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

PROCESSO SEI Nº 25.24.000001715-7

PLANO DE TRABALHO

PROJETO ALUNO SEMPRE CONECTADO- ASCON

1. Dados Cadastrais

1.1. Partícipe I

Nome: Instituto Crescer para a Cidadania			**CNPJ:** 04.130.842/0001-19
Endereço: Alameda Santos nº 455 - Conj.1301 e 1302- Cerqueira César			
Cidade: São Paulo	**UF:** SP	**CEP:** 01.419-000	**Telefone:** (11) 99154-3814
E-mail: luciana@icrescer.org.br			
Representante Legal: Luciana Maria Vaz Allan			**CPF:** 082.346.118-10
Cédula de Identidade: 17.185.762/ **Órgão Expedidor:** SSP - SP			
Endereço residencial: Rua Plinio Castro Padro, nº 124, Lote E, Boa Vista - Valinhos/SP			**CEP:** 13.273-250

1.2. Partícipe II

Nome: Secretaria Municipal de Educação		**CNPJ:** 01.414.457/0001-05	
Endereço: Rua 227 – A, n°331, Quadra 67-D, Setor Leste Universitário			
Cidade: Goiânia	**UF:** GO	**CEP:** 74.610-060	**Telefone:** (62) 3524-1816
E-mail: smechefiadegabinete@gmail.com			
Representante Legal: Giselle Pereira Campos Faria-Secretária Municipal de Educação			**CPF:** 598.819.251-34
Decreto: nº 11 de 1º de janeiro de 2025			

2. Descrição do Projeto

Título: Aluno Sempre Conectado - ASCON	**Período de Vigência:** 12 meses a contar da data de assinatura do Acordo de Cooperação
Identificação do Objeto: 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.	
Justificativa: O projeto Aluno Sempre Conectado - ASCON pelo Instituto Crescer para 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:

● 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.

● 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.
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.

Juntos, esses efeitos ampliam a percepção de desigualdade social de todos. Para isso, são objetivos do projeto:

● Oferecer equipamentos com conexão à internet de qualidade para os estudantes e professores participantes do projeto;
● Incentivar estudantes a desenvolverem atividades inovadoras com dispositivos com conectividade móvel fora e dentro de sala de aula.
● Formar professores para o uso eficaz das tecnologias digitais educacionais.
● Oferecer mentoria presencial e remota aos participantes do projeto para a aplicação das temáticas trabalhadas.
● Sensibilização dos participantes sobre a temática de inovação e tecnologias.

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.

A metodologia ASCON é baseada em 6 princípios norteadores, disponíveis a seguir: Harmonia de processos, intencionalidade pedagógica, protagonismo estudantil, protagonismo docente, avaliação contínua e habilidades digitais.

A aplicação dos princípios é estruturada em um jornada formativa gamificada composta por dois ramos de ações:

Formação de docentes:
Os docentes das escolas serão organizados em dois grupos: os docentes embaixadores e os docentes praticantes. Os docentes embaixadores serão responsáveis pela liderança e engajamento dos docentes dos seus times. A distribuição entre docentes embaixadores e praticantes ocorrerá conforme o quadro a seguir:

Nome da escola	Número de Docentes Embaixadores	Número de Docentes praticantes	Número de professores por time
E.M. Marcos Antônio Batista	4	44	11
E.M. Ernestina Lina Marra	4	36	9
E.M. Professora Silene de Andrade	1	10	10
E.M. João Braz	4	40	10

Os docentes serão formados a partir das seguintes ações:

* Chatbot formativo e formação personalizada: Baseado em regras e com abordagem afetiva direcionada a todos os docentes, o chatbot formativo tem como funcionalidade a entrega de conteúdo personalizado ao tipo de formação de cada docente. Implementado em uma plataforma externa e estruturado em nanoconteúdo, a entrega de conteúdo ocorre por dispositivo de mensagens instantâneas.

* Mentoria com docentes embaixadores: organizada em encontros mensais presenciais, por escola, e para um grupo que será responsável pela liderança dos demais, com duração de 50 minutos a 1 hora cada, tem o objetivo de fortalecer os docentes em sua atuação bem como acompanhar os seus desafios. Ocorre na própria escola participante.

Formação de estudantes tutores:
***** Serão selecionados 4 estudantes por escola para a atuação como estudantes tutores. Estes receberão as seguintes ações formativas:

*Oficinas Deep Dive: organizada em encontros online, os estudantes tutores serão orientados sobre orientados sobre aspectos técnicos do processo de gestão dos dispositivos, bem como, de apropriação das soluções tecnológicas aplicadas no projeto para os estudantes que atuarão como tutores em suas escolas.

*Mentoria com estudantes tutores: organizada em encontros mensais presenciais, em cada escola e com 1 hora de duração, esses encontros terão como objetivo fortalecer a atuação dos estudantes tutores bem como acompanhar os seus desafios no processo de gestão dos dispositivos.

As ações formativas realizadas nas escolas serão organizadas em uma estrutura gamificada e bonificada em pequenos desafios. Esses desafios estão relacionados ao consumo dos conteúdos disponibilizados via chatbot, bem como, a aplicação de experiências de aprendizagem e recursos disponibilizados. Poderão ser consideradas premiações como vouchers para compra de livros e de cursos de aprimoramento.

3. Meta

Aproximadamente 2.500 estudantes participantes do projeto nas 4 escolas participantes.
16 estudantes tutores formados.
16 serão professores
Aproximadamente 140 professores participantes do projeto.
230 equipamentos com conectividade móvel já entregues (acompanhamento do bom uso).
50 óculos de realidade virtual já entregues (acompanhamento do bom uso).
4 Gabinetes de recarga já entregues (acompanhamento do bom uso).

Para o alcance do propósito do projeto, serão perseguidos:

1. Incentivar o bom uso dos 230 equipamentos com conexão à internet móvel de qualidade par os estudantes e professores participantes do projeto.
2. Incentivar o bom uso dos 50 óculos de realidade virtual dentro das escolas participantes.
3. Incentivar os estudantes participantes a participarem de atividades inovadoras com dispositivos com conectividade móvel fora e dentro de sala de aula.
4. Formar 16 estudantes para atuarem como tutores dos demais estudantes e professores.
5. Formar os professores pertencentes as escolas escolhidas para o uso eficaz das tecnologias digitais educacionais no processo de ensino-aprendizagem e estes formarem seus estudantes.

Atividades	Metas
Acompanhamento do bom uso dos dispositivos já entregues nas escolas participantes.	Cerca de 230 Chromebooks + 50 óculos de realidade virtual
Desenhar jornada formativa para o ciclo 3 do projeto.	1 jornada
Oferecer sessões de mentorias via Chatboot e humano a humano.	Cerca de 8 sessões com cada professor embaixador participante.
Sensibilização com os participantes do projeto.	Pelo menos 50 participantes em cada escola.
Realizar pesquisa de avaliação do projeto piloto.	Pelo menos 2 instrumentos de pesquisa.
Co Criar plano de sustentabilidade.	Pelo menos 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: Secretaria Municipal de Educação

Convenente: Instituto Crescer para a cidadania

6. Cronograma de Execução (meta, etapa ou fase)

ETAPAS	AÇÕES	2025										2026						
		MAR	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ	JAN	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL
Sensibilização da jornada pedagógica.	sensibilização das 4 escolas já selecionadas para o projeto.	X	X															
	Acompanhamento das escolas, verificação de composição da turma, nova contagem de equipamento já distribuídos nas escolas.	X	X															
	sensibilização dos participantes sobre os temas de inovação e tecnologia.	X	X															
	Aplicação do Marco Inicial- Ciclo 3.		X															
	Aplicação marco Final- Ciclo 3																X	
	Plano de sustentabilidade.		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X					

Formação de docentes.	Uso do chatbot formativo para todos os docentes.			X	X		X	X	X	X	X		X	X	X			
	Mentoria presencial com docentes embaixadores.		X	X	X		X	X	X	X			X		X			
	Resultado preliminar e entrega de premiação do período.				X			X			X				X			
Formação de estudantes.	Formação Online Deep Dive.		X				X						X					
	Mentorias presenciais.		X	X	X	X	X	X	X	X	X				X			

7. Expressa anuência dos partícipes

LUCIANA MARIA VAZ ALLAN

Presidente do Instituto Crescer para a Cidadania

GISELLE PEREIRA CAMPOS FARIA

Secretária Municipal de Educação

Goiânia, na data da última assinatura eletrônica.

Documento assinado eletronicamente por **Luciana Maria Vaz Allan**, **Usuário Externo**, em 23/04/2025, às 12:10, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.

Documento assinado eletronicamente por **Giselle Pereira Campos Faria**, **Secretária Municipal de Educação**, em 29/04/2025, às 11:43, 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 **6654473** e o código CRC **7AE89DA1**.