



URNA ELETRÔNICA ESCOLAR: TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO FORTALECENDO A GESTÃO DEMOCRÁTICA

AUGUSTO SCHWAGER DE CARVALHO; ADRIANA DA SILVA LISBOA TOMAZ

RESUMO

O presente resumo tem como objetivo apresentar o aplicativo denominado “Urna Eletrônica Escolar” e mostrar a sua principal funcionalidade. O *software* encontra-se em processo de produção e será apresentado como o produto final de um Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação. Mostraremos como podemos cadastrar, realizar e apurar o resultado de uma eleição, para estudante representante de turma, utilizando o aplicativo Urna Eletrônica Escolar. O resumo será concluído fazendo uma reflexão sobre como que as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) podem ser aplicadas na escola visando o fortalecimento da democracia e com uma sugestão de replicabilidade do uso do aplicativo desenvolvido.

Palavras-chave: Democracia; Eleições escolares; Estudante representante de turma; Gestão Escolar; Comunidade Escolar.

1 INTRODUÇÃO

A gestão democrática escolar está em processo de aperfeiçoamento ao longo dos anos pelos diferentes órgãos governamentais nos fornecendo um amparo legal cada vez mais robusto. Iremos apresentar inicialmente o processo evolução da gestão democrática escolar, recapitulando os principais fatos e legislações que nos fornecem a base legal para que a mesma ocorra nas unidades escolares.

Nas unidades escolares gerida de forma democrática devem ocorrer diferentes processos eleitorais, como por exemplo, eleições para discente e docente representante de turma, Conselho Escolar e para Diretor/Vice-diretor.

A oportunidade de eleições aumenta e fortalece o vínculo da comunidade escolar com a escola. Como educadores, queremos que a escola tenha o papel transformador logo, precisamos transformar a escola que temos e, segundo Paro (2017), a transformação da escola necessariamente passa por sua apropriação pelas camadas trabalhadoras.

Refletiremos de que forma as eleições escolares podem ajudar na apropriação da escola pela comunidade escolar e como que as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) podem ser facilitadoras dos processos eleitorais escolares.

Será apresentado o software “Urna Eletrônica Escolar” que está em fase de finalização, e deverá ser entregue como produto final, para obtenção da aprovação, em um Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação. Este aplicativo foi desenvolvido com o objetivo de facilitar a criação, realização e apuração das eleições escolares que ocorrem em escolas públicas ou privadas. Facilitar os processos democráticos de escolha é fortalecer diretamente a democracia.

2 RELATO DE CASO/EXPERIÊNCIA

Com o intuito de facilitar as diferentes eleições escolares, está em fase de finalização, como produto final de um mestrado profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação, o *software* “Urna Eletrônica Escolar”. Este *software* será distribuído de forma gratuita, estará disponível para os sistemas operacionais *Android* e *IOS* e permitirá que diferentes pleitos eleitorais sejam realizados de forma mais sigilosa, ágil e segura.

Para apresentar algumas funções do *software* simularemos o cadastro e a realização de uma eleição para “Discente representante de turma - 2024”, com três candidatos fictícios. Os candidatos não possuirão chapa, não terão suas imagens apresentadas na urna e não terão um vice, porém, caso fosse necessário, todas estas opções poderiam ser selecionadas.

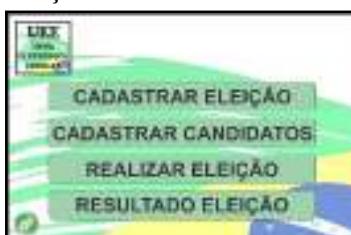
Na tela inicial do aplicativo, o usuário deverá clicar em “cadastrar eleição” (Figura 1).

Figura 1. Tela Inicial do software “Urna Eletrônica Escolar”



Na tela de cadastro (Figura 2) será necessário escrever o nome da eleição (Discente representante de turma - 2024), uma senha para acesso (qualquer senha alfanumérica) e o cargo que estará sendo disputado (Representante de turma).

Figura 2: Tela de cadastro de eleição



Na sequência o usuário deverá na tela inicial (Figura 1) clicar em “cadastrar candidatos”. Já na tela de cadastro de candidatos (Figura 3) é possível escolher através de uma lista suspensa a eleição cadastrada anteriormente. Também deverá ser escolhido, através de uma lista suspensa, o cargo de “Representante de turma”. A seguir, de acordo com as instruções da simulação, deverá ser marcado a opção “não” para as seguintes perguntas: Candidatos terão chapa? Candidatos terão foto? Candidatos terão vice?

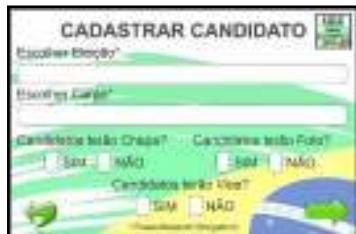
Figura 3: Primeira tela de cadastro de candidato



Ao clicar em seguir, no canto inferior direito, será apresentada a tela para cadastro do nome dos candidatos (Figura 4). Os campos Vice, Chapa e Carregar foto não estarão disponíveis nesta tela pois esta informação foi passada na etapa anterior. Após inserir o nome do candidato

temos que clicar no botão “Cadastrar novo candidato” para inserir o candidato seguinte ou “Terminar e salvar o cadastramento” para finalizar o cadastro.

Figura 4: Segunda tela de cadastro de candidato



Clicando em “terminar e salvar o cadastramento”, para segurança e impedir um uso não autorizado, o *software* solicitará a senha que foi definida ao cadastrar a eleição (Figura 5).

Figura 5: Tela de confirmação por senha de cadastro de candidato



Após o cadastramento da eleição e dos candidatos, o usuário deverá realizar a eleição com os votantes. Como estamos simulando uma eleição para discente representante de turma, a urna eletrônica escolar deve ser colocada em sala de aula para que os estudantes possam realizar a votação. Após clicar em “realizar eleição”, na tela inicial (Figura 1), deverá ser selecionada a eleição “Discente representante de turma - 2024” na lista suspensa e preenchida a senha (Figura 6).

Figura 6: Tela de escolha da eleição que será realizada



Após o carregamento da eleição os estudantes terão acesso a seguinte tela de votação (Figura 7):

Figura 7: Tela de votação



- 1 – Teclado numérico
- 2 – Botão de voto em branco

- 3 – Botão para corrigir possível erro de digitação
- 4 – Botão de confirmação do voto
- 5 – Tela de informações sobre o candidato escolhido
- 6 – Botão de encerramento da eleição.

Para votação o estudante deverá escolher um dos três números dos candidatos possíveis. Caso o aluno digite um número diferente dos três números dos candidatos e apertar a tecla de confirmar voto, o estudante terá seu voto anulado. Para votar em branco basta apertar somente o botão de voto em branco e depois a tecla confirma. Caso o aluno cometa algum erro ao digitar, ele poderá corrigir, apertando a tecla laranja. Sempre após a finalização de um voto a urna eletrônica escolar emitirá um som para avisar aos controladores do fim da votação.

Para encerrar a eleição deverá ser selecionado o botão de encerramento (botão 6). Este botão levará a uma tela de solicitação de senha, para que não ocorra um encerramento indevido (Figura 8).

Figura 8: Tela de encerramento de eleição



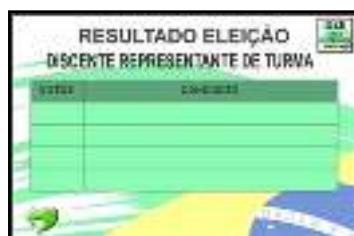
Ao finalizar a votação, o resultado pode ser apurado na tela inicial (Figura 1), clicando no botão “resultado eleição”. Ao selecionar este botão, o usuário escolherá a eleição que ele quer o resultado na lista suspensa e deverá colocar a senha da mesma (Figura 9)

Figura 9: Primeira tela de resultado da eleição



Ao confirmar a eleição escolhida, o aplicativo mostrará o número de votos e o nome de cada candidato em ordem decrescente de votação (Figura 10).

Figura 10: Segunda tela de resultado da eleição



3 DISCUSSÃO

A gestão democrática e participativa foi trazida para a educação através da Constituição Federal de 1988 que em seu artigo 206, diz que o ensino no Brasil será ministrado com base em alguns princípios, sendo o sexto princípio a “gestão democrática do ensino público, na forma da lei” (BRASIL, 2016).

A partir da promulgação da Constituição Federal troca-se o nome de administração escolar para gestão escolar. Este termo, administração, está mais voltado para algo burocrático e hierárquico enquanto o termo gestão possui uma característica mais plural com foco no desenvolvimento da democracia (BRASIL, 2021).

Compreendemos que realizar eleições escolares fortalece a democracia, mas demanda tempo da equipe diretiva responsável pelo processo. Deve-se destinar tempo a verificação de quem são os candidatos, criar cédulas de votação, construir uma urna para depósito dos votos, realizar o pleito eleitoral e a apuração dos resultados.

Até o momento o aplicativo “Urna Eletrônica Escolar” passou por todos os testes realizados pela equipe que o está produzindo, porém, o aplicativo será posto à prova na realização das eleições para discentes representes de turma, no início do ano de 2024, em uma Escola Municipal de Duque de Caxias, Rio de Janeiro. A expectativa é que 20 turmas tenham os seus representantes escolhidos utilizando o aplicativo, onde serão observadas as possíveis dificuldades encontradas pelos estudantes que participarão da votação.

A equipe diretiva responsável, ao final das eleições, participará de uma entrevista semiestruturada para que sejam levantados os possíveis problemas encontrados na criação, execução e apuração das eleições e para que sejam sugeridos melhorias e aperfeiçoamento do aplicativo.

4 CONCLUSÃO

A gestão democrática é mais que um princípio, deve ser proposta como um objetivo a ser alcançado e, para que isso ocorra, ela deve configurar-se como uma prática educativa expressa por todos os membros da comunidade escolar e se materializar também por meio das eleições.

O uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação são valiosos para a escola não somente para potencializar os processos de ensino aprendizagem. Podemos também usar estas ferramentas para reforçar os laços com a comunidade escolar e fortalecer a democracia.

O processo eleitoral é de extrema importância para garantirmos uma gestão democrática, porém, participar realmente da gestão democrática é mais do que participar apenas de eleições, é usar o espaço da escola como um recurso para a educação não somente dos alunos, mas de todos: pais, professores, comunidade e estudantes (LUCKESI, 2007).

Portanto, pretendemos publicitar por meio de futuros artigos a divulgação dos resultados obtidos com o uso do aplicativo “Urna Eletrônica Escolar” para que, em caso de êxito, outras unidades escolares possam fazer uso do mesmo.

REFERÊNCIAS

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidente da República, [2016].

BRASIL. Ministério da Educação. **Curso Gestão Escolar**. Brasília, 2021. Disponível em: avamec.mec.gov.br. Acesso em 18 nov. 2023.

LUCKESI, C. C. **Gestão Democrática da escola, ética e sala de aula**. ABC Educatio, n. 64. São Paulo: Criarp, 2007.

PARO, V. H. **Gestão democrática da escola pública**. Cortez Editora, 2017.