



2020 Personal Report
Relatório Individual
12 *Informe Individual*

DigCompEdu Check-in (2019)

Overall Result

Resultado Geral

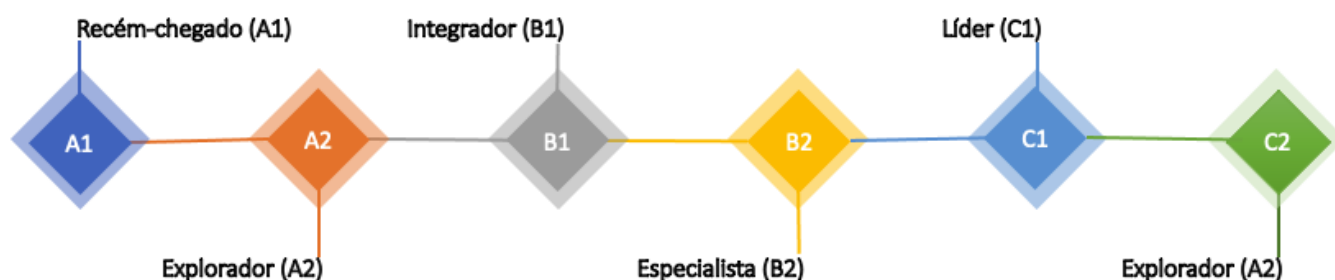
Resultado General

DigCompEdu Check-in (2019)

A **competência digital** está entre as competências-chave básicas para a aprendizagem digital e a empregabilidade. Em 2018, o Conselho da União Europeia (Re)elencou 8 competências essenciais para a aprendizagem ao longo da vida, dentre elas a competência digital, a definindo como “As competências digitais envolvem a adesão e a utilização confiante, crítica e responsável de tecnologias digitais na aprendizagem, no trabalho e na participação na sociedade. Nelas se incluem a informação e a literacia de dados, a comunicação e a colaboração, a literacia mediática, a criação de conteúdos digitais (incluindo a programação), a segurança (incluindo o bem-estar digital e as competências associadas à cibersegurança), as questões relacionadas com a propriedade intelectual, a resolução de problemas e o espírito crítico” (p. 9).

Este questionário, desenvolvido com base no DigCompEdu: quadro europeu de competência digital para educadores, tem como objetivo auxiliar as de Ensino Superior que desejam diagnosticar o nível de competência digital de seus educadores para que possam prepará-los para prosperar em um mercado de trabalho digital em evolução cada vez mais acelerada, e claro para os próprios educadores como uma autorreflexão.

Os seis níveis de proficiência são cumulativa, partindo do A1 até o C2, haja visto que cada descritor de nível superior inclui todos os descritores de nível inferior, ou seja, grau crescente de complexidade, são inspirados pela taxonomia revista de Bloom e seguem os níveis do Quadro Europeu Comum de Referência para Línguas (QECR).



B1 - Integrador



You / Você / Uds

Average / Média / Promedio

Caro educador, seu nível de proficiência nas Competências Digitais é **Especialista (B2)** com base no DigCompEdu: quadro europeu de competência digital para educadores.

Os educadores com este nível de proficiência têm usado uma variedade de tecnologias digitais com confiança, criatividade e espírito crítico para melhorar as suas atividades profissionais. Selecionam tecnologias digitais propositadamente para situações específicas e procuram compreender as vantagens e desvantagens de diferentes estratégias digitais. São curiosos e abertos a novas ideias, sabendo que há muitas coisas que ainda não experimentaram. Usam a experimentação como um meio de expandir, estruturar e consolidar o seu repertório de estratégias. Os Especialistas são o alicerce de qualquer instituição educativa quando se trata de inovar práticas.

1. Envolvimento profissional

A competência digital dos educadores é expressa pela sua capacidade para utilizar tecnologias digitais, não só para melhorar o ensino, mas também para as interações profissionais com colegas, aprendentes, encarregados de educação e outras partes interessadas. É expressa, também, pela sua capacidade para utilizá-las para o seu desenvolvimento profissional individual e para o bem coletivo, e inovação contínua na instituição e no ensino.

B2 - Especialista



You / Você / Uds

Average / Média / Promedio

A área **Envolvimento profissional** é composta por quatro competências: 1.1 Comunicação institucional; 1.2 Colaboração profissional; 1.3 Prática reflexiva; e 1.4 Desenvolvimento Profissional Contínuo Digital (DPC).

1.1 Comunicação institucional

Usar tecnologias digitais para melhorar a comunicação institucional com os aprendentes, encarregados de educação e terceiros. Contribuir, colaborativamente, para desenvolver e melhorar as estratégias de comunicação institucional.

1.2 Colaboração profissional

Usar tecnologias digitais para colaborar com outros educadores, partilhar e trocar conhecimento e experiência, bem como para inovar práticas pedagógicas de forma colaborativa.

1.3 Prática reflexiva

Refletir individualmente e coletivamente, avaliar criticamente e desenvolver ativamente a sua prática pedagógica digital e a da sua comunidade educativa.

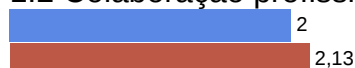
1.4 Desenvolvimento Profissional Contínuo (DPC) digital

Usar fontes e recursos digitais para desenvolvimento profissional contínuo

1.1 Comunicação institucional



1.2 Colaboração profissional



1.3 Prática reflexiva



1.4 Desenvolvimento Profissional Contínuo Digital (DPC)



You / Você / Uds

Average / Média / Promedio

2. Recursos digitais

Os educadores têm ao seu dispor uma variedade de **recursos digitais (educativos)** que podem utilizar no ensino. Uma das competências-chave que qualquer educador precisa de desenvolver é aceitar essa variedade, para identificar eficazmente os recursos que melhor se adequam aos seus objetivos de aprendizagem, grupo de aprendentes e estilo de ensino; para estruturar a riqueza de materiais, estabelecer ligações e modificar, adicionar e desenvolver recursos digitais para apoiar a sua prática.

Ao mesmo tempo, precisam de ter consciência de como usar e gerir conteúdo digital de forma responsável. Devem respeitar as regras de direitos de autor quando utilizam, modificam e partilham recursos e proteger conteúdo e dados sensíveis, tais como exames ou as classificações dos aprendentes em formato digital.

B2 - Especialista



You / Você / Uds

Average / Média / Promedio

A área **Recursos digitais** é composta por três competências: 2.1 Seleção; 2.2 Criação e modificação; e 2.3 Gestão, proteção e partilha.

2.1 Seleção

Identificar, avaliar e selecionar recursos digitais para o ensino e aprendizagem. Ter em consideração o objetivo específico de aprendizagem, o contexto, a abordagem pedagógica e o grupo de aprendentes, ao selecionar recursos digitais e planificar a sua utilização.

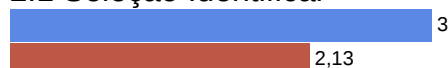
2.2 Criação e modificação

Modificar e desenvolver recursos existentes com licença aberta e outros recursos onde tal é permitido. Criar ou cocriar novos recursos educativos digitais. Ter em consideração o objetivo específico de aprendizagem, o contexto, a abordagem pedagógica e o grupo de aprendentes, ao selecionar recursos digitais e planificar a sua utilização.

2.3 Gestão, proteção e partilha

Organizar conteúdo digital e disponibilizá-lo aos aprendentes, encarregados de educação e outros educadores. Proteger eficazmente conteúdo digital sensível. Respeitar e aplicar corretamente regras de privacidade e de direitos de autor. Compreender a utilização e criação de licenças abertas e de recursos educativos abertos, incluindo a sua atribuição apropriada.

2.1 Seleção Identificar



2.2 Criação e modificação



2.3 Gestão, proteção e partilha



You / Você / Uds

Average / Média / Promedio

3. Ensino e aprendizagem

As tecnologias digitais podem melhorar as estratégias de ensino e aprendizagem de muitas maneiras diferentes. No entanto, independentemente da estratégia ou abordagem pedagógica escolhida, a competência digital específica do educador reside em orquestrar efetivamente a utilização de tecnologias digitais nas diferentes fases e configurações do processo de aprendizagem. A competência fundamental nesta área - e talvez em todo o Quadro - é a 3.1: Ensino. Esta competência refere-se à formulação, planificação e implementação da utilização de tecnologias digitais em diferentes fases do processo de aprendizagem.

B1 - Integrador



You / Você / Uds

Average / Média / Promedio

A área **Ensino e aprendizagem** é composta por quatro competências: 3.1 Ensino 3.2 Orientação; 3.3 Aprendizagem colaborativa; e 3.4 Aprendizagem autorregulada.

3.1 Ensino

Planificar e implementar dispositivos e recursos digitais no processo de ensino, de modo a melhorar a eficácia das intervenções pedagógicas. Gerir e orquestrar adequadamente estratégias de ensino digital. Experimentar e desenvolver novos formatos e métodos pedagógicos para o ensino.

3.2 Orientação

Usar tecnologias e serviços digitais para melhorar a interação com os aprendentes, individual e coletivamente, dentro e fora da sessão de aprendizagem. Usar tecnologias digitais para proporcionar orientação e assistência oportuna e dirigida. Experimentar e desenvolver novas formas e formatos para oferecer orientação e apoio.

3.3 Aprendizagem colaborativa

Usar tecnologias digitais para promover e melhorar a colaboração do aprendente. Permitir que os aprendentes usem tecnologias digitais enquanto parte de tarefas colaborativas, como meio de melhorar a comunicação, a colaboração e a criação colaborativa de conhecimento.

3.4 Aprendizagem autorregulada

Usar tecnologias digitais para apoiar a aprendizagem autorregulada dos aprendentes, i.e., permitir que planeiem, monitorizem e reflitam sobre a sua própria aprendizagem, forneçam evidências de progresso, partilhem ideias e encontrem soluções criativas.

3.1 Ensino



3.2 Orientação



3.3 Aprendizagem colaborativa



3.4 Aprendizagem autorregulada



You / Você / Uds

Average / Média / Promedio

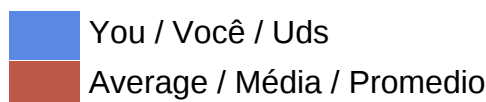
4. Avaliação

A **avaliação** pode ser um facilitador ou um obstáculo para a inovação na educação. Quando se integram tecnologias digitais no ensino e aprendizagem, deve ter-se em consideração de que modo se podem melhorar as estratégias de avaliação existentes. Entretanto, deve também ter-se em linha de conta como podem ser utilizadas para criar ou facilitar abordagens inovadoras de avaliação. Os educadores digitalmente competentes devem ser capazes de utilizar tecnologias digitais no âmbito da avaliação com estes dois objetivos em mente.

Além disso, a utilização de tecnologias digitais na educação, quer para a avaliação, aprendizagem, administração ou outros objetivos, resulta numa ampla gama de dados disponíveis sobre o comportamento individual de aprendizagem de cada aprendente. Analisar e interpretar estes dados, e usá-los para ajudar a tomar decisões, está a tornar-se cada vez mais importante, com o complemento da análise de evidências convencionais sobre o comportamento do aprendente.

Ao mesmo tempo, as tecnologias digitais podem contribuir para monitorizar diretamente o progresso do aprendente, facilitar o feedback e permitir aos educadores avaliarem e adaptarem as suas estratégias de ensino.

B1 - Integrador



A área **Avaliação** é composta por três competências: 4.1 Estratégias de avaliação; 4.2 Análise de evidências; e 4.3 Feedback e planificação

4.1 Estratégias de avaliação

Usar tecnologias digitais para a avaliação formativa e sumativa. Melhorar a diversidade e adequação dos formatos e abordagens de avaliação.

4.2 Análise de evidências

Produzir, seleccionar, analisar criticamente e interpretar evidências digitais sobre a atividade, desempenho e progresso do aprendente, de modo a informar o ensino e aprendizagem.

4.3 Feedback e planificação

Usar tecnologias digitais para fornecer feedback oportuno e direcionado aos aprendentes. Adaptar estratégias de ensino e proporcionar apoio direcionado, com base nas evidências geradas pelas tecnologias digitais utilizadas. Permitir que aprendentes e encarregados de educação compreendam as evidências fornecidas pelas tecnologias digitais e as usem para tomada de decisão.

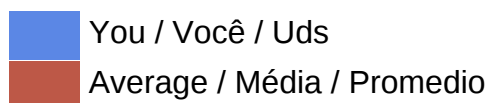
4.1 Estratégias de avaliação



4.2 Análise de evidências



4.3 Feedback e planificação

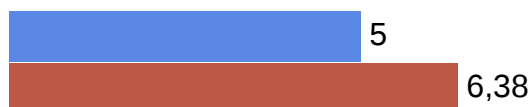


5. Capacitação dos aprendentes

Um dos pontos-fortes das tecnologias digitais na educação é o seu potencial para apoiar estratégias pedagógicas centradas no aprendente e impulsionar o envolvimento ativo dos aprendentes no processo de aprendizagem e sua apropriação. Assim, as tecnologias digitais podem ser usadas para facilitar o envolvimento ativo dos aprendentes, p. ex., quando exploram um tópico, experimentam diferentes opções ou soluções, compreendem ligações, chegam a soluções criativas ou criam um artefacto e refletem sobre ele.

As tecnologias digitais podem também contribuir para o apoio da diferenciação em sala de aula e da educação personalizada, ao proporcionarem a realização de atividades de aprendizagem adaptadas ao nível de competência, interesses e necessidades de cada aprendente. No entanto, em simultâneo, deve-se ter cuidado para não exacerbar as desigualdades existentes (p. ex., no acesso a tecnologias digitais) e garantir a acessibilidade a todos os aprendentes, incluindo aqueles com necessidades especiais.

A2 - Explorador



You / Você / Uds

Average / Média / Promedio

A área **Capacitação dos aprendentes** é composta por três competências: 5.1 Acessibilidade e inclusão; 5.2 Diferenciação e personalização; e 5.3 Envolvimento ativo.

5.1 Acessibilidade e inclusão

Garantir acessibilidade a recursos e atividades de aprendizagem para todos os aprendentes, incluindo os que têm necessidades especiais. Ter em consideração e dar resposta às expectativas, capacidades, usos e conceções erróneas (digitais) dos aprendentes, bem como ao uso contextual, físico e cognitivo que fazem das tecnologias digitais.

5.2 Diferenciação e personalização

Usar tecnologias digitais para atender às diversas necessidades de aprendizagem dos aprendentes, permitindo que estes progridam a diferentes níveis e velocidades e sigam caminhos e objetivos de aprendizagem individuais.

5.3 Envolvimento ativo

Usar tecnologias digitais para promover o envolvimento ativo e criativo dos aprendentes com um assunto específico. Usar tecnologias digitais no âmbito de estratégias pedagógicas que fomentem as competências transversais dos aprendentes, a reflexão profunda e a expressão criativa. Abrir a aprendizagem a novos contextos do mundo real, que envolvam os próprios aprendentes em atividades práticas, investigação científica ou resolução de problemas complexos, ou que, de outros modos, aumentem o seu envolvimento ativo em temas complexos.

5.1 Acessibilidade e inclusão



5.2 Diferenciação e personalização



5.3 Envolvimento ativo



You / Você / Uds

Average / Média / Promedio

6. Promoção da competência digital dos aprendentes

A competência digital é uma das competências transversais que os educadores necessitam de incutir nos aprendentes. Enquanto a promoção de outras competências transversais é apenas parte da competência digital dos educadores, na medida em que as tecnologias digitais são utilizadas para tal, a capacidade para promover a competência digital dos aprendentes é uma parte integrante da competência digital dos educadores. Por isso, esta competência merece uma área de destaque no Quadro DigCompEdu.

As competências digitais dos aprendentes estão reunidas no Quadro Europeu de Competência Digital para Cidadãos (DigComp). Assim, a área do DigCompEdu segue a mesma lógica e especifica cinco competências com conteúdos e descrições em linha com o DigComp. No entanto, os títulos foram adaptados para enfatizar a dimensão e o foco pedagógico neste Quadro.

B1 - Integrador



You / Você / Uds

Average / Média / Promedio

A área **Promoção da competência digital dos aprendentes** é composta por cinco competências: 6.1 Literacia da informação e dos média; 6.2 Comunicação e colaboração digital; 6.3 Criação de conteúdo digital; 6.4 Uso responsável ; e 6.5 Resolução de problemas digitais.

6.1 Literacia da informação e dos média

Incorporar atividades, tarefas e avaliações de aprendizagem que requeiram que os aprendentes articulem necessidades de informação; encontrem informação e recursos em ambientes digitais; organizem, processem, analisem e interpretem informação; e comparem e avaliem criticamente a credibilidade e a fiabilidade da informação e das suas fontes.

6.2 Comunicação e colaboração digital

Incorporar atividades, tarefas e avaliações de aprendizagem que requeiram que os aprendentes usem, eficaz e responsabilmente, tecnologias digitais para comunicação, colaboração e participação cívica.

6.3 Criação de conteúdo digital

Incorporar atividades, tarefas e avaliações de aprendizagem que requeiram que os aprendentes se expressem através de meios digitais, modifiquem e criem conteúdo digital em diferentes formatos. Ensinar aos aprendentes como os direitos de autor e as licenças se aplicam ao conteúdo digital, como referenciar fontes e atribuir licenças.

6.4 Uso responsável

Tomar medidas que garantam o bem-estar físico, psicológico e social dos aprendentes enquanto usam tecnologias digitais. Capacitar os aprendentes para gerir riscos e usar tecnologias digitais de forma segura e responsável.

6.5 Resolução de problemas digitais

Incorporar atividades, tarefas e avaliações de aprendizagem que requeiram que os aprendentes identifiquem e resolvam problemas técnicos ou transfiram criativamente conhecimento tecnológico para novas situações

6.1 Literacia da informação e dos média



6.2 Comunicação e colaboração digital



6.3 Criação de conteúdo digital



6.4 Uso responsável



6.5 Resolução de problemas digitais



You / Você / Uds

Average / Média / Promedio



References

Referências

Referencias

Council of Europe. (2018). Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment: Companion Volume with New Descriptors. <https://rm.coe.int/cefr-companion-volume-with-new-descriptors-2018/1680787989>

Lucas, M., Bem-haja, P., Santos, S., Figueiredo, H., Ferreira Dias, M., & Amorim, M. (2022). Digital proficiency: Sorting real gaps from myths among higher education students. *British Journal of Educational Technology*, 53(6), 1885–1914. <https://doi.org/10.1111/bjet.13220>

Lucas, M., & Moreira, A. (2017). DigComp 2.1: Quadro Europeu de Competência Digital para Cidadãos: com oito níveis de proficiência e exemplos de uso. UA Editora.

<http://hdl.handle.net/10773/21079> Conselho da União Europeia. (2018).

Recomendação 2018/C189/01 - Sobre as competências essenciais para a aprendizagem ao longo da vida. *Jornal Oficial Da União Europeia*, L 189, 1–13. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01))

Parlamento Europeu, & Conselho da União Europeia. (2006). Recomendação 2006/962/CE - Sobre as competências essenciais para a aprendizagem ao longo da vida. *Jornal Oficial Da União Europeia*, L 394, 10–18. eur-lex.europa.eu

Santos, C., Pedro, N., & Mattar, J. (2022). *Digital Competence Self-Assessment Tool*. <http://www.digcomptest.eu/>