

Competências gerais da BNCC em oficinas de criatividade e tecnologia para pacientes de câncer infantojuvenil

Paulo Ricardo dos Santos*, Débora Nice Ferrari Barbosa**

Resumo

Jovens em tratamento oncológico apresentam dificuldades de aprendizagem resultantes dos períodos de afastamento escolar. Para prover o atendimento educacional a esse público, as práticas educacionais podem ser orientadas ao desenvolvimento das competências gerais da educação básica estabelecidas na Base Nacional Comum Curricular, que são uma série de habilidades e saberes a serem desenvolvidas na educação básica. Além dessas competências, percebe-se a necessidade de preparar os estudantes para o convívio em uma sociedade digital, a partir da noção de literacia digital, que é uma perspectiva voltada ao desenvolvimento de cidadãos digitais, considerando o desenvolvimento de competências para cultura digital. Assim, o objetivo deste trabalho é analisar como as práticas educacionais baseadas na aprendizagem criativa aplicadas à literacia digital dos participantes relacionam-se com as competências gerais da BNCC. Orientado pelo método cartográfico, foram desenvolvidas práticas educacionais baseadas na aprendizagem criativa e literacia digital, promovendo a aprendizagem dos participantes. Os resultados demonstram que as características das propostas favoreceram o desenvolvimento das competências gerais da educação básica de pacientes de câncer infantojuvenil.

Palavras-chave: literacia digital; aprendizagem criativa; câncer infantojuvenil.

BNCC general skills in creativity and technology workshops for childhood cancer patients

Abstract

Young people undergoing cancer treatment experience learning difficulties resulting from periods away from school. To provide educational services to this public, educational practices can be oriented towards the development of general basic education skills established in the National Common Curricular Base, which are a series of skills and knowledges to be developed in basic education. In addition to these skills, there is a need to prepare students for living in a digital society, based on the notion of digital literacy, which is a perspective focused on the development of digital citizens, considering the development of skills for digital culture. Therefore, the objective of this work is to analyze how educational practices based on creative learning applied to participants' digital literacy relate to BNCC's general competencies. Guided by the cartographic method, educational practices based on creative learning and digital literacy were developed, promoting participants' learning. The results demonstrate that the characteristics of the proposals favored the development of general skills in basic education for childhood cancer patients.

Keywords: digital literacy; creative learning; childhood cancer.

* Mestre em Diversidade Cultural e Inclusão Social e Doutorando em Processos e Manifestações Culturais pela Universidade Feevale. Bolsista PROSUC CAPES (Feevale). ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9230-2425>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7893970348205416>. E-mail: paulo.s@feevale.br.

** Doutora e mestre em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Pesquisadora no PPG em Diversidade Cultural e Inclusão Social da Universidade Feevale. Bolsista de Produtividade DT 1D CNPq (Feevale). ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8107-8675>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4843891170478912>. E-mail: deboranice@feevale.br.

Las habilidades generales de la BNCC en talleres de creatividad y tecnología para pacientes con cáncer infantil y juvenil

Resumen

Los jóvenes que reciben tratamiento contra el cáncer experimentan dificultades de aprendizaje derivadas de períodos fuera de la escuela. Para brindar servicios educativos a este público, las prácticas educativas pueden orientarse hacia el desarrollo de competencias de educación básica general establecidas en la Base Curricular Común Nacional, las cuales son una serie de habilidades y conocimientos a desarrollar en la educación básica. Además de estas habilidades, existe la necesidad de preparar a los estudiantes para vivir en una sociedad digital, a partir de la noción de alfabetización digital, que es una perspectiva enfocada al desarrollo de ciudadanos digitales, considerando así el desarrollo de habilidades para la cultura digital. El objetivo de este trabajo es analizar cómo las prácticas educativas basadas en el aprendizaje creativo aplicado a la alfabetización digital de los participantes se relacionan con las competencias generales del BNCC. Guiados por el método cartográfico, se desarrollaron prácticas educativas basadas en el aprendizaje creativo y la alfabetización digital, promoviendo el aprendizaje de los participantes. Los resultados demuestran que las características de las propuestas favorecieron el desarrollo de habilidades generales en educación básica de pacientes con cáncer infantil.

Palabras clave: alfabetización digital; aprendizaje creativo; cáncer infantil.

INTRODUÇÃO

Este artigo está inserido no contexto de uma dissertação de mestrado cujo objetivo geral é investigar a contribuição de práticas educacionais baseadas na aprendizagem criativa (Resnick, 2020) para o desenvolvimento da literacia digital (Elicker; Barbosa, 2021) de adolescentes¹ atendidos por uma instituição que fornece apoio aos pacientes. Segundo o Instituto Nacional do Câncer - INCA (Brasil, 2019), o câncer infantojuvenil está entre as principais causas de mortalidade por doença na faixa etária de 0 a 18 anos no Brasil. Por ser uma doença cujo tratamento inclui procedimentos altamente invasivos e desgastantes, além dos altos índices de mortalidade, o câncer é visto simbolicamente como uma espécie de “morte em vida”, causando sofrimento e agravando problemas já existentes nas famílias (Fernandes; Souza, 2019). Durante o tratamento, o jovem passa por períodos contínuos ou intermitentes de internação hospitalar e isolamento domiciliar. O paciente, portanto, ao afastar-se da escola, tem sérias limitações em relação ao acesso às atividades que são desenvolvidas nesse espaço.

Surge, então, uma necessidade relativa à efetivação dos direitos da criança e ao adolescente em situação de adoecimento, pois, de acordo com o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), é dever do estado, da família e da comunidade “assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao

¹ O projeto possui aprovação do comitê de ética em pesquisa da instituição proponente.

esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária” (Federal, 1990, art.4). Para que seja concretizado o pleno desenvolvimento do jovem em tratamento oncológico, é necessário oportunizar formas de prover e qualificar a assistência das necessidades básicas do indivíduo, incluindo o processo de ensino aprendizagem.

Ao longo da educação básica, os estudantes desenvolvem conhecimentos de forma progressiva com base em uma série de habilidades e competências estabelecidas na Base Nacional Comum Curricular - BNCC (Brasil, 2018a). Para a BNCC, define-se competência como a “mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho” (Brasil, 2018a, p.8). Essas competências se articulam com as propostas específicas para cada conteúdo escolar e envolvem o desenvolvimento de múltiplas habilidades, letramentos, linguagens e saberes (Brasil, 2018a), as quais possibilitam que o estudante saiba

lidar com a informação cada vez mais disponível, atuar com discernimento e responsabilidade nos contextos das culturas digitais, aplicar conhecimentos para resolver problemas, ter autonomia para tomar decisões, ser proativo para identificar os dados de uma situação e buscar soluções, conviver e aprender com as diferenças e as diversidades (Brasil, 2018a, p. 14).

A BNCC também abrange um movimento de ampliação das práticas com tecnologia na realidade escolar, considerando que a sociedade atual é marcada por uma cultura digital. Ao longo da educação básica, as tecnologias são utilizadas em diferentes atividades e práticas de linguagem nas interfaces digitais. Conforme a BNCC, o currículo escolar deve possibilitar aprendizagens relacionadas ao uso crítico, criativo e ético das tecnologias digitais. Percebe-se, portanto, que o propósito das práticas com tecnologia – “para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva” (Brasil, 2018a, p.9) – alinha-se com as perspectivas da aprendizagem criativa (Resnick, 2020) e literacia digital (Elicker; Barbosa, 2021). Para Elicker e Barbosa (2021), a BNCC é “um convite a um novo olhar para o processo de ensino” (Elicker; Barbosa, 2021, p.83), o que exige a formação de um elo entre literacia digital, documentos normativos e os conteúdos curriculares, adequando aos estudantes do século XXI, para que seja

possível “se dar conta das necessidades que se impõem a partir destes aprendentes digitais” (Elicker; Barbosa, 2021, p.83).

As instituições públicas e privadas de educação básica devem elaborar os currículos educacionais em conformidade com as competências e dimensões de ensino orientadas pela BNCC. As abordagens metodológicas podem variar entre áreas do saber, níveis de ensino ou instituições, porém, é necessário que se garanta aos estudantes o desenvolvimento de habilidades consideradas essenciais para o seu desenvolvimento. Logo, a BNCC ajuda a responder questões como “o que ensinar” e “para que ensinar”, de modo que o “como ensinar” possa ocorrer de forma adaptada às condições e características de cada contexto, numa perspectiva de diversidade cultural e inclusão social. Para jovens em tratamento oncológico, os quais enfrentam dificuldades de frequentarem as escolas e terem acesso às estratégias de ensino, a BNCC é uma base para que professores, famílias e instituições de apoio possam, por meio de atividades a distância ou atendimentos educacionais personalizados, compreender “o que ensinar” e “para que ensinar”, organizando o “como ensinar” a partir das condições do jovem afastado da escola.

Assim, nesse contexto, este trabalho tem como objetivo analisar como as práticas educacionais baseadas na aprendizagem criativa aplicadas à literacia digital dos participantes relacionam-se com as competências gerais da BNCC. Foram propostas oficinas de criatividade com tecnologia para adolescentes em tratamento oncológico atendidos por uma instituição de apoio ao câncer infantojuvenil.

MÉTODO

As oficinas de criatividade e tecnologia ocorreram no espaço da Associação de Assistência em Oncopediatria AMO, uma instituição de apoio ao câncer infantojuvenil, uma vez por semana, em dois turnos. As atividades das oficinas foram baseadas na aprendizagem criativa, abordando assuntos relacionados à cultura digital e uso das tecnologias na resolução de situações problema presentes na sociedade, de modo a desenvolver a literacia digital dos participantes. Participaram 6 adolescentes, 3 pela manhã e 3 pela tarde. Destes, 3 estavam em tratamento oncológico, os demais eram familiares. A princípio, as mesmas propostas seriam aplicadas para o turno da manhã e para o turno da tarde, porém, ao longo das semanas, os

processos foram se diferenciando. Devido a problemas de saúde, consultas, entre outros aspectos, alguns participantes estiveram ausentes em diversas oficinas. A pesquisa teve duração de 12 semanas, entre os meses de setembro e novembro de 2023. Cada encontro teve de 90 a 120 minutos. Nas práticas, utilizou-se tablets cedidos pela instituição e notebook de posse do pesquisador.

O método adotado nas práticas com os participantes foi o método cartográfico. No campo das ciências humanas e sociais, a cartografia possui métodos e objetos que são estratégicos (Prado Filho; Teti, 2013), porém, sua abordagem possibilita flexibilizações e adaptações a partir do entendimento de que cartografar é ir de encontro ao plano da experiência (Passos; Kastrup; Tedesco, 2009).

A análise de dados é qualitativa e baseia-se na análise de falas dos participantes e registros do pesquisador no diário de bordo. Nas oficinas, as propostas aplicadas nos dois turnos foram as mesmas, com exceção de alguns encontros, devido a diferenças no andamento do processo. Assim, optou-se por apresentar a análise das principais práticas educacionais realizadas e das oficinas de forma geral.

Para desenvolver a análise, são expostos dados registrados no diário de bordo, como, por exemplo, fala dos participantes e histórico das práticas. Além disso, apresenta-se algumas produções dos participantes para evidenciar como as práticas educacionais baseadas na aprendizagem criativa e literacia digital se relacionam com as competências gerais e suas dimensões. Assim, a discussão analisa os dados com base nos autores da aprendizagem criativa (Resnick, 2020), literacia digital (Elicker; Barbosa, 2021) e BNCC (Brasil, 2018a).

RESULTADOS

Para referir-se às competências da BNCC, a análise baseia-se nas dimensões de ensino aprendizagem que deram origem às 10 competências, conforme Movimento pela Base (2018) e Trevisani e Correa (2020). A seguir, apresenta-se uma síntese das 10 competências gerais da educação básica e suas dimensões²:

1) Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos, que refere-se à dimensão **conhecimento**; 2) Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria

² Para acessar a descrição completa das competências, consultar: https://movimentopelabase.org.br/wp-content/uploads/2018/03/BNCC_Competencias_Progressao.pdf

das ciências, que refere-se à dimensão **pensamento científico, crítico e criativo**; 3) Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, que refere-se à dimensão **repertório cultural**; 4) Utilizar diferentes linguagens para se expressar e partilhar informações, que refere-se à dimensão **comunicação**; 5) Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação”, que refere-se à dimensão **cultura digital**; 6) Fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, que refere-se à dimensão **trabalho e projeto de vida**; 7) Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, que refere-se à dimensão **argumentação**; 8) Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, que refere-se à dimensão **autoconhecimento e autocuidado**; 9) Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, que refere-se à dimensão **empatia e cooperação**; 10) Agir pessoal e coletivamente com autonomia e responsabilidade, que refere-se à dimensão **responsabilidade e cidadania**.

A literacia digital e aprendizagem criativa são perspectivas que podem orientar a construção de práticas educacionais com base em aspectos essenciais para o desenvolvimento humano na cultura digital do século XXI. Em uma era marcada por novos recursos tecnológicos para acesso, produção e compartilhamento da informação nas interfaces digitais, os estudantes precisam estar preparados para agirem com autonomia, protagonismo e pensamento crítico (Elicker; Barbosa, 2021), exercitando a imaginação e pensamento criativo (Resnick, 2020) como estratégias para a solução de problemas e inovação perante a rápida transformação da sociedade.

As dimensões representadas nas práticas educacionais

Na primeira oficina, a proposta educacional foi aplicada com o grupo da manhã e com o grupo da tarde, tendo como objetivo instigar os participantes a agirem como cidadãos no espaço digital. Inicialmente, os participantes se apresentaram, falando também sobre sua comunidade, bairro, cidade e lugares que gostam de estar, escrevendo em algum aplicativo de texto. Para esta atividade, os participantes utilizaram o aplicativo Google Docs ou bloco de notas do tablet. Os participantes também fizeram pesquisa no site Google Images para encontrarem fotos de seus bairros, ruas ou cidade, como forma de exemplificarem seus comentários. Na sequência, solicitou-se que pesquisassem na internet informações sobre o lugar onde moram e

identificassem diferenças entre como está sua comunidade e sobre como ela aparece na internet. Depois que os participantes fizeram seus comentários, apresentou-se um recurso do Google Maps que permite à comunidade contribuir com informações, a partir do qual eles poderiam imaginar e brincar de realizar esse movimento de auxiliar o Google a melhorar as informações na plataforma, escrevendo em algum aplicativo suas ideias.

Conhecimento e responsabilidade e cidadania foram as principais dimensões abordadas pelas práticas educacionais dessa oficina. Primeiro, pensar sobre sua comunidade onde mora, estuda, convive e expressar suas opiniões. Na sequência, assumir protagonismo e sua responsabilidade como cidadão, agindo, no espaço digital, para sugerir melhorias e posicionar-se criticamente. Assim, as bases da aprendizagem criativa – imaginar, brincar – promoveram o desenvolvimento da literacia digital.

Em outra oficina, construiu-se um conceito sobre o que é tecnologia. Em ambos os grupos, ao invés de apresentar uma definição pronta, começou-se questionando aos participantes “o que é tecnologia?”. A partir de suas respostas, fez-se outras perguntas, como, por exemplo: “celular é uma tecnologia para se comunicar, certo? E como as pessoas faziam antes disso?”. A cada resposta dos participantes, bastava acrescentar outra pergunta simples: “e antes? E antes do telefone? E antes da carta?”. Por fim, os participantes chegaram ao conceito de que *tecnologia é tudo aquilo que serve para melhorar a vida das pessoas*³ e *tudo aquilo que serve para melhorar a comunicação das pessoas*, ideias que são coerentes com as definições apresentadas por autores como Silva (2003), Saccol, Schlmer e Barbosa (2010). **Conhecimento, argumentação e Comunicação** foram evidenciados nessa prática, pois tiveram de mobilizar argumentos para explicar seus pontos de vista.

No grupo da tarde, foi possível realizar uma segunda atividade relacionada ao conceito de tecnologia, de modo a desenvolver o **pensamento científico, crítico e criativo**. Nesta, a ideia dos participantes sobre “o que é uma tecnologia” foi desafiada a ser colocada em prática, a partir da aprendizagem criativa: *se a tecnologia é algo para melhorar a vida das pessoas, que inovação tecnológica poderia ser feita aqui para trazer alguma melhoria?*. Ao comentarem suas ideias, os participantes deveriam apresentar de uma forma mais complexa, utilizando linguagem ou recursos visuais que pudessem convencer a administração da

³ Os trechos em itálico representam as falas dos participantes registradas em diário de bordo.

instituição a investir nesse recurso. Assim, os participantes escolheram fazer texto no aplicativo Canva. Dessa forma, a abordagem da aprendizagem criativa possibilitou que os participantes imaginassem como seria o espaço da instituição se houvessem outros recursos tecnológicos. Ao pensar em uma ideia, os participantes caminharam pelos espaços da instituição, tiraram fotos, editaram as fotos destacando suas ideias, ou seja, puderam brincar. Após, a literacia digital foi evidenciada quando os participantes produziram um texto multimodal, marcado por múltiplos letramentos, contendo texto, imagem, cores e edição. Como resultado, apresenta-se o texto produzido pelos participantes, na figura 1:

Figura 1 – Produção dos participantes – texto multimodal



Fonte: Autor.

Essa relação de competências também esteve presente em outra prática educacional, na qual os participantes deveriam pensar em formas de mobilizar recursos tecnológicos para auxiliar as pessoas que foram atingidas por desastres naturais, a partir de notícias de enchentes que haviam atingido o estado do Rio Grande do Sul durante o ano. Assim, conforme a competência 3, que trata da dimensão **pensamento científico, crítico e criativo**, os participantes tiveram de “elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas” (Brasil, 2018a, p.9).

Lidar com situações de aplicação do conhecimento, possibilitadas aqui pelo exercício imaginativo, considera o estudante em seu contexto sócio-histórico e o coloca diante da realidade da sociedade. A atividade pressupôs que os estudantes pensassem de forma ampla na situação das pessoas atingidas pelas enchentes, fizessem uma análise da situação,

raciocinassem de forma lógica quanto aos usos práticos dos recursos e utilizassem a imaginação para descobrir novas formas de utilizar os recursos. Assim, a prática educacional da oficina se alinha com o que propõe a BNCC, que é a

superação da fragmentação radicalmente disciplinar do conhecimento, o estímulo à sua aplicação na vida real, a importância do contexto para dar sentido ao que se aprende e o protagonismo do estudante em sua aprendizagem e na construção de seu projeto de vida (Brasil, 2018a, p.15).

Para incentivar os alunos a assumirem protagonismo nas práticas, foram organizados momentos focados na escuta e conversa com os participantes, buscando descobrir suas características, seus contextos e suas aspirações, para propor atividades que possibilitassem que produzissem a partir de seus interesses e expectativas, vinculando a prática da literacia digital ao desenvolvimento de dimensões que a BNCC chama de **projeto de vida**, de modo a “mobilizar e articular conhecimentos desses componentes simultaneamente a dimensões socioemocionais, em situações de aprendizagem que lhes sejam significativas e relevantes para sua formação integral” (Brasil, 2018a, p. 483)

Assim, ao dedicar um tempo das oficinas para uso livre dos tablets e interação uns com os outros, o grupo conversou sobre assuntos como escola, família, trabalho, entre outras questões, o que possibilitou perceber que havia um interesse dos participantes em relação a mercado de trabalho e profissões, o que, de acordo com as competências da BNCC, representa as dimensões **trabalho e projeto de vida**. Logo, em algumas oficinas, trabalhou-se com o assunto de profissões, para que fosse possível propor o desenvolvimento de projetos relacionados a **trabalho e projeto de vida**. Nas oficinas, realizou-se testes vocacionais e discutiu-se sobre as habilidades necessárias para aquelas profissões na sociedade atual. Para isso, utilizou-se o site Chatgpt⁴, uma inteligência artificial, para perguntar *o que é necessário para ser bom em X profissão*. Cada estudante fez o questionamento e, depois, conversou-se sobre as respostas. Então, perguntou-se a eles o que estaria faltando na resposta dada pelo recurso de inteligência artificial, pergunta que, ao mesmo tempo, possibilitou inserir os participantes na discussão atual sobre as implicações desse tipo de recurso, o que foi uma forma de abranger as dimensões **cultura digital e argumentação**. Um dos participantes, que está em período de remissão do câncer, respondeu que faltava *inspiração* entre as respostas

⁴ <https://chat.openai.com/>

dadas pelo Chatgpt, pois, ao mencionar que gostaria de trabalhar com gastronomia, explicou que as emoções e sentimentos ligados à comida são parte essencial dessa profissão.

O desenvolvimento de discussões e atividades sobre as profissões é coerente com os pressupostos da BNCC em relação a mercado e trabalho e profissões. Mesmo para estudantes de ensino fundamental, desenvolver atividades relacionadas a profissões não se trata, como diz a BNCC, de uma “profissionalização precoce ou precária dos jovens ou o atendimento das necessidades imediatas do mercado de trabalho” (Brasil, 2018a, p. 465), mas, sim, de investir no desenvolvimento de habilidades e conhecimentos que permitam ao jovem identificar em si mesmo seu potencial e aspirações.

A partir da conversa sobre profissões, propôs-se aos participantes que se imaginassem como empreendedores e criassem a própria empresa, uma vez que diversas vezes mencionaram interesse em empreender. Na BNCC, a prática empreendedora surge nas discussões que tratam da finalidade do Ensino Médio na contemporaneidade, entendendo o preparo para o mercado de trabalho como um dos elementos a serem desenvolvidos pelos currículos. Conforme a Resolução Nº 3, De 21 De Novembro De 2018 (Brasil, 2018b), que atualiza as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio, o empreendedorismo é um dos elementos estruturais na elaboração dos itinerários formativos. De acordo com o texto, empreendedorismo “supõe a mobilização de conhecimentos de diferentes áreas para a formação de organizações com variadas missões voltadas ao desenvolvimento de produtos ou prestação de serviços inovadores com o uso das tecnologias.” (Brasil, 2018b, s/p).

Além das práticas educacionais baseadas no desenvolvimento de projetos sobre empreendedorismo, as oficinas promoveram propostas a partir da temática de cultura digital, com atividades que faziam os participantes repensarem a comunicação por meio dos recursos digitais, explorando, de forma ampla, as dimensões **pensamento científico, crítico e criativo, e cultura digital, argumentação e comunicação**.

DISCUSSÃO

As práticas educacionais favoreceram o desenvolvimento da literacia digital a partir de propostas baseadas na aprendizagem criativa, estando alinhadas com as dimensões relativas às competências gerais da educação básica da BNCC. Nas práticas, os participantes

tiveram de exercitar o pensamento crítico em relação à mobilização dos recursos tecnológicos nas atividades e puderam explorar o pensamento criativo por meio da liberdade de expressão e incentivo à autonomia possibilitadas pelas propostas. Assim, dessa forma, conforme as competências da BNCC, percebe-se que a aprendizagem criativa aplicada ao desenvolvimento da literacia digital evidenciou as dimensões **pensamento científico, crítico e criativo**, e **cultura digital, argumentação e comunicação**. Em um contexto de aprendizagem criativa e literacia digital, os estudantes são incentivados a exercerem protagonismo por meio da livre expressão de ideias e da experimentação de suas próprias curiosidades, hipóteses e projetos, considerando que a educação “tem um compromisso com a formação e o desenvolvimento humano global, em suas dimensões intelectual, física, afetiva, social, ética, moral e simbólica” (Brasil, 2018a, p.16). Logo, o ambiente educacional deve promover espaços construtivos de interação entre alunos, para que aprendam a resolver problemas e criar projetos numa dinâmica em que a sala de aula é um espaço para cidadania, e, uma vez que essa interação também pode ocorrer nos ambientes virtuais, o meio digital também se constitui como ambiente onde a cidadania é manifesta.

Durante as práticas, as dificuldades dos participantes em tratamento oncológico foram manifestas, principalmente na questão das ausências, o que provocou limitações no âmbito das dimensões **empatia e colaboração**, pois, além de algumas oficinas contarem com apenas um participante, por diversas vezes houve dificuldade entre os participantes de interagirem entre si, o que entende-se como um fator resultante de problemas psicossociais resultantes do processo de tratamento oncológico, que provoca afastamento do convívio social, interrupção escolar e problemas de baixa-estima, entre outros (Braga; Matos; Cabral, 2021).

De acordo com Mendes, Góes e Brain (2018) é particularmente doloroso para o adolescente em tratamento oncológico lidar com os prejuízos do abandono ou interrupção escolar, pois a adolescência é uma etapa na qual “ocorrem transformações, construção de identidade, e a convivência em grupo de iguais se faz necessária, bem como a conclusão do ensino médio e, por conseguinte, o ingresso no ensino superior, técnico ou mercado de trabalho” (Mendes; Góes; Brain, 2018, p. 308). Levando em consideração esse desafio, é importante promover contextos de escuta e oportunizar espaços para que os estudantes possam falar de si mesmos, de suas experiências, de seus gostos, opiniões, expectativas, medos e outras coisas, o que pode favorecer pistas ao professor de abordagens em potencial e

de tópicos sensíveis para os estudantes. As atividades exigem concentração e foco, mas uma aula é mais do que isso. Envolve relacionamento entre pessoas, compartilhamento de experiências, colaboração na rotina. Uma vez que a BNCC propõe uma base para as práticas escolares, considerar o processo de escuta dos estudantes representa uma oportunidade de contextualizar os conhecimentos e áreas do saber de acordo com as vivências e experiências dos estudantes.

Dessa forma, em todas as oficinas houve momentos em que os participantes puderam utilizar os tablets como quisessem e conversar sobre qualquer assunto. Assim, esse processo de escuta e interação foi fundamental pois possibilitou conhecer o contexto de cada participante e perceber que alguns deles possuíam um desejo e expectativa de concluir o ensino médio, iniciar uma graduação e ter uma carreira profissional. Assim, o processo de escuta foi uma forma de motivar o desenvolvimento de habilidades relativas às dimensões **trabalho e projeto de vida**, além da questão de **autoconhecimento e autocuidado**, uma vez que acreditar em si mesmo, fazer planos, projetar-se para a vida, são coisas que também representam um processo de conhecer e zelar por si mesmo, um cuidado essencial para jovens em tratamento oncológico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo analisar como as práticas educacionais baseadas na aprendizagem criativa aplicadas à literacia digital dos participantes relacionam-se com as competências gerais da BNCC. Percebe-se que as práticas educacionais das oficinas de criatividade e tecnologia caracterizaram um contexto de aprendizagem criativa e literacia digital que esteve alinhado com as competências gerais da educação básica definidas pela BNCC, descritas neste trabalho por meio de suas dimensões.

Os princípios da aprendizagem criativa orientaram o desenvolvimento das práticas, principalmente ao possibilitar espaços em que os estudantes pudessem criar, brincar e experimentar ideias e novas abordagens dos recursos tecnológicos, o que favorece o desenvolvimento da literacia digital, que, por sua vez, pressupõe o desenvolvimento de sujeitos autônomos e críticos, conscientes das possibilidades de ação e interação na cultura digital. Para os participantes em tratamento oncológico, o ambiente das oficinas possibilitou desenvolverem

conhecimentos por meio de temáticas relevante para suas vidas, considerando também questões socioemocionais ligadas ao ensino e ao desenvolvimento do pensamento crítico e criativo na cultura digital.

Ainda que as práticas ocorressem no ambiente da instituição de apoio ao câncer, pode-se considerar que a prática promoveu a inclusão social dos participantes, pois as atividades estiveram alinhadas com as dimensões de competências gerais da BNCC, a base dos currículos educacionais. Possibilitar que estudantes afastados da escola tenham acesso a um ensino alinhado com as perspectivas dos currículos, sem prejuízo em relação ao desenvolvimento de habilidades e estratégias pedagógicas, configura-se também como uma forma de educar na diversidade e na inclusão.

Na continuidade da pesquisa, novas práticas estão sendo desenvolvidas com os participantes, agora no contexto de uma tese de doutorado focada em promover a inclusão sociocultural de crianças e adolescentes em tratamento oncológico por meio de práticas de letramento literário e arteterapia. A tese está na fase inicial de construção do projeto de pesquisa.

REFERÊNCIAS

- BRAGA, Tátilla Rangel Lobo; MATTOS, Camille Xavier de; CABRAL, Ivone Evangelista. Educação em saúde participativa sobre (re) inclusão escolar de adolescente sobrevivente de câncer. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 74, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/reben/a/84TYpxb8ThmFRvcsHs83XZp/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 31 jan. 2024
- BRASIL. **Base nacional comum curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018a. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 13 nov. 2024.
- BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Resolução nº 3**, de 21 de novembro de 2018. 2018b. Disponível em http://www.in.gov.br/materia/-/asset_publisher/Kujrw0TZC2Mb/content/id/51281622. Acesso em: 08 jan. 2024.
- BRASIL. Ministério da Saúde. Instituto Nacional de Câncer José Alencar Gomes da Silva. **Estimativa 2020**: incidência de câncer no Brasil. Rio de Janeiro: INCA, 2019. Disponível em: <https://www.inca.gov.br/sites/ufu.sti.inca.local/files//media/document//estimativa-2020-incidencia-de-cancer-no-brasil.pdf>. Acesso em: 16 nov. 2023.
- ELICKER, Ana; BARBOSA, Débora Nice Ferrari. **Literacia Digital**. 1. ED. Porto alegre: Cirkula, 2021. V. 1. 96p.

FEDERAL, Governo. Estatuto da Criança e do Adolescente. **Lei federal**, v. 8, 1990. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm> Acesso em: 03 jan 2024

FERNANDES, Luana Maria de Souza; SOUZA, Airle Miranda de. Significados do câncer infantil: a morte se ocupando da vida na infância. **Psicologia em estudo**, v. 24, 2019. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/pe/a/k6LxhC5kpg4DPPwdw8ywyhj/?lang=pt&format=html>> Acesso em: 07 jan. 2024

MENDES, Marcos Vinicius; GÓES, Ângela Cristina Fagundes; BRAIN, Fernanda Roberta Menezes. Crianças e adolescentes em tratamento oncológico: uma análise sobre a visão do adiamento do início ou interrupção da educação escolar. **Revista Brasileira de Cancerologia**, v. 64, n. 3, p. 301-309, 2018. Disponível em: <https://rbc.inca.gov.br/index.php/revista/article/view/27/5>. Acesso em: 19 fev. 2024

MOVIMENTO PELA BASE. Dimensões e Desenvolvimento das Competências Gerais da BNCC. Center for Curriculum Redesign. 2018. Disponível em <http://movimentopelabase.org.br/acontece/competencias-gerais-de-bncc/>. Acesso em 19 abr. 2023

PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; TEDESCO, Silvia. **Pistas do método cartográfico: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

PRADO FILHO, Kleber; TETI, Marcela Montalvão. A cartografia como método para as ciências humanas e sociais. **Barbarói**, n. 38, p. 45-49, 2013. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0104-65782013000100004&script=sci_arttext> Acesso em: 12 jan. 2024

RESNICK, M. **Jardim de infância para a vida toda: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos**. Porto Alegre: Penso.2020

SACCOL, Amarolinda Iara da Costa Zein; SCHLEMMER, Eliane; BARBOSA, Jorge Luis Victoria. **M-learning e Ulearning: Novas Perspectivas da Aprendizagem Móvel e Ubíqua**. 1ª ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

SILVA, José Carlos Teixeira. Tecnologia: novas abordagens, conceitos, dimensões e gestão. **Production**, v. 13, n. 1, p. 50-63, 2003. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/prod/a/3ZWfzzNVH44X8J7KgbRfShQ/?format=html>> Acesso em: 28 dez. 2023

TREVISANI, Fernando de Mello; CORRÊA, Ygor. Ensino híbrido e o desenvolvimento de competências gerais da base nacional comum curricular. **Revista Prâksis**, [S. l.], v. 2, p. 43-62, 2020. DOI: 10.25112/rpr.v2i0.2208. Disponível em: <https://periodicos.feevale.br/seer/index.php/revistapraksis/article/view/2208>. Acesso em: 5 jan. 2024.

Recebido em: *Julho/2024*.

Aprovado em: *Setembro/2024*.