



DigCompEdu + STEAM

ligações possíveis

Margarida Lucas

cidtff
centro de investigação
Didática e Tecnologia na Formação de Formadores



tecnologia

competência digital

competência “do passado”

2006 - 2019

competência-chave para a aprendizagem ao longo da vida
essencial e transversal à aquisição das outras competências (incl. STEAM)

utilização crítica e segura de tecnologia digital para a aprendizagem, o emprego,
o autodesenvolvimento e a participação na sociedade

Quadros de Referência de Competência Digital

(...) informar o planejamento estratégico (...)

Educação & Formação



MIND THE GAP

DigComp



DigCompEdu

2013 DigCompOrg DigCompConsumer OpenEdu EntreComp LifeComp 20...



6 áreas | 22 competências

Competências profissionais dos **educadores**

1 ENVOLVIMENTO PROFISSIONAL

- 1.1 Comunicação institucional
- 1.2 Colaboração profissional
- 1.3 Prática reflexiva
- 1.4 DPC digital

Competências pedagógicas dos **educadores**

2 RECURSOS DIGITAIS

- 2.1 Seleção
- 2.2 Criação e modificação
- 2.3 Gestão, proteção e partilha

4 AVALIAÇÃO

- 4.1 Estratégias de avaliação
- 4.2 Análise de evidências
- 4.3 Feedback e planificação

3 ENSINO E APRENDIZAGEM

- 3.1 Ensino
- 3.2 Orientação
- 3.3 Aprendizagem colaborativa
- 3.4 Aprendizagem autorregulada

5 CAPACITAÇÃO DOS APRENDENTES

- 5.1 Acessibilidade e inclusão
- 5.2 Diferenciação e personalização
- 5.3 Envolvimento ativo

Competências dos **aprendentes**

6 PROMOÇÃO DA COMPETÊNCIA DIGITAL DOS APRENDENTES

- 6.1 Literacia da informação e dos média
- 6.2 Comunicação e colaboração
- 6.3 Criação de conteúdo
- 6.4 Uso responsável
- 6.5 Resolução de problemas

DigComp

6 níveis de proficiência



descritores e exemplos de atividades por nível de proficiência

1.4 DPC digital

Proficiência	Descrição de atividades	Exemplos de atividades
Recém-chegado (A1)	Usar a internet para estudar conhecimentos.	Parar em um ponto de ônibus, usar a internet para estudar e melhorar conhecimentos ou competências.
Explorador (A2)	Usar a internet para estudar conhecimentos.	Usar a internet para estudar e melhorar conhecimentos, habilidades de trabalho ou competências.
Integrador (B1)	Usar a internet para identificar oportunidades para DPC.	Usar a internet para identificar cursos de formação adequados e outras oportunidades de desenvolvimento profissional (p. ex., conferências).
Especialista (B2)	Explorar oportunidades de DPC online.	Usar a internet para o desenvolvimento profissional, p. ex., através da participação em cursos online, webinars ou da consulta de materiais digitais de formação e educação online. Usar redes sociais e outras plataformas profissionais online, como LinkedIn, para o meu desenvolvimento profissional.
Líder (C1)	Usar a internet de forma crítica e estratégica para DPC.	Consultar uma variedade de possíveis oportunidades de formação online e selecionar aquelas que melhor se adaptam às minhas necessidades e disponibilidades online de aprendizagem e trabalho. Participar ativamente em oportunidades de formação online, contribuir para a sua melhoria e orientar outros a fazer escolhas apropriadas fornecendo feedback.
Pioneiro (C2)	Usar a internet para proporcionar DPC aos outros.	Usar habilidades digitais para orientar outros em questões de desenvolvimento profissional, p. ex., em comunidades profissionais, através de blogs ou artigos ou disponibilizando materiais digitais de formação online.

Usar a internet para **identificar oportunidades** para DPC.

Usar a internet para identificar cursos de formação adequados e outras oportunidades de desenvolvimento profissional (p. ex., conferências).

Usar a internet de forma **crítica e estratégica** para DPC.

Participo ativamente em oportunidades de formação **online**, contribuo para a sua melhoria e oriento outros a fazer escolhas apropriadas fornecendo feedback.

exemplos de utilização



[Sobre o DigCompEdu](#)



O DigCompEdu Check-In é uma ferramenta de autorreflexão desenvolvida pelo Joint Research Centre (JRC) da Comissão Europeia, em Sevilla, em colaboração com [Marjanika Lutan](#), do CIDTFF - Universidade de Aveiro, que é a coordenadora nacional das versões portuguesas.

Piloto:

Portugal, Itália, Alemanha, Lituânia

4 versões

Pré-escolar (N=118)

Básico & Secundário (N=1071)

Superior (N=120)

Adultos (N=25)

resultados (básico & secundário; N=1189)



Projeto de competências digitais (colaboração com a DGE)

- formação cirúrgica a professores de nível A1 e A2 de 5 agrupamentos em 2018/19
- implementação a nível nacional em 2019/20

Estudo de inovação digital no Ensino Superior (colaboração com o iNOVA Media Lab)

Projeto Aveiro STEAM City – Aveiro Labour Observatory (equipa multidisciplinar da UA)

- diagnóstico + propostas de formação STEAM
- instagram @observatoriodoemprego



Obrigada!
mlucas@ua.pt

cidtff

centro de investigação
Didática e Tecnologia na Formação de Formadores