Cofinanciado pela
União Europeia

A3Learning

Learning Anywhere,
Anytime, from Anyone

MÓDULO 2
Competência de Ensino Digital

Unidade 2.1.
Introdução à Competência de Ensino

https://a3learning-platform.eu/

Cofinanciado pela
União Europeia

A3Learning

INTRODUÇÃO

No panorama educacional atual, a **integração eficaz de recursos digitais** tornou-se fundamental para os educadores que procuram motivar e envolver os alunos.

A unidade 2.1. explora o **papel fundamental da competência de ensino**, particularmente no **contexto da pedagogia digital**. Assim, embarcarmos numa jornada para compreender de que forma os educadores podem **usufruir do poder da tecnologia** para melhorar as experiências de ensino e aprendizagem.

Cofinanciado pela
União Europeia

A3Learning

RESULTADOS DE APRENDIZAGEM

No fim desta unidade, será capaz de:

1. Identificar **as principais teorias e enquadramentos** relevantes para a competência de ensino.

2. Compreender os **fundamentos teóricos** subjacentes a métodos de ensino eficazes.

3. Analisar **a história e filosofia** da pedagogia e da aprendizagem.

Cofinanciado pela
União Europeia

A3Learning

VISÃO GERAL

Índice

I. Introdução à competência de Ensino

- Enquadramento teórico
- Componentes chave
- Níveis de proficiência

II. Análise das teorias de aprendizagem

- Vídeo “O que é Pedagogia? | 4 teorias essenciais de aprendizagem”
- Atividade “Teorias de Aprendizagem e a sua Aplicação na Tecnologia”

III. Filosofia da Educação: Leitura Adicional

- Capítulo “O que é 'Filosofia da Educação'?”
- Atividade “Reflexão sobre minha Filosofia Educacional”

Cofinanciado pela
União Europeia

I. INTRODUÇÃO À COMPETÊNCIA DE ENSINO

Enquadramento Teórico

A competência "ensino", no âmbito do quadro DigCompEdu explora os conhecimentos, competências e atitudes necessárias para os educadores **integrarem eficazmente as tecnologias digitais nas práticas de ensino** .

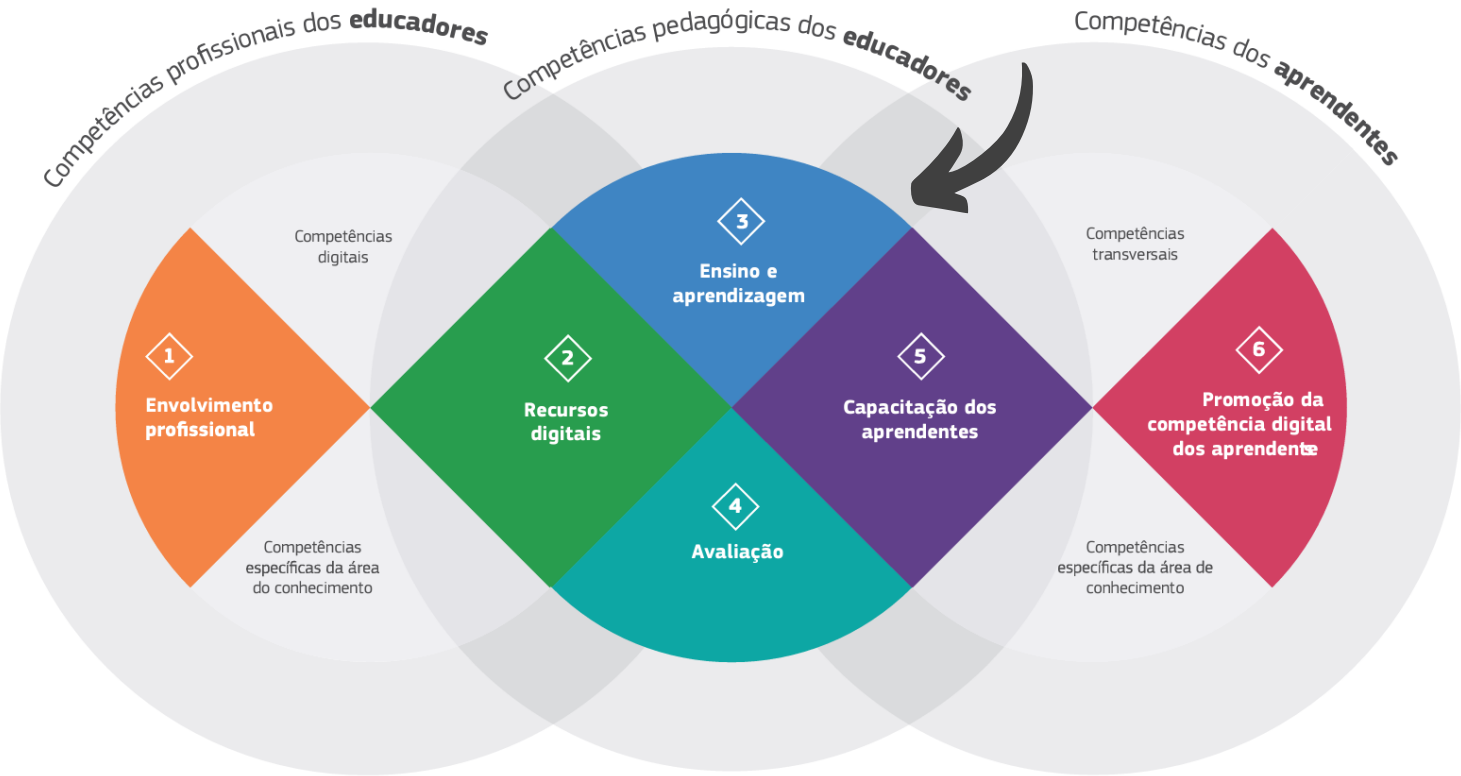
Esta competência, **integrada na "Área 3: Ensino e Aprendizagem"**, refere-se à **criação**, **planeamento** e **implementação** de **tecnologias digitais** em várias fases do **processo de aprendizagem** .

Cofinanciado pela
União Europeia

A3Learning

I. INTRODUÇÃO À COMPETÊNCIA DE ENSINO

Enquadramento Teórico



Cofinanciado pela
União Europeia

I. INTRODUÇÃO À COMPETÊNCIA DE ENSINO

Componentes Chave

i) **Planear** e **integrar** dispositivos e recursos digitais no processo de ensino de forma eficaz para melhorar a instrução.

ii) **Gerir** e **coordenar** de estratégias de ensino digital para criar um ambiente de aprendizagem propício.

iii) **Explorar** e **desenvolver** formatos **inovadores** e **abordagens pedagógicas** para enriquecer as práticas de ensino e envolver os alunos de forma eficaz.

Cofinanciado pela
União Europeia

I. INTRODUÇÃO À COMPETÊNCIA DE ENSINO

Componentes Chave

i) **Planear** e **integrar** dispositivos e recursos digitais no processo de ensino de forma eficaz para melhorar a instrução.

- **Planeamento** envolve **considerar cuidadosamente os objetivos de aprendizagem** e as **necessidades específicas** de seus alunos. O educador **analisa criticamente de que forma as ferramentas digitais podem melhorar a experiência de aprendizagem** em comparação com os métodos tradicionais.

- **Integração** envolve **a incorporação contínua da tecnologia nas atividades instrucionais,** de uma forma que complemente e fortaleça, em vez de interromper, o fluxo de instrução.

Cofinanciado pela
União Europeia

I. INTRODUÇÃO À COMPETÊNCIA DE ENSINO

Componentes Chave

ii) **Gerir** e **coordenar** de estratégias de ensino digital para criar um ambiente de aprendizagem propício.

- **A gestão** eficaz de estratégias de ensino digital exige **o delineamento de expectativas e diretrizes claras** para **o uso responsável da tecnologia** na sala de aula. Os professores devem fomentar a cidadania digital entre os alunos, promovendo práticas seguras e éticas na utilização de dispositivos digitais e recursos online.

- **Enfrentar desafios potenciais**, como distrações de conteúdos não-acadêmicos, e desenvolver estratégias é essencial para **manter um ambiente de aprendizagem focado e propício**.

Cofinanciado pela
União Europeia

I. INTRODUÇÃO À COMPETÊNCIA DE ENSINO

Componentes Chave

iii) **Explorar** e **desenvolver** formatos **inovadores** e **abordagens pedagógicas** para enriquecer as práticas de ensino e envolver os alunos de forma eficaz.

- A **integração de tecnologias digitais** capacita os educadores a **explorar** formatos de ensino e abordagens pedagógicas inovadores, promovendo **a melhoria contínua** nas suas práticas de ensino digital.

- Ao **procurar e explorar ativamente** **novas ferramentas digitais, plataformas e abordagens pedagógicas**, os educadores podem desenvolver continuamente **os seus conhecimentos** e garantir que as suas práticas de ensino **permanecem relevantes e eficazes** na satisfação das necessidades crescentes dos alunos.

Cofinanciado pela
União Europeia

A3Learning

I. INTRODUÇÃO À COMPETÊNCIA DE ENSINO

Níveis de proficiência

A — **B** — **C**

A1. Recém-chegado
Fazer **pouco uso** de tecnologias digitais para o ensino.

A2. Explorador
Usar tecnologias digitais disponíveis para o ensino **de fora básica**.

B1. Integrador
Integrar tecnologias digitais disponíveis para o ensino **de modo significativo**.

B2. Especialista
Usar tecnologias digitais intencionalmente para **melhorar estratégias pedagógicas.**

C1. Líder
Orquestrar , **monitorizar** e **adaptar**, de modo fléxivel, a utilização das tecnologias digitais para melhorar as estratégias pedagógicas.

C2. Pioneiro
Usar tecnologias digitais inovar **estratégias de ensino.** .

Cofinanciado pela
União Europeia

A3Learning

II. ANÁLISE DAS TEORIAS DE APRENDIZAGEM

Vídeo “O que é Pedagogia? | 4 teorias essenciais de aprendizagem”

Cofinanciado pela
União Europeia

A3Learning

Nesta atividade, aprofundaremos os conceitos centrais das **quatro principais teorias de aprendizagem apresentadas** no vídeo. Através de discussões em grupo e *brainstorming*, exploraremos **de que forma** essas teorias podem ser **efetivamente integradas em ambiente de sala de aula**, através da utilização de diversas ferramentas e plataformas digitais.

II. ANÁLISE DAS TEORIAS DE APRENDIZAGEM

"Teorias de Aprendizagem e a sua Aplicação na Tecnologia"

Cofinanciado pela
União Europeia

A3Learning

III. FILOSOFIA DA EDUCAÇÃO

Capítulo “O que é 'Filosofia da Educação'?”

CHAPTER 2

What Is “Philosophy of Education”?

Abstract Philosophy of education refers to the systematic process of understanding and explicating key concepts related to educational practice. Analytic philosophy of education is a contemporary approach to this task and is the technique used in this book to explain key educational concepts.

Cofinanciado pela
União Europeia

A3Learning

Após ler o texto anterior, encorajamo-vos a **refletir** sobre os vossos **valores** e **experiências.**

- Pense em algumas das **"grandes questões"** mencionadas no capítulo, como "Como aprendemos?" ou "Qual é a coisa certa a fazer?". **Escolha uma** pergunta que mais **lhe faça sentido** no contexto da educação.
- **Considere** as suas próprias **experiências educacionais** (positivas e negativas). Como é que essas experiências **moldaram a sua visão** sobre aprendizagem e ensino?
- Com base na grande questão escolhida e nas suas experiências, **quais são alguns dos valores fundamentais que acredita serem importantes** na educação? (por exemplo, pensamento crítico, colaboração, justiça social)

III. FILOSOFIA DA EDUCAÇÃO

Atividade "Reflexão sobre a minha Filosofia Educacional"

Cofinanciado pela
União Europeia

A3L
A3Learning

REFERÊNCIAS

Bersin, J. (2004). The Blanded Learning Book. Pfeiffer. Retrieved july 31, 2023, from https://books.google.pt/books?hl=pt-PT&lr=&id=chhoH9BlORgC&oi=fnd&pg=PR1&dq=what+is+the+Blended+learning+methodology&ots=TzDivtLWDl&sig=RIYYVPMECmR8j5CBgdXn_SxZiAM&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Buckingham, D. (2020, June). Rethinking digital literacy: Media education in the age of digital capitalism. Digital Education Review, 37, 230 - 239. Retrieved July 2023, from http://greav.ub.edu/der/

Cardoso, A. d., & Espírito Santo, E. (2020). Literacia digital: um mosaico de experiências no contexto da formação docente. In J. A. Coord. Sara Dias-Trindade, Pedagogias Digitais no Ensino Superior (Vol. 8, pp. 83 - 104). Coimbra. Retrieved July 2023, from https://shorturl.at/mpsMU

Chazan, Barry. (2022). What Is “Philosophy of Education”?. 10.1007/978-3-030-83925-3_2.

Cronje, J. C. (2020). Towards a New Definition of Blended Learning. The Electronic Journal of e-Learning, 18(2), 114 - 121. doi:DOI: 10.34190/EJEL.20.18.2.001

Cunha, S. S. (2014). O SABER PEDAGÓGICO E LITERACIA DIGITAL: CONSTRUINDO PRÁTICAS NO COTIDIANO ESCOLAR. In C. P. Souza, IV Colóquio Interdisciplinar de Cognição e Linguagem: educação, trabalho e identidade (pp. 316 - 330). Retrieved July 2023, from https://shorturl.at/BRWZ8

Eraut, M. (2002, April). Conceptual Analysis and Research Questions: Do the Concepts of "Learning Community" and "Community of Practice" Provide Added Value? Annual Meeting of the American Educational Research Association, pp. 1 - 14. Retrieved July 31, 2023, from https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED466030.pdf

Figueira, L. F., & Dorotea, N. (2022). Competência digital: DigCompEdu Check-In como ferramenta diagnóstica de literacia digital para subsidiar fromação de professores. REDUFOR : Revista EDUCAÇÃO & FORMAÇÃO. doi:https://doi.org/10.25053/redufor.v7.e8332

Nazarenko, A. L. (2015, October 27-30). Blended Learning vs Traditional Learning: What Works? Procedia - Social and Behavioral Sciences, pp. 77 - 82. Retrieved July 31, 2023, from https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042815046662?ref=cra_js_challenge&fr=RR-1

Redecker, C. (2017). DigCompEdu - European Framework for the Digital Competence of Educators. European Comission. Yves Punie. Retrieved 2023, from https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en

Cofinanciado pela
União Europeia

A3Learning

https://a3learning.eu/

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

BDA Bulgarian Development Agency

deepblue consulting & research

EPMA EUROPEAN PROJECTS & MANAGEMENT

INOVA+

Consorzio Roma