



Kit de Autoavaliação de Competências Digitais para a Prática Letiva

Project Nr. 2022-1-FR01-KA220-VET-000086996





Project Infosheet

Acrónimo do Projeto: Di-struct!

Título: Di-struct! – Reestruturar disciplinas através da digitalização do Ensino e Formação Profissional (EFP)

Número do Acordo de Subvenção: 2022-1-FR01-KA220-VET-000086996

Período de Implementação: Início – 01/12/2022 | **Fim** – 31/05/2025

Duração: 30 meses

Orçamento: 250.000 €

Parceiros:

1. Chambre De Metiers Et De L'artisanat De Région Auvergne Rhône Alpes - *Lyon, France*
2. ENSINUS - Estudos Técnicos e Profissionais SA - *Lisbon, Portugal*
3. Magyar Digitális Oktatásért Egyesület - *Budapest, Hungary*
4. Fondazione Golinelli - *Bologna, Italy*
5. Uniser Soc. Coop. Onlus - *Bologna, Italy*

Objetivos e resultados esperados

O objetivo geral deste projeto é aumentar o nível de digitalização das escolas de Ensino e Formação Profissional (EFP) através de:"

Objetivos Específicos	Resultados Esperados
Melhorar as competências digitais dos professores em metodologias de aprendizagem ativa baseadas na utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC)	1.1 – Melhoria da compreensão, por parte dos profissionais de EFP, das ferramentas e abordagens digitais disponíveis. 1.2 – Reforço das competências digitais dos professores, nomeadamente na criação de conteúdos. 1.3 – Criação de uma plataforma de e-learning sobre a digitalização do ensino na EFP..
Criar conteúdos mais digitais, interativos e atrativos para os alunos	2.1 – Produção de aulas digitais para serem implementadas numa fase de testes. 2.2 – Elaboração de orientações para o desenvolvimento de conteúdos digitais dedicados às diferentes disciplinas do currículo. 2.3 – Aumento da utilização de ferramentas digitais em apoio à internacionalização (mobilidade virtual, combinada e física). 2.4 – Maior atratividade do ensino.



Pacotes de Trabalho

1. Gestão do Projeto: Coordenação geral, monitorização e cumprimento dos objetivos, prazos e orçamentos do projeto.
2. Levantamento de Práticas e Desenvolvimento de Módulos de Formação: Identificação de boas práticas e necessidades formativas, seguida da criação de módulos de formação para professores de EFP.
3. Criação e Teste de Conteúdos: Desenvolvimento de conteúdos digitais e sua aplicação prática em contextos reais de sala de aula.
4. Orientações para a Digitalização por Disciplinas: Produção de diretrizes específicas para a digitalização adaptadas às diferentes disciplinas curriculares.
5. Disseminação e Valorização: Promoção dos resultados do projeto junto de públicos-alvo e partes interessadas, garantindo a sua sustentabilidade e impacto.

Contexto

Bem-vindo(a) a esta ferramenta de autoavaliação, concebida para o(a) ajudar a avaliar e a melhorar as suas competências digitais para o ensino e a aprendizagem.

Os questionários baseiam-se na ferramenta **SELFIE**, desenvolvida pela Comissão Europeia para apoiar os educadores no reforço das suas competências digitais. Para mais informações e aprofundamento, poderá explorar a plataforma SELFIE aqui: [SELFIE – Autorreflexão sobre a Aprendizagem Eficaz através da Promoção do Uso de Tecnologias Educativas Inovadoras.](#)

Este documento inclui **dois questionários de autoavaliação**:

1. **O primeiro questionário** deve ser preenchido no início da sua jornada. Permite-lhe avaliar o seu nível atual de competência digital e identificar áreas a melhorar.
2. **O segundo questionário** deverá ser preenchido após a exploração das nossas orientações e a aplicação dos conhecimentos adquiridos. As orientações, disponíveis no nosso website dedicado, oferecem sugestões práticas e recursos sobre como criar e implementar atividades digitais na sua prática pedagógica. O nosso módulo de e-learning é igualmente uma ferramenta útil para desenvolver as suas próprias atividades digitais.

Ao comparar os resultados das avaliações inicial e final, poderá medir o seu progresso e a sua confiança na utilização de ferramentas digitais para fins educativos.

Dedique tempo à reflexão sobre as suas respostas e aproveite esta oportunidade para fortalecer as suas competências digitais no ensino!



Primeiro Questionário de Avaliação

Avaliação geral (escala de 1 a 5, sendo 1 = Muito Fraco e 5 = Excelente):

- Qual considera ser o seu nível de conhecimento e competências para o ensino digital?
- Qual considera ser o nível de conhecimento e competências dos seus alunos para a aprendizagem digital?

Pesquisa, Modificação e Criação de RECURSOS DIGITAIS

"Os professores têm ao seu dispor uma vasta gama de recursos digitais. É importante que consigam identificar os recursos que melhor se adaptam às suas necessidades, estilo de ensino e aos seus alunos. Podem também necessitar de aprender a modificar e adaptar esses recursos ou a criar novos. Ao mesmo tempo, é essencial saber partilhar recursos de forma responsável, proteger dados sensíveis, gerir conteúdos de forma ética e respeitar os direitos de autor."SELFIE for TEACHERS Toolkit, página 53

Avalie as suas competências nas seguintes áreas, utilizando a escala:

- 1 – Tenho apenas alguma informação sobre o tema
 - 2 – Já experimentei algumas vezes, mas preciso de muito apoio
 - 3 – Consigo fazer de forma autónoma, mas tenho conhecimento limitado
 - 4 – Tenho boas competências / Sou competente
 - 5 – Sou capaz de ensinar ou apoiar colegas
-
1. Procurar e seleccionar recursos digitais adequados para o ensino e a aprendizagem
 2. Modificar recursos digitais existentes para apoiar e melhorar os objetivos de ensino e aprendizagem
 3. Criar recursos digitais que apoiem e reforcem os objetivos de ensino e aprendizagem



ENSINAR com ferramentas e tecnologias digitais e apoiar o processo de aprendizagem digital dos alunos

"As tecnologias digitais podem melhorar a prática letiva de diversas formas. Uma competência fundamental dos professores é desenhar experiências de aprendizagem com recurso a tecnologias digitais, promovendo o envolvimento ativo dos alunos. Espera-se uma transição de atividades centradas no professor para atividades centradas no aluno."
SELFIE for TEACHERS Toolkit, página 55

Avalie as suas competências nas seguintes áreas (escala 1 a 5, conforme descrito acima):

1. Conceber, desenvolver e implementar atividades de aprendizagem com uso de tecnologias digitais para melhorar os resultados de aprendizagem
2. Utilizar tecnologias digitais para fornecer feedback e promover a autorreflexão
3. Utilizar tecnologias digitais para promover a colaboração entre alunos, tanto individual como coletivamente
4. Utilizar tecnologias digitais para estimular a aprendizagem autorregulada dos alunos, promovendo a autonomia e o envolvimento ativo
5. Utilizar tecnologias digitais para diferenciar e personalizar a aprendizagem, respondendo à diversidade de perfis e necessidades
6. Propor atividades digitais que envolvam os alunos
7. Utilizar tecnologias digitais em projetos de aprendizagem ativa e interdisciplinar

PRÁTICAS DE AVALIAÇÃO

"Os professores podem utilizar tecnologias digitais para recolher dados, apoiar melhor os alunos e adaptar as suas práticas pedagógicas. Esta área diz respeito à transição progressiva de métodos de avaliação tradicionais para um repertório mais abrangente, centrado no aluno, personalizado e autêntico."

SELFIE for SCHOOL Toolkit, página 42

Avalie as suas competências nas seguintes áreas (escala 1 a 5, conforme descrito acima):

1. Utilizar tecnologias digitais para apoiar a avaliação formativa e somativa das aprendizagens
2. Utilizar tecnologias digitais para avaliar as competências dos alunos



3. Utilizar tecnologias digitais para fornecer feedback atempado aos alunos
4. Utilizar tecnologias digitais para permitir que os alunos reflitam sobre a sua própria aprendizagem
5. Utilizar tecnologias digitais para que os alunos forneçam feedback aos colegas sobre o seu trabalho

PROMOVER AS COMPETÊNCIAS DIGITAIS DOS ALUNOS

As competências digitais dos professores são fundamentais para apoiar o desenvolvimento das competências digitais dos seus alunos.

Avalie as suas competências nas seguintes áreas (escala 1 a 5, conforme descrito acima):

1. Implementar atividades de aprendizagem que exijam dos alunos comunicação e colaboração com tecnologias digitais
2. Implementar atividades que exijam dos alunos a utilização de tecnologias digitais para pesquisar, avaliar e gerir informação e dados em ambientes digitais
3. Implementar atividades que permitam aos alunos expressar-se através da criação de artefactos digitais
4. Implementar atividades em que os alunos utilizem tecnologias digitais para compreender e resolver problemas

Segundo questionário de avaliação

De 1 a 5 (sendo 1 = não e 5 = muito):

- Considera que o seu nível de conhecimento e competências no ensino com recurso a tecnologias digitais **melhorou como resultado do planeamento, criação e experimentação** de atividades de aprendizagem digital na sua aula?
- Considera que o nível de conhecimento e competências dos seus alunos na aprendizagem com tecnologias digitais **melhorou como resultado da experimentação** das atividades digitais na sua aula?
- Como avalia a **melhoria da motivação dos alunos** para aprender sobre o tema/disciplina como resultado da implementação das atividades digitais?
- Como avalia a **melhoria do clima de sala de aula** após a experimentação? Acredita que as atividades digitais aumentaram o envolvimento e a participação ativa dos alunos?



Que modelo utilizou para enriquecer a sua Unidade de Aprendizagem/Aula?

- Modelo de Design Instrucional **ADDIE**
- Modelo de Aproximações Sucessivas (**SAM**)
- Os nove eventos de instrução de **Gagné**

Avaliação do Desenvolvimento de Competências

Na secção seguinte, irá avaliar-se nas mesmas competências abordadas na autoavaliação inicial. No entanto, neste momento, o foco será apenas nas **áreas de competência digital que foram desenvolvidas** como resultado do **desenho e da experimentação** da atividade de aprendizagem digital que escolheu.

Pesquisa, Modificação e Criação de RECURSOS DIGITAIS

Os professores têm potencialmente ao seu dispor uma vasta gama de recursos digitais. É importante que consigam identificar eficazmente os recursos que melhor se adequam às suas necessidades, ao seu estilo de ensino e aos seus alunos. Podem também necessitar de aprender a modificar e adaptar recursos, ou a criar novos, de acordo com os seus objetivos pedagógicos. Ao mesmo tempo, é essencial saber partilhar recursos digitais de forma responsável, proteger dados sensíveis e gerir conteúdos de forma ética, respeitando as regras de direitos de autor."SELFIE for TEACHERS Toolkit, página 53

Avalie as suas competências nas áreas seguintes, utilizando a seguinte escala:

1 – de forma nenhuma

2 – pouco

3 – moderadamente

4 – bem

5 – muito

0 – não aplicável, esta competência não depende das atividades digitais que utilizei



1. Procurar e selecionar recursos digitais adequados para o ensino e aprendizagem
2. Modificar recursos digitais existentes para apoiar e melhorar os objetivos de ensino e aprendizagem
3. Criar recursos digitais que apoiem e reforcem os objetivos de ensino e aprendizagem

Por favor, avalie as suas competências nas áreas indicadas abaixo, utilizando a seguinte escala:

ENSINAR com ferramentas digitais e apoiar o processo de aprendizagem digital dos alunos

"As tecnologias digitais podem potenciar e melhorar a prática de ensino e aprendizagem de várias formas. Uma competência essencial dos professores é a capacidade de conceber experiências de aprendizagem com recurso às tecnologias digitais, de forma a envolver ativamente os alunos em aprendizagens autênticas. É altamente esperada uma transição de atividades centradas no professor para atividades centradas no aluno."

— SELFIE for TEACHERS Toolkit, página 55

Por favor, avalie as suas competências nas áreas seguintes, utilizando a seguinte escala:

- 1 – de forma nenhuma
- 2 – pouco
- 3 – moderadamente
- 4 – bem
- 5 – muito
- 0 – não aplicável, esta competência não depende das atividades digitais que utilizei

1. Conceber, desenvolver e implementar atividades de aprendizagem com recurso a tecnologias digitais para melhorar os resultados da aprendizagem
2. Utilizar tecnologias digitais para fornecer feedback e promover oportunidades de reflexão



3. Utilizar tecnologias digitais para fomentar e reforçar a colaboração entre os alunos, tanto individual como coletiva
4. Utilizar tecnologias digitais para promover a autorregulação da aprendizagem dos alunos, incentivando a aprendizagem ativa e autónoma
5. Utilizar tecnologias digitais para diferenciar e personalizar a aprendizagem, atendendo à diversidade de necessidades e capacidades dos alunos
6. Propor atividades de aprendizagem digital que envolvam os alunos
7. Utilizar tecnologias digitais em projetos de aprendizagem ativa interdisciplinares

Práticas de Avaliação

"Os professores podem utilizar tecnologias digitais para recolher dados que permitam apoiar e avaliar melhor os alunos, ao mesmo tempo que refletem e ajustam a sua prática pedagógica. Esta área diz respeito a medidas que as escolas podem considerar com vista a uma transição progressiva da avaliação tradicional para um repertório mais abrangente de práticas. Esse repertório pode incluir práticas de avaliação com suporte tecnológico, centradas no aluno, personalizadas e autênticas." — SELFIE for SCHOOL Toolkit, página 421

stands for: not at all

Por favor, avalie as suas competências nas áreas seguintes, utilizando a seguinte escala:

- 1 – de forma nenhuma
- 2 – pouco
- 3 – moderadamente
- 4 – bem
- 5 – muito
- 0 – não aplicável, esta competência não depende das atividades digitais que utilizei



1. Utilizar tecnologias digitais para apoiar a avaliação formativa e sumativa das aprendizagens
2. Utilizar tecnologias digitais para avaliar as competências dos alunos
3. Utilizar tecnologias digitais para fornecer feedback atempado aos alunos
4. Utilizar tecnologias digitais para permitir que os alunos reflitam sobre a sua própria aprendizagem
5. Utilizar tecnologias digitais para permitir que os alunos forneçam feedback sobre o trabalho dos colegas

Promoção das Competências Digitais dos Alunos

As competências digitais dos professores são essenciais para apoiar e promover o desenvolvimento das competências digitais dos seus alunos.

Por favor, avalie as suas competências nas áreas seguintes, utilizando a seguinte escala:

- 1 – de forma nenhuma
- 2 – pouco
- 3 – moderadamente
- 4 – bem
- 5 – muito
- 0 – não aplicável, esta competência não depende das atividades digitais que utilizei

1. Implementar atividades de aprendizagem que exijam dos alunos comunicação e colaboração com recurso a tecnologias digitais
2. Implementar atividades de aprendizagem que exijam dos alunos a utilização de tecnologias digitais para pesquisar, avaliar e gerir informação e dados em ambientes digitais
3. Implementar atividades de aprendizagem que exijam dos alunos expressarem-se através da criação de artefactos digitais
4. Implementar atividades de aprendizagem nas quais os alunos utilizem tecnologias digitais para compreender e resolver problemas



Quando foi a última vez que participou numa formação interna sobre o desenvolvimento das áreas acima referidas?

1. Nunca participei
2. Nos últimos dois meses
3. Nos últimos seis meses
4. No último ano
5. Há mais de um ano
6. Fui formador(a) / Co-facilitei a formação com colegas

Conclusão

Ao comparar as suas autoavaliações inicial e final, poderá refletir sobre o seu progresso na utilização de ferramentas digitais para o ensino e a aprendizagem.

Se identificar uma melhoria significativa, **parabéns pelo reforço das suas competências digitais!**

Se verificar que algumas áreas ainda necessitam de desenvolvimento, incentivamo-lo(a) a continuar a explorar as orientações e os recursos disponíveis no nosso website.

Lembre-se: a educação digital é **uma jornada contínua**. Continue a experimentar, a aprender e a adaptar novas ferramentas para enriquecer a sua prática pedagógica.

Esperamos que este processo tenha sido valioso para si — **boas práticas e bom ensino!**