

---

---

# O UNIVERSO DIGITAL NA EDUCAÇÃO

PROBLEMÁTICAS E RECURSOS

---

---

Fernanda Bolochio

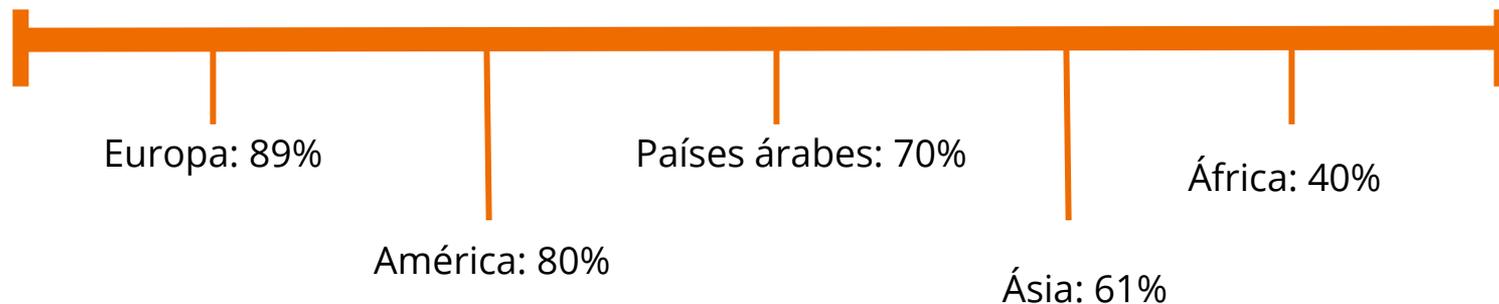
# A INTERNET

"Ao todo, existem 5,3 bilhões de usuários da internet no mundo, mas pelo menos 2,7 bilhões nunca tiveram acesso à rede. O número equivale a um terço da população mundial. Os dados indicam um crescimento menor do que o visto durante o ápice da pandemia de Covid-19. Segundo a UIT, no ano passado, havia 3 bilhões de pessoas sem acesso à internet. Este ano, são 2,7 bilhões. Antes da pandemia, o número era de 3,6 bilhões de desconectados ou quase metade da população mundial."

# A INTERNET

MAIS CONECTADO

MENOS CONECTADO



EUROPA

ÁSIA

ÁFRICA

PAÍSES ÁRABES

AMÉRICA

ONU News, 2022

<https://news.un.org/pt/story/2022/09/1801381>

# PROBLEMÁTICAS DO USO NA EDUCAÇÃO

- Apenas colocar tecnologias na escola basta
- Usar-se de tecnologia no ensino não é o tradicional
- Usar-se de tecnologia apenas para o lúdico
- Controle na sala de aula (uso de celular, tempo, foco)
- Professores não possuem a competência digital necessária
- Falta de conhecimento de aplicações ou websites úteis

(Adaptado de Tavares & Barbeiro, 2011: *As implicações das TIC no ensino da língua*)

DigComp 2.1

# Quadro Europeu de Competência Digital para Cidadãos

Com oito níveis de proficiência e exemplos de uso

2017

DigCompEdu

# Quadro Europeu de Competência Digital para Educadores

2018

## 22 competências divididas em 6 áreas:

1. Competências profissionais dos educadores
  - a. Envolvimento profissional
  
1. Competências pedagógicas dos educadores
  - a. Recursos digitais
  - b. Ensino e aprendizagem
  - c. Avaliação
  - d. Capacitação dos aprendentes
  
1. Competência dos aprendentes
  - a. Promoção da competência digital dos aprendentes

# Envolvimento profissional



## 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.



## 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.



## Prática reflexiva

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



## Desenvolvimento Profissional Contínuo Digital (DPC)

Usar fontes e recursos digitais para desenvolvimento profissional contínuo.

# Recursos digitais



## 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.



## 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.



## 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.

# Ensino e aprendizagem



## 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.



## 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.



## 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.



## 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.

# Avaliação



## Estratégias de avaliação

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



## Análise de evidências

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



## 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.

# Capacitação dos aprendentes



## 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.



## 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.



## 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.

# Promoção da competência digital dos aprendentes



## 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.



## 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.

## 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.

## 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.

## 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.

# NÍVEIS DE PROFICIÊNCIA DE COMPETÊNCIA DIGITAL

A1 - Recém-chegado: Têm consciência do potencial, mas tiveram pouco contato e usam de forma básica

A2 - Explorador: Começaram a usar em algumas áreas, porém não de forma abrangente ou consistente

B1 - Integrador: Usam numa variedade de contextos e para uma série de propósitos. No entanto, ainda pesquisam sobre funcionalidades e estratégias

B2 - Especialista: Constante expansão de seu repertório de estratégias

C1 - Líder: Mantêm-se atualizado e em constante troca com colegas

C2 - Pioneiro: Experimentam tecnologias altamente inovadoras e complexas

# Testes online de competência digital:

<https://digcomp.digital-competence.eu/digcomp/>

<https://www.site.digcomptest.eu/>

# WEBSITES E APLICAÇÕES

- Alimentação
  - Receitas no YouTube
  - Site de receitas
  - Site de supermercados
- Músicas
  - Vídeos com letra no YouTube
  - Versão karaokê
  - **Lyrics Training: <https://lyricstraining.com/pt>**
- Para consultas
  - Dicionários online
  - Portal da língua portuguesa: [www.portaldalinguaportuguesa.org](http://www.portaldalinguaportuguesa.org)
  - Dicionário terminológico: <http://dt.dge.mec.pt/>
  - Museus virtuais
- Recursos comunitários
  - Google (apresentações, drive, jamboard, doc, classroom)
  - Moodle

- Mapas
  - GeoGuessr: <https://www.geoguessr.com/>
  - Google Maps / Street View
  - Word Clouds: <https://www.wordclouds.com/>
- Jogos
  - **Word Wall: <https://wordwall.net/pt>**
  - Mentimeter: [www.mentimeter.com](http://www.mentimeter.com)
  - Quizizz: <https://quizizz.com/>
  - Kahoot: <https://kahoot.com/>
  - **Educandy: <https://www.educandy.com/>**
  - **Hangman: <https://www.hangmanwords.com/play/>**
  - Class Tools: <https://www.classtools.net/>
- Imagens
  - Giphy: <https://www.giphy.com/>
  - Yarn: <https://www.getyarn.io/>
  - If art could talk: <http://www.ifartcouldtalk.org/>
  - Storyboard That: <https://www.storyboardthat.com/>
  - Canva: <https://www.canva.com/>

# VAMOS TRABALHAR!

Crie uma atividade contextualizada (com explicação breve de pré atividade e pós atividade) no seguinte cenário:

Uma sala de PLE, na República Tcheca, para falantes de nível B1. Há 10 alunos na sala de aula, entre 20-30 anos.

A atividade pode focar em uma ou mais das competências a seguir:

- produção oral
- produção escrita
- compreensão oral
- compreensão escrita