

Brasscom



Projeto Escola Digital e Conectada



Escola Estadual Antônio Dutra

2023

Apresentação

Objetivo: Despertar o interesse dos alunos nas áreas de Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC).

Escopo: Modernização da escola no âmbito de infraestrutura tecnológica e uso de tecnologias **digitais voltadas** à educação.

- © Realizar avaliação da infraestrutura elétrica da escola;
- © Realizar reestruturação física do Laboratório de Programação e implantar um Laboratório de Computação, Criatividade e Inovação (CCI Lab);
- © Equipar os laboratórios com softwares e insumos adequados para os fins, e implantar aplicações de apoio pedagógico dos professores;
- © Ofertar capacitação para os professores que serão responsáveis pelos laboratórios implantados e revitalizados no escopo do projeto;
- © Realizar intervenção didática para harmonizar a iniciativa com os requisitos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017).



Como surgiu o Projeto Escola Digital e Conectada?

Recurso: a Intuit, empresa associada à Brasscom, em 2021, em seus processos internos resolveu fazer um aporte financeiro para uma escola.

Seleção da Escola: o critério de seleção da escola deu-se por **determinação interna da empresa**, considerando o **histórico de ações e a visão** da instituição de ensino que costuma manter-se atualizada, sempre oportunizando aos estudantes experiências de aprendizagens atuais e engajadoras.

Executora: a Brasscom foi convidada para ser a executora dessa iniciativa. A partir disso, a Brasscom criou o conceito de **Escola Digital e Conectada**.



O que foi realizado na escola?



Rede elétrica – foi realizado um estudo para saber a carga elétrica adequada para o bom funcionamento dos novos equipamentos dos laboratórios. Além de correções das condições elétricas já existentes para evitar curtos-circuitos na rede elétrica da escola.



Laboratórios – foi criado dois laboratórios, um de Programação e outro de Mídias Digitais. Os laboratórios foram equipados com notebooks, câmeras digitais, projetos multimídias, kits de robótica, entre outros insumos.



Internet – contratação de um plano de internet de acordo com os perfis dos itinerários ofertados, considerando o aumento progressivo de requisições web, downloads e transferências de arquivos.



Itinerários Formativos – foram elaborados e implantados dois itinerários tecnologia, um de Mídias Digitais e outro com foco em Programação, com duas ênfases, uma em Programação Web e outra em Big data e Inteligência Artificial.



Formação de professores – 8 professores estão sendo capacitados em competências e habilidades dos itinerários de tecnologia.

Estrutura do itinerário de Mídias Digitais

Carga horária total de **280 horas**, com **9 disciplinas** organizadas em **um módulos**, no período de **4 a 12 meses**.

Módulo 1

Cultura e cidadania digital, **Redes sociais digitais, Historicidade, fotografia e cinema**, Fotografia digital, **Edição de imagens e vídeos**, **competências socioemocionais**, entre outras.

A grande maioria dos jovens dominam as redes sociais, mas não possuem conhecimentos suficientes para serem protagonistas das narrativas que estão presentes nesse ciberespaço.

O itinerário de Mídias Digitais aproxima os estudantes da área TIC a partir do aprofundamento de conhecimentos que eles já possuem, gostam e têm interesse em se especializarem.

O objetivo do módulo é garantir que os jovens saiam da escola sabendo **editar, criar e compartilhar vídeos, imagens e podcasts em redes sociais**, aplicando conceitos de **fotografia e cinema**, sobre temas de **motivação pessoal ou profissional**, exercendo seu protagonismo na sociedade.



Estrutura do itinerário de Programação Web

Carga horária total de **600 horas**, subdivididas em 200 horas/ano, com **24 disciplinas** organizadas em **três módulos**, no período de **3 anos**.

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3



Matriz do Itinerário Formativo

1º Módulo

Introdução às Tecnologias Digitais

Visa **estimular o interesse, o engajamento e protagonismo** dos alunos na área TIC. São disciplinas deste módulo: Introdução à Computação, Robótica, Programação visual, programação multimídia.

2º Módulo

Introdução à Programação

Estão estabelecidas disciplinas que visam a **aquisição e o desenvolvimento cognitivo de conhecimentos e habilidades de Programação** de Computadores, contemplando a Programação em Java, a Introdução à Estrutura de Dados e UI e UX.

3º Módulo - Ênfases

Programação na Web

Visa a formação de um aluno com perfil de egresso com noções de desenvolvimento web front-end, sendo composta por disciplinas de Introdução à HTML5, Aplicações Web, Plataforma Java EE e Web Container, Desenvolvimento na Web e Frameworks, e Introdução à Repositórios Web.

Introdução à Big Data e IA

Objetiva estimular o interesse dos alunos na área de Ciência de Dados a partir de disciplinas de análise de dados e limpeza de dados e o estudo de sua aplicação na área de negócios, além de apresentar conceitos e fundamentos introdutórios de Inteligência Artificial.



Resultados Preliminares

- A Brasscom está capacitando 8 professores nos itinerários formativos.
- 2 laboratórios equipados e adequados aos itinerários formativos ofertados pela escola.
- 101 alunos estão sendo atendidos pelo projeto e irão finalizar o Ensino Médio qualificados em:
 - Mídias Digitais (42)
 - Desenvolvimento Web e Introdução à Big data e IA (59)

Prática de Programação



Obrigado!



brasscom.org.br

Siga-nos nas redes sociais

