

Avaliando as Competências Digitais dos Educadores



European Commission



Figura 2: Áreas e âmbito do DigCompEdu

Para promover a aceitação, propõe-se referir-se aos níveis de proficiência usando descritores de papéis motivadores. No entanto, eles podem ser mapeados nos níveis de proficiência usados pelo Quadro Europeu Comum de Referência para Línguas (CEFR), variando de A1 (Recém-chegado) a C2 (Pioneiro). Em geral, as seguintes caracterizações são aplicadas:

Recém-chegado (A1) têm consciência do potencial das tecnologias digitais, no entanto, tiveram pouco contacto com tecnologias digitais e precisam de orientação e incentivo para expandir o seu repertório.

Explorador (A2) começaram a usar tecnologias digitais, sem, no entanto, seguirem uma abordagem abrangente ou consistente. Precisam de incentivo, visão e inspiração para expandir as suas competências.

Integrador (B1) usam e experimentam as tecnologias digitais numa variedade de contextos e para uma série de propósitos, no entanto, ainda estão a tentar compreender quais as ferramentas que funcionam melhor e em que contextos.

Especialista (B2) usam uma variedade de tecnologias digitais com confiança, criatividade e espírito crítico para melhorar as suas atividades profissionais. Usam a experimentação como um meio de expandir, estruturar e consolidar o seu repertório de estratégias.

Líder (C1) têm uma abordagem consistente e abrangente na utilização de tecnologias digitais. São uma fonte de inspiração para os outros.

Pioneiro (C2) questionam a adequação de práticas contemporâneas digitais e pedagógicas. Lideram a inovação e são um modelo a seguir pelos outros educadores.



Figura 3: Modelo de progressão DigCompEdu

Quadro Europeu de Competência Digital para Educadores (DigCompEdu)

A profissão docente enfrenta rápidas mudanças, aos educadores são exigidos um conjunto cada vez mais amplo de competências. Em particular, a omnipresença dos dispositivos digitais e o dever de ajudar os alunos a se tornarem digitalmente competentes, exigindo aos educadores que desenvolvam sua própria competência digital.

A estrutura DigCompEdu visa a capturar essas competências digitais específicas do educador.

O quadro é dirigido a educadores em todos os níveis de educação, desde a pré-primário até à educação superior, de adultos incluindo geral e profissional, educação para necessidades educativas especiais e contextos de aprendizagem não-formal. O objetivo é fornecer um quadro de referência geral para desenvolvedores de modelos de competência digital, ou seja, Estados-Membros, governos regionais, agências nacionais e regionais, as próprias organizações educativas e provedores públicos ou privados de formação profissional.

O DigCompEdu considera seis áreas de competência diferentes com um total de 22 competências.

Área 1 foca-se no envolvimento profissional;

Área 2 em fornecer, criar e partilhar recursos digitais;

Área 3 em gerir e orquestrar o uso das tecnologias digitais no ensino e aprendizagem;

Área 4 nas ferramentas digitais e estratégias para melhorar a avaliação;

Área 5 sobre o uso de ferramentas digitais para capacitar os aprendentes;

Área 6 sobre como facilitar a competência digital dos aprendentes.

As áreas 2 a 5 formam o núcleo pedagógico da estrutura. Eles detalham as competências que os educadores precisam possuir para promover estratégias de aprendizagem eficazes, inclusivas e inovadoras, usando as ferramentas digitais.



Figura 1: O quadro DigCompEdu

Joint Research Centre

Para mais informações, contactar:

JRC-DIGCOMPEDU@ec.europa.eu

<https://ec.europa.eu/jrc/digcompedu>

Síntese do quadro DigCompEdu



European
Commission

1. Envolvimento profissional	2. Recursos digitais	3. Ensino e aprendizagem	4. Avaliação	5. Capacitação dos aprendentes	6. Promoção da competência digital dos aprendentes
<p>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.</p> <p>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.</p> <p>1.3 Prática reflexiva Refletir individualmente e coletivamente, avaliar criticamente e desenvolver ativamente a sua prática pedagógica digital e a da sua comunidade educativa.</p> <p>1.4 Desenvolvimento Profissional Contínuo (DPC) digital Usar fontes e recursos digitais para desenvolvimento profissional contínuo.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>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.</p> <p>3.2 Orientação Usar tecnologias e serviços digitais para melhorar a interação com os aprendentes, 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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>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.</p> <p>4.2 Análise de evidências Produzir, selecionar, analisar criticamente e interpretar evidências digitais sobre a atividade, desempenho e progresso do aprendente, de modo a informar o ensino e aprendizagem.</p> <p>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.</p>	<p>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.</p> <p>5.2 Diferenciação e personalização Usar tecnologias digitais para atender às diversas necessidades de aprendizagem dos aprendentes, permitindo que estes programem a diferentes níveis e velocidades e sigam caminhos e objetivos de aprendizagem individuais.</p> <p>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.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>

Figura 4: Visão Geral do quadro DigCompEdu