

# X Conferência Ibérica de Inovação na Educação com TIC (ieTIC2024)

Fevereiro 15 e 16 - Câmara de Lobos - Madeira, Portugal

## COMPETÊNCIAS DIGITAIS DE PROFESSORES DO ENSINO SUPERIOR PRIVADO



Competências Digitais de Professores do Ensino Superior Privado de António Moreira, Susana Henriques et al., é disponibilizado sob a Licença Creative Commons-Atribuição - NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional



# Equipa

- José António Moreira
- Susana Henriques
- Catarina Nunes
- Cátia Lemos
- Sónia Valente
- Lara Caeiro
- Daniela Barros
- Maria da Graça Nunes

# Roteiro

- Competências Digitais
- Projeto
- Metodologia
- Resultados
- Pistas de desenvolvimento



# Competências digitais

- Plano de Ação para a Educação Digital (2021-2027), EU - duas prioridades estratégicas:
  - 1) Promover o desenvolvimento de um ecossistema de educação digital altamente eficaz;
  - 2) Reforçar as aptidões e competências digitais para a transformação digital (formação de todos os cidadãos).



Competências profissionais dos **educadores**

**1** **Envolvimento profissional**

- Comunicação institucional
- Colaboração profissional
- Prática reflexiva
- DPC digital

Competências digitais

Competências específicas da área de conhecimento

Competências pedagógicas dos **educadores**

**3** **Ensino e aprendizagem**

- Aprendizagem autorregulada
- Aprendizagem colaborativa
- Ensino
- Orientação

**2** **Recursos digitais**

- Seleção
- Criação e modificação
- Gestão, proteção e partilha

**4** **Avaliação**

- Estratégias de avaliação
- Análise de evidências
- Feedback e planificação

Competências dos **aprendentes**

**5** **Capacitação dos aprendentes**

- Diferenciação e personalização
- Acessibilidade e inclusão
- Envolvimento ativo

Competências transversais

Competências específicas da área de conhecimento

**6** **Promoção da competência digital dos aprendentes**

- Literacia da informação e dos média
- Resolução de problemas
- Uso responsável
- Comunicação e colaboração
- Criação

# Projeto

- Na consulta pública sobre o Plano de Ação para a Educação Digital 95% considera que a pandemia de COVID-19 marcou um ponto de viragem para a utilização da tecnologia na educação e na formação
- Estratégias de acompanhamento da mudança interna, na transformação digital, na inovação e no bem-estar (CEG, UAb)

## Objetivos

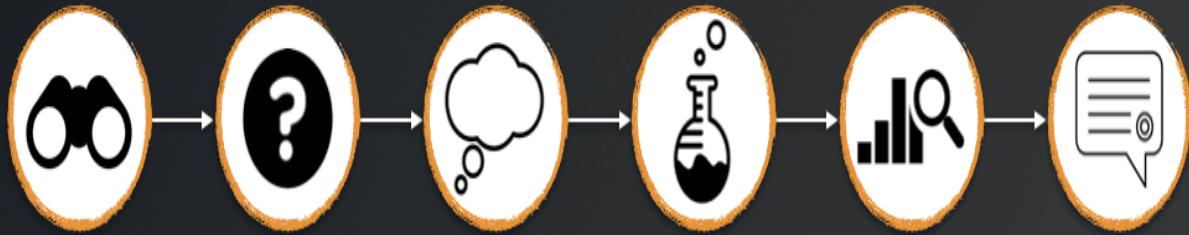
níveis de  
proficiência e  
pontuações  
médias globais  
dos docentes

níveis de  
proficiência  
por áreas de  
competência  
digital

níveis de  
proficiência por  
faixa etária, sexo,  
tempo de  
lecionação, tempo  
de utilização de  
tecnologias digitais  
e ambientes virtuais

# Metodologia

- Investigação quantitativa
- Inquérito por questionário concebido pelo *EU Science Hub* (Serviço de Ciência e Conhecimento da Comissão Europeia), com base numa ferramenta de autorreflexão - *DigCompEdu CheckIn* - e no Quadro Europeu de Competência Digital para Educadores (*DigCompEdu*); versão traduzida e validada para a população portuguesa por Dias-Trindade, Moreira e Nunes (2019).





**CONSCIÊNCIA**



**EXPLORAÇÃO**



**INTEGRAÇÃO**



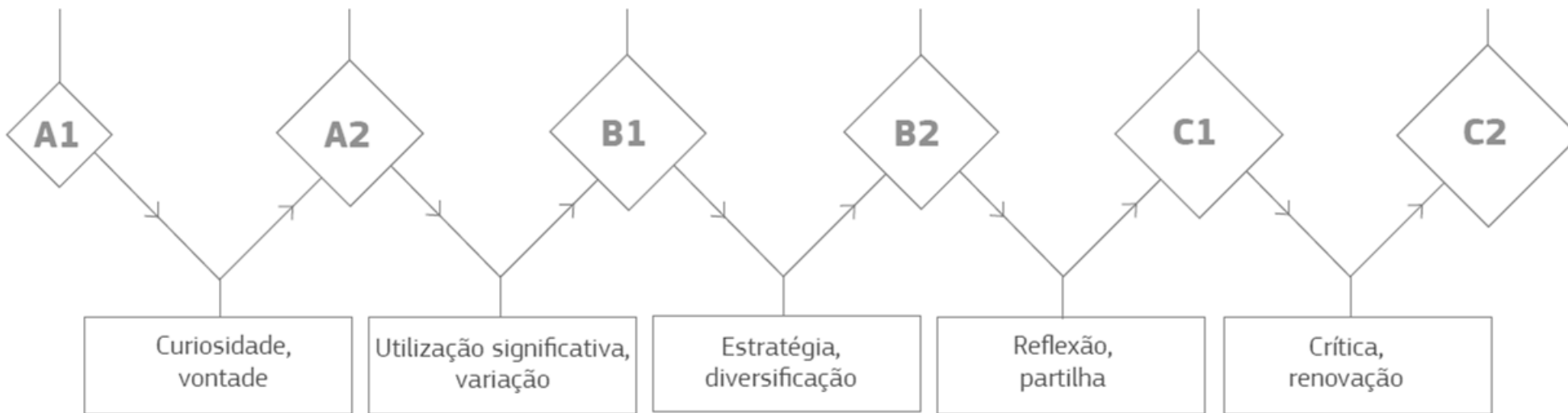
**ESPECIALIZAÇÃO**



**LIDERANÇA**



**INOVAÇÃO**

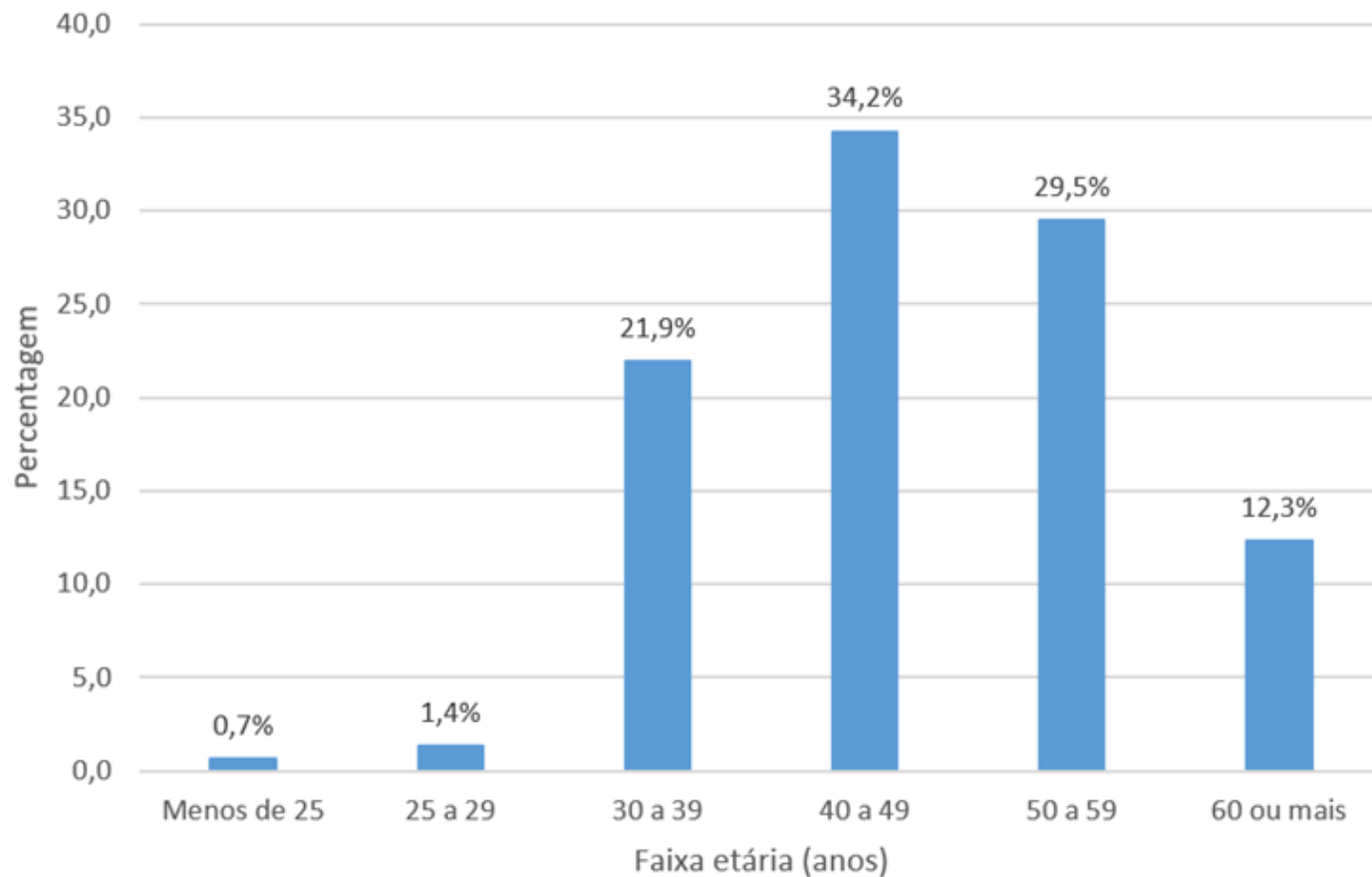


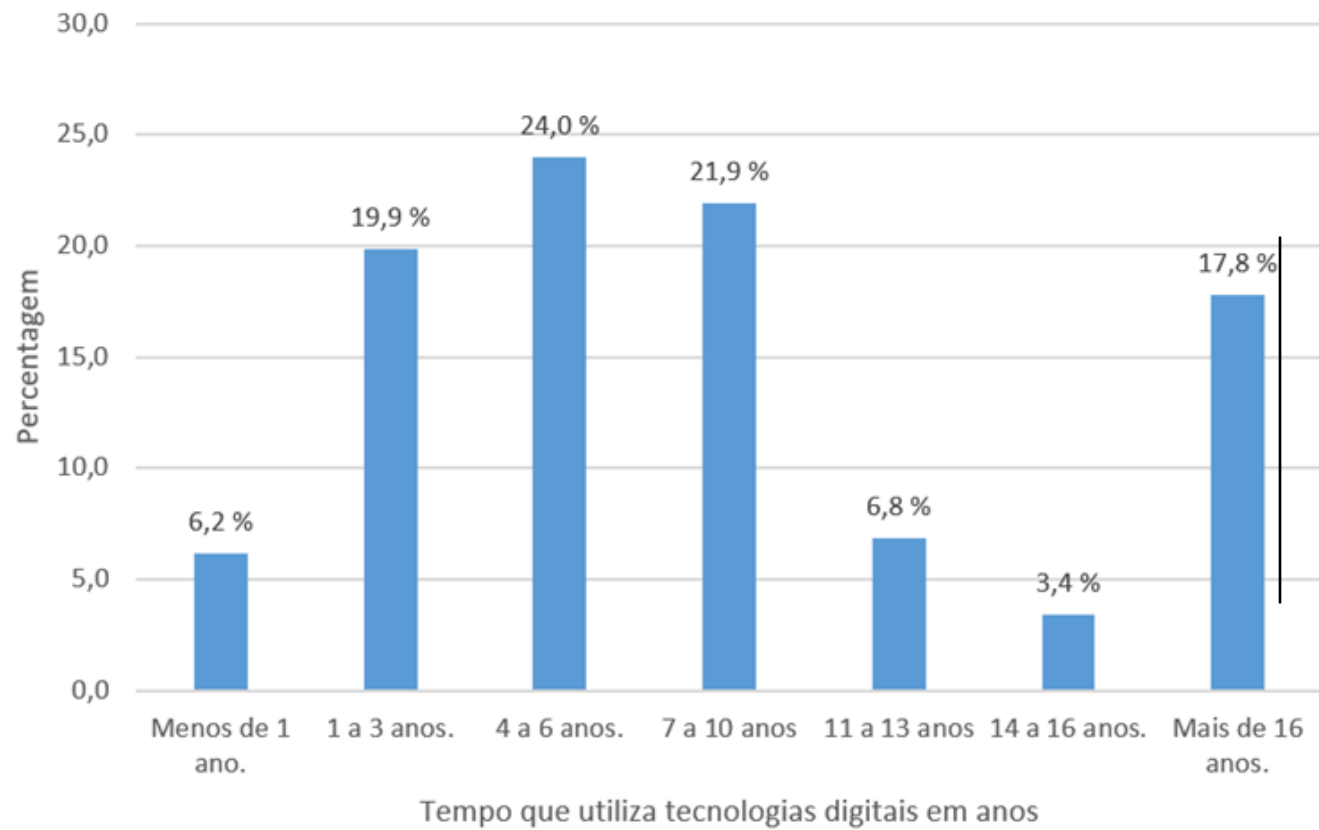
# Resultados

N = 216  
docentes

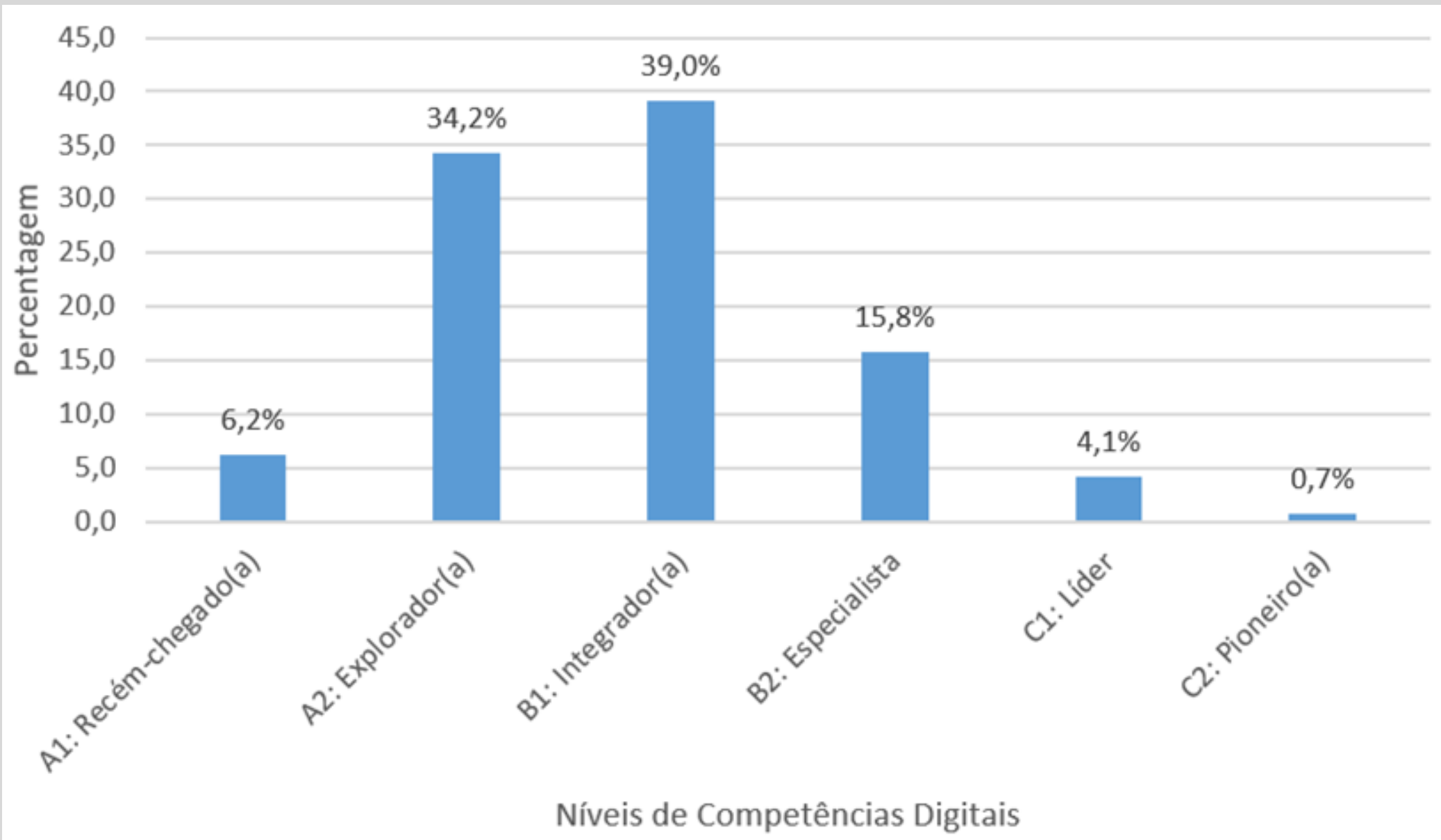
n = 146 (68%)  
respondentes

67,8%M e  
32,2%H  
50% até 25 anos

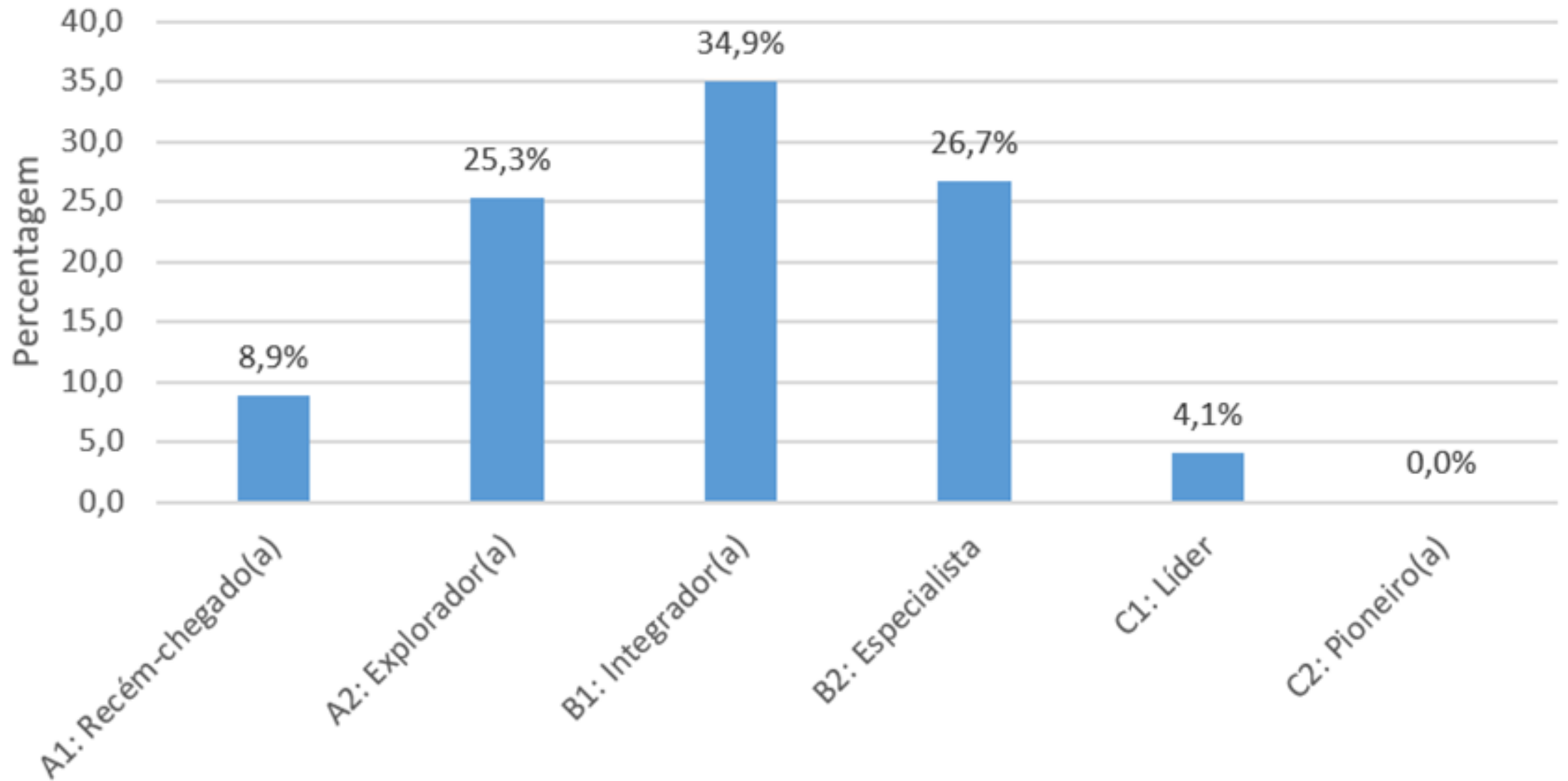




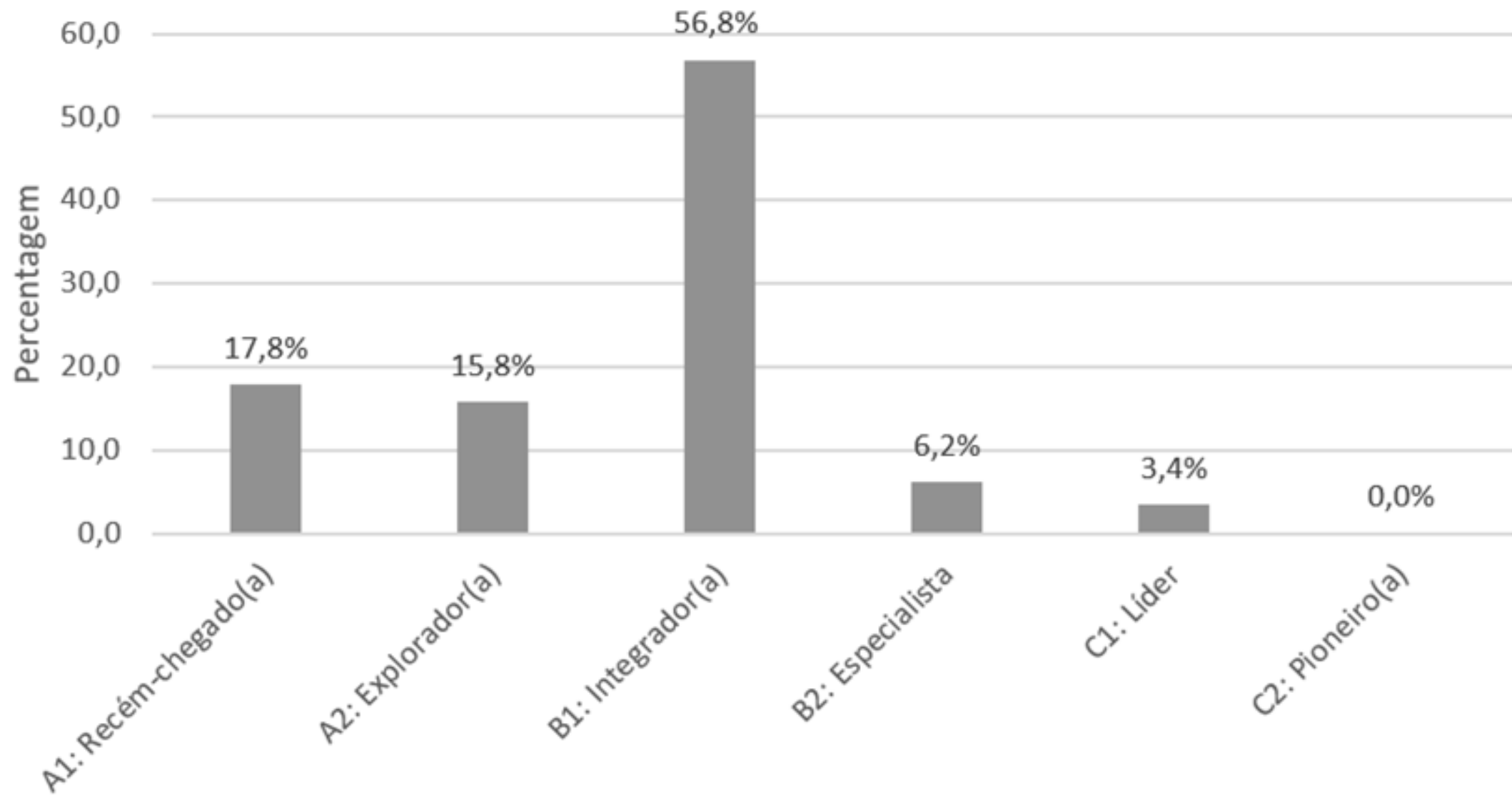
# RESULTADOS



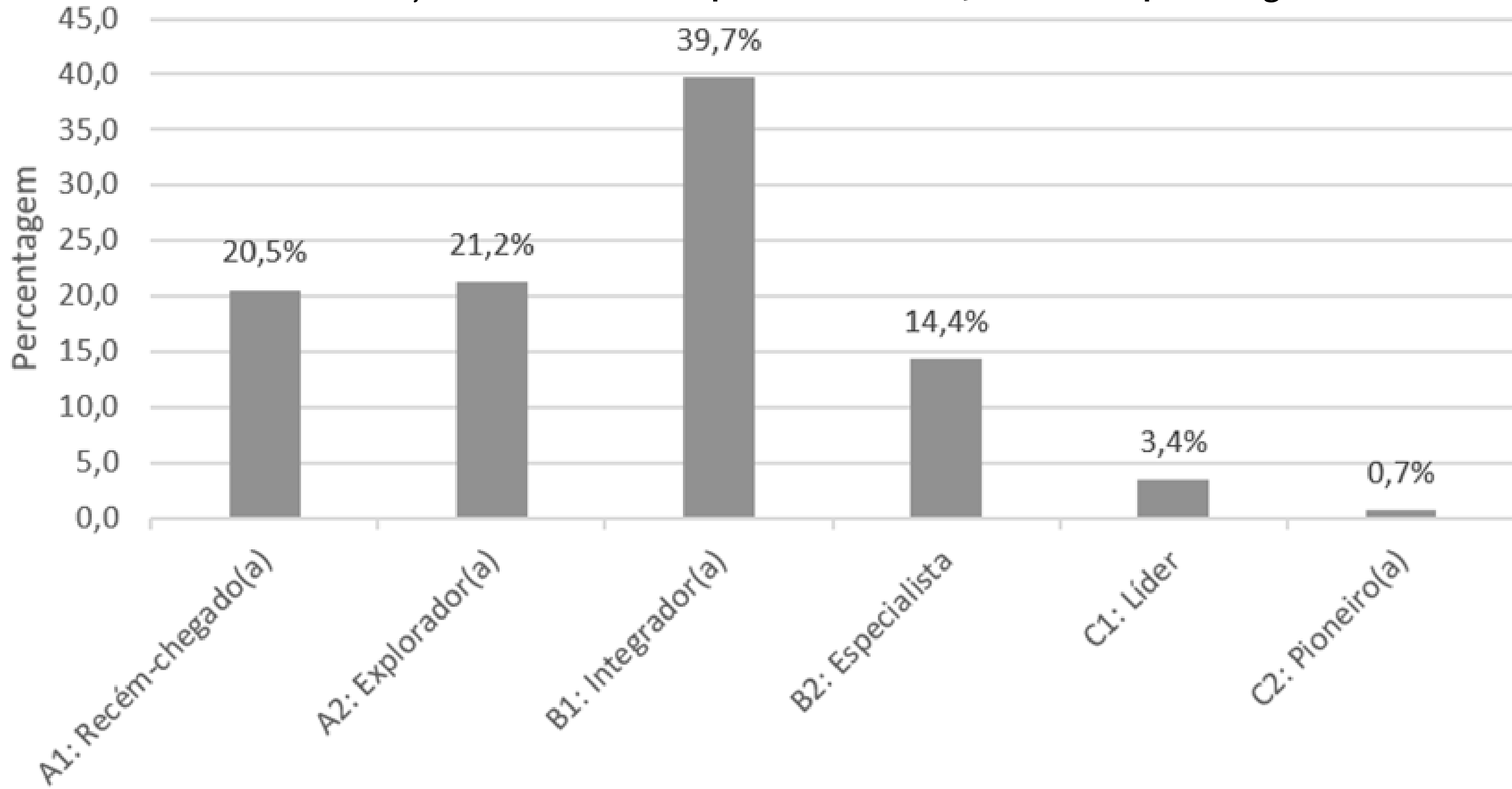
## Distribuição dos Níveis de Competências da Área 1 - Motivação Profissional



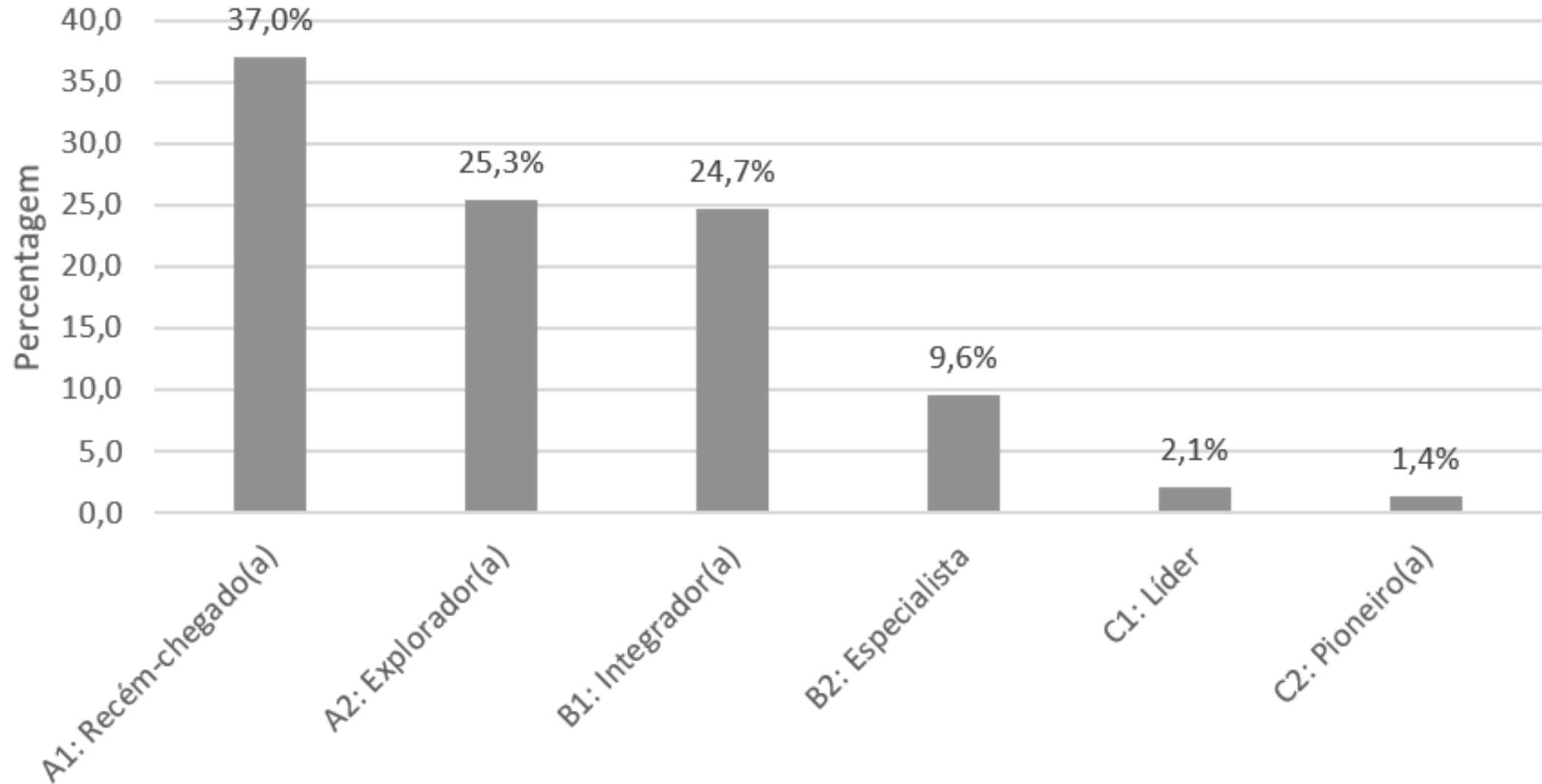
## Distribuição dos Níveis de Competências da Área 2 - Tecnologias e Recursos Digitais



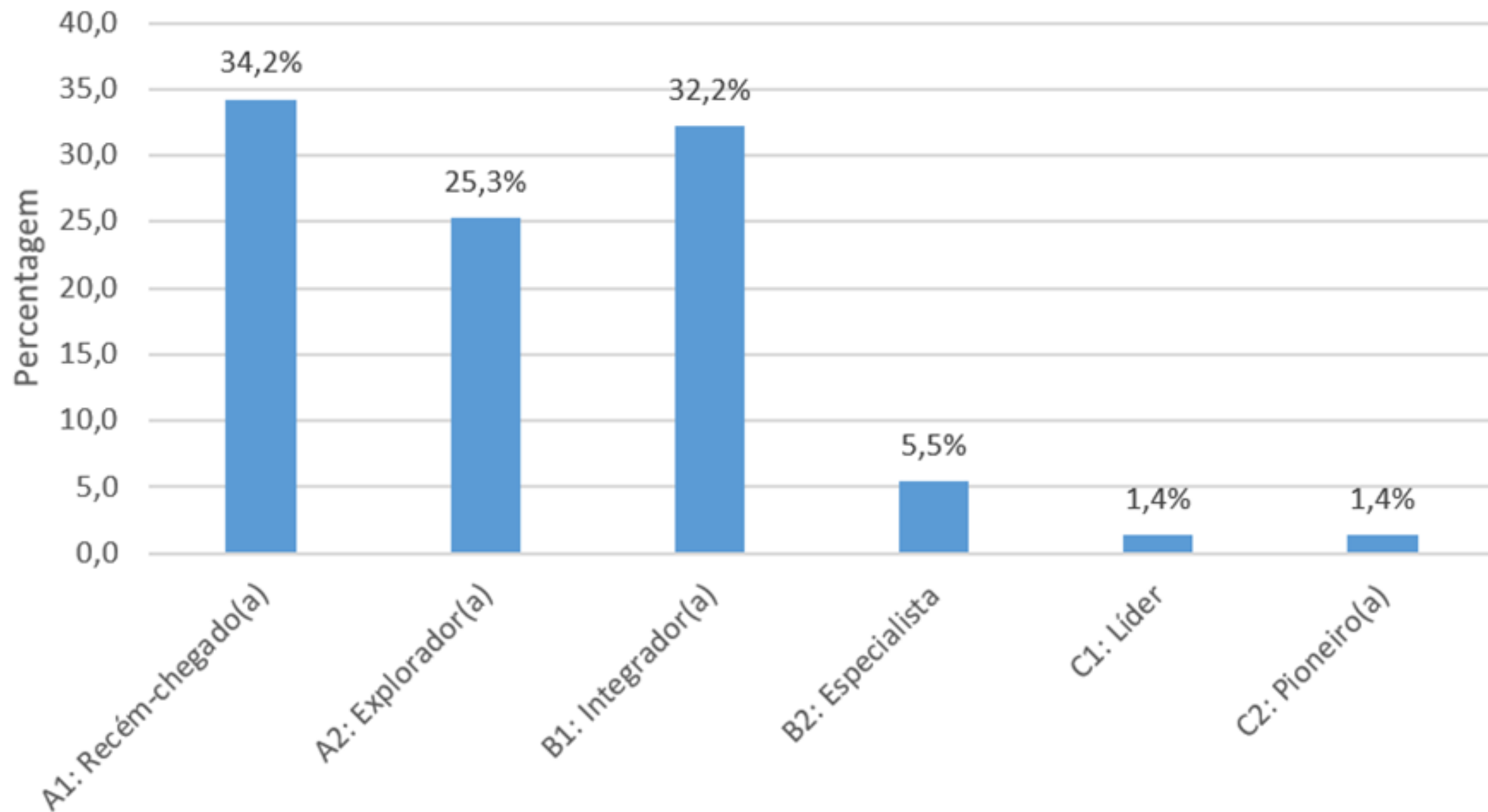
## Distribuição dos Níveis de Competências na Área 3 - Ensino e Aprendizagem



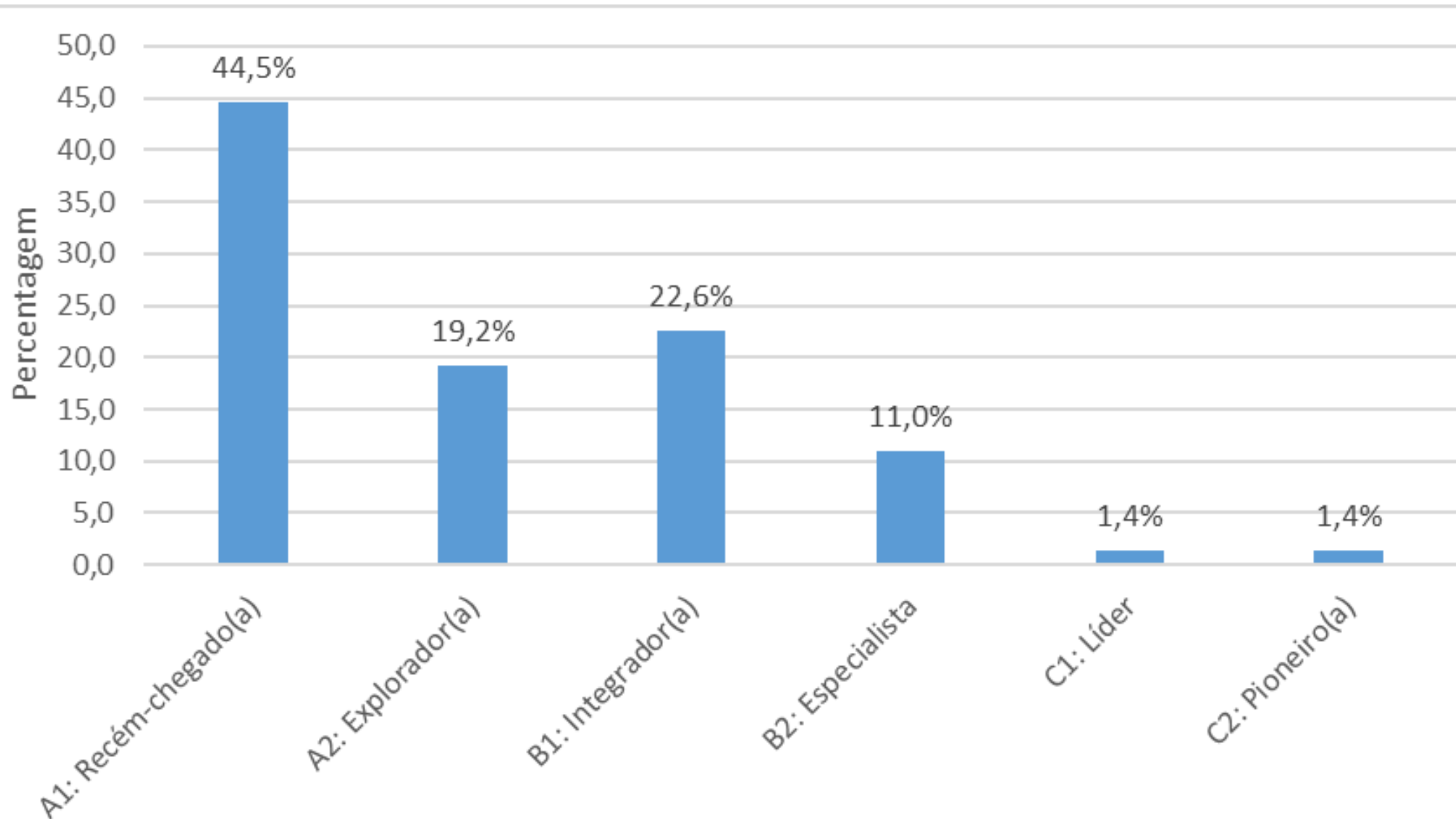
## Distribuição dos Níveis de Competências na Área 4 – Avaliação



## Distribuição dos Níveis de Competências na Área 5 - Capacitação dos Estudantes



## Distribuição dos Nível de Competências na Área 6 - Promoção da Competência Digital dos Estudantes



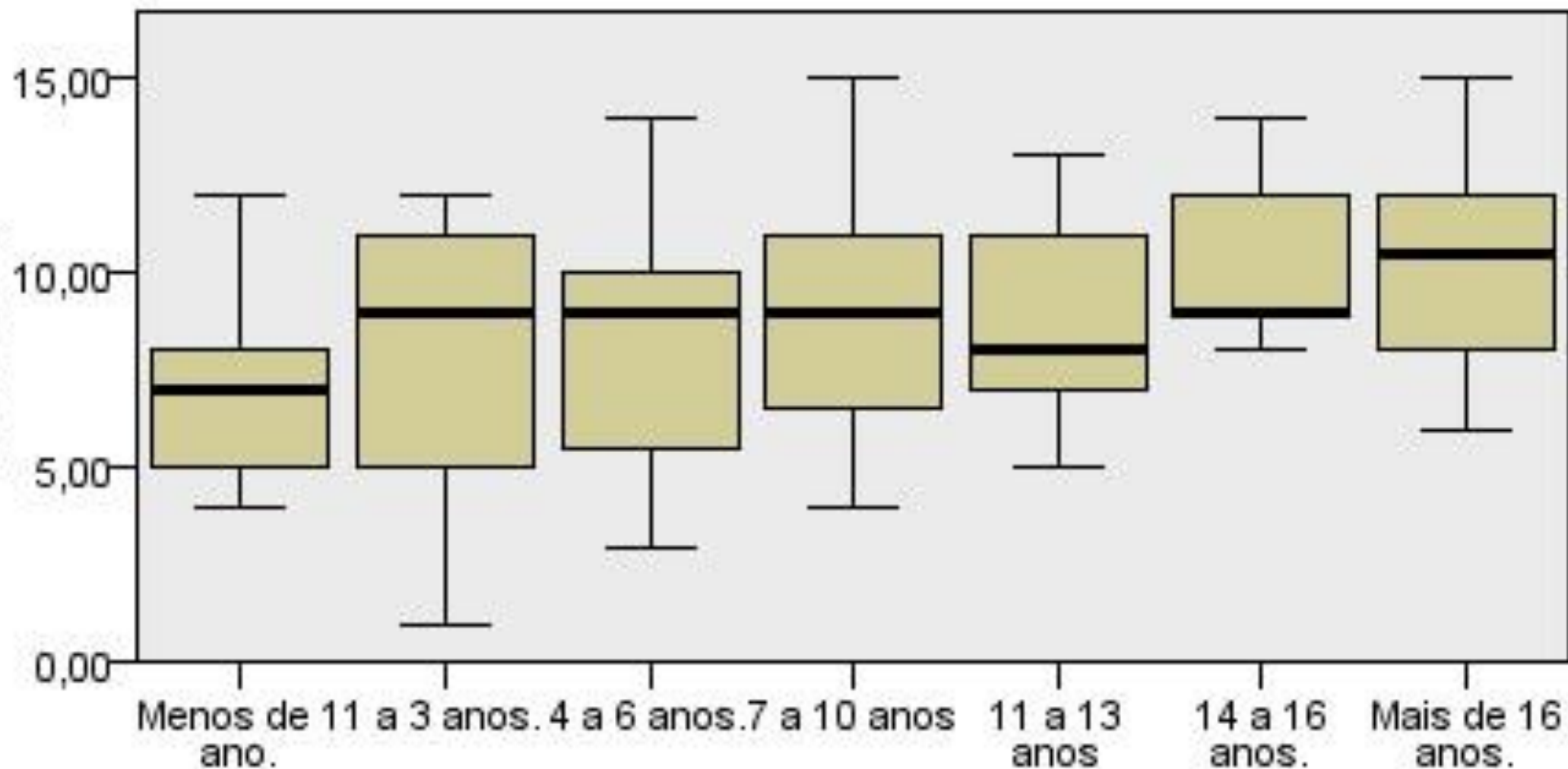
Faixa etária	NÍVEL DE COMPETÊNCIAS DIGITAIS (DIAGNÓSTICO GERAL)						TOTAL	
	A1: Recém-chegado(a)	A2: Explorador(a)	B1: Integrador(a)	B2: Especialista	C1: Líder	C2: Pioneiro(a)	N	%
Menos de 25 anos	--	100,0%	--	--	--	--	1	0,70%
25 a 29 anos	--	50,0%	50,0%	--	--	--	2	1,40%
30 a 39 anos	6,3%	25,0%	37,5%	28,1%	3,1%	--	32	21,90%
40 a 49 anos	10,0%	30,0%	42,0%	12,0%	6,0%	--	50	34,2%
50 a 59 anos	4,7%	41,9%	32,6%	14,0%	4,7%	2,3%	43	29,5%
60 ou mais anos	--	38,9%	50,0%	11,1%	--	--	18	12,3%
<b>TOTAL</b>	6,2%	34,2%	39,0%	15,8%	4,1%	0,7%	146	100,0%

Sexo	NÍVEL DE COMPETÊNCIAS DIGITAIS (DIAGNÓSTICO GERAL)						TOTAL	
	A1: Recém- chegado(a)	A2: Explorador(a)	B1: Integrador(a)	B2: Especialista	C1: Líder	C2: Pioneiro(a)	N	%
Feminino	5,1%	37,4%	37,4%	15,2%	4,0%	1,0%	99	67,8%
Masculino	8,5%	27,7%	42,6%	17,0%	4,3%	--	47	32,2%
<b>TOTAL</b>	6,2%	34,2%	39,0%	15,8%	4,1%	0,7%	146	100,0%

<b>Tempo de lecionação</b>	<b>NÍVEL DE COMPETÊNCIAS DIGITAIS (DIAGNÓSTICO GERAL)</b>						<b>TOTAL</b>	
	A1: Recém- chegado(a)	A2: Explorador(a)	B1: Integrador(a)	B2: Especialista	C1: Líder	C2: Pioneiro(a)	N	%
Menos de 5 anos	16,7%	40,0%	30,0%	10,0%	3,3%	--	30	20,5%
5 a 10 anos	4,3%	26,1%	39,1%	21,7%	8,7%	--	23	15,8%
11 a 15 anos	5,0%	25,0%	40,0%	25,0%	5,0%	--	20	13,7%
16 a 20 anos	--	28,6%	57,1%	14,3%	--	--	14	9,6%
21 a 25 anos	3,3%	33,3%	46,7%	16,7%	--	--	30	20,5%
26 a 30 anos	4,8%	38,1%	38,1%	9,5%	9,5%	--	21	14,4%
31 a 35 anos	--	66,7%	--	16,7%	--	16,7%	6	4,1%
Mais de 36 anos	--	50,0%	50,0%	--	--	--	2	1,4%
<b>TOTAL</b>	6,2%	34,2%	39,0%	15,8%	4,1%	0,7%	146	100,0%

Tempo de utilização	NÍVEL DE COMPETÊNCIAS DIGITAIS (DIAGNÓSTICO GERAL)						TOTAL	
	A1: Recém-chegado(a)	A2: Explorador(a)	B1: Integrador(a)	B2: Especialista	C1: Líder	C2: Pioneiro(a)	N	%
Menos de 1 ano.	22,2%	55,6%	22,2%	--	--	--	9	6,2%
1 a 3 anos.	6,9%	48,3%	27,6%	10,3%	6,9%	--	29	19,9%
4 a 6 anos.	5,7%	22,9%	54,3%	17,1%	--	--	35	24,0%
7 a 10 anos	6,3%	31,3%	43,8%	12,5%	3,1%	3,1%	32	21,9%
11 a 13 anos	10,0%	30,0%	40,0%	20,0%	--	--	10	6,8%
14 a 16 anos.	--	40,0%	--	20,0%	40,0%	--	5	3,4%
Mais de	--	30,8%	38,5%	26,9%	3,8%	--	26	17,8%

Score - Área 1. Motivação Profissional



**Q28. Há quanto tempo usa tecnologias e ambientes virtuais no processo de ensino e aprendizagem?**



30,1% dos professores não utilizam ambientes digitais com os seus estudantes

34,9% dos professores nunca, ou raramente, utilizam as tecnologias digitais para melhorar o processo de ensino e aprendizagem

41,8% dos professores não utilizam tecnologias digitais para promover a reflexão dos/as estudantes sobre as suas aprendizagens

45,9% dos professores não utilizam tecnologias digitais no sentido de fornecer aos estudantes atividades adaptadas aos seus níveis e necessidades individuais de aprendizagem

35,6% dos docentes explica como distinguir entre fontes confiáveis e não confiáveis

41,8% informa os estudantes de que têm de ser cuidadosos com a disponibilização de informação pessoal online



# Pistas de desenvolvimento

- Promover ações de capacitação nas áreas que apresentam maiores fragilidades
- Aumentar os níveis de proficiências digital, sobretudo nas áreas associadas à competência pedagógica – Tecnologia e recursos (2), Ensino e aprendizagem (3), Avaliação (4) e Capacitação dos estudantes (5)

DICAL STATEMENT



# Pistas de desenvolvimento

Ações de capacitação de Terceira dimensão - capacitação dos/as docentes para promover nos/as estudantes competências de:

- literacia da informação e dos média;
- comunicação e colaboração digital;
- criação de conteúdo digital;
- uso responsável das TDIC;
- resolução de problemas digitais

Obrigada