

ETAPAS		2024										2025		
		Abril	Mai	Junho	Julho	Agosto	Setembro	Outubro	Novembro	Dezembro	Janeiro	Fevereiro	Mar	
Sensibilização da jornada	Sensibilização da nova escola integrante	x												
	Sensibilização dos participantes	x												
Processo Avaliativo	Aplicação do Marco Zero com nova Escola e Marco Intermediário, com demais escolas	x												
	Aplicação Marco Intermediário/Final													x

Formação	Plano de sustentabilidade		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	Reunião mensal com as coordenações das escolas participantes		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	Formação de estudantes tutores			x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	Mentorias via Chatbott		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	Mentoria presencial		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Acompanhamento da aplicação do professor em sala de aula		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	

### 7. Expressa anuência dos partícipes

**LUIS CLAUDIO VAZ ALLAN**

Presidente do Instituto Crescer para a Cidadania

**RODRIGO GONZAGA CALDAS**

Secretário Municipal de Educação - SME

Decreto nº 2.768, de 31/05/2023

Goiânia, na data da última assinatura eletrônica.



Documento assinado eletronicamente por **Luis Claudio Vaz Allan**, **Usuário Externo**, em 19/03/2024, às 15:16, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



Documento assinado eletronicamente por **Rodrigo Gonzaga Caldas**, **Secretário Municipal de Educação**, em 19/03/2024, às 15:56, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site <https://www.goiania.go.gov.br/sei> informando o código verificador **3739754** e o código CRC **C1C31FED**.

Rua 227-A, nº 331, Quadra 67-D -  
- Bairro Setor Leste Universitário  
CEP 74610-060 Goiânia-GO

Referência: Processo Nº 23.24.000030272-1

SEI Nº 3739754v1