

## SELFIEforTEACHERS



Nome do professor: **Rômulo Franco**

Setor de educação: **Ensino (básico e secundário)**

Grupo: **não aplicável**

A autorreflexão começou: **15/03/2023**

Auto-reflexão concluída: **15/03/2023**

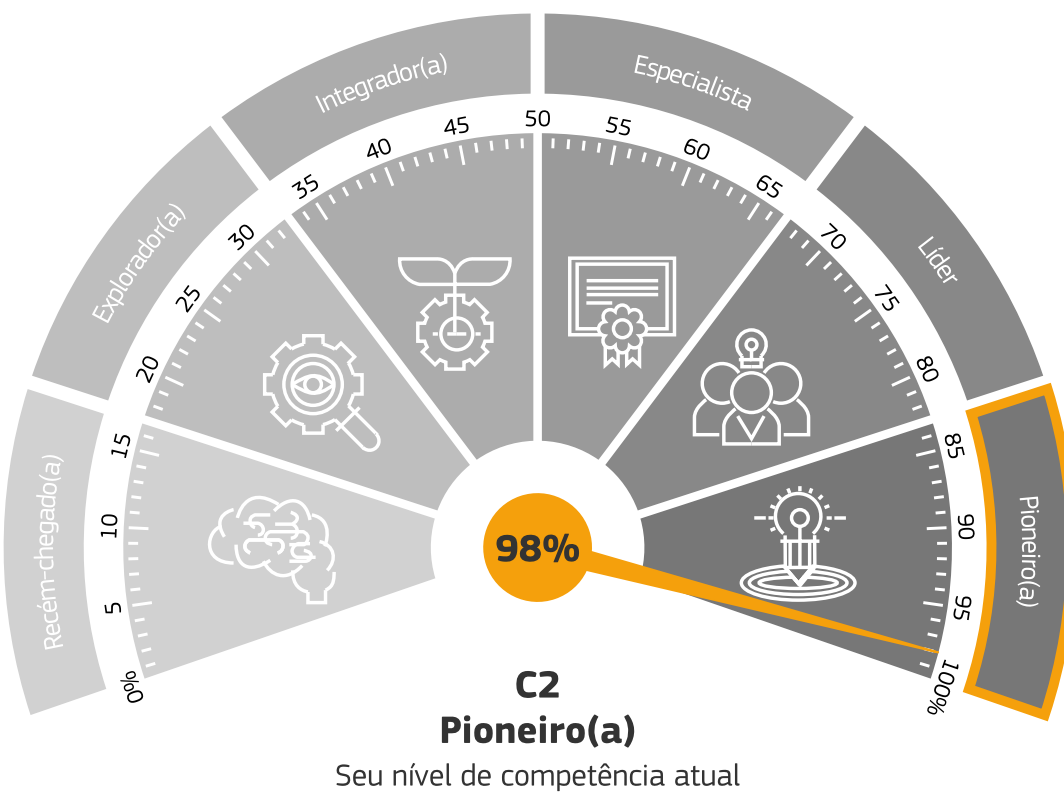
Caro colega,

Obrigado por usar o SELFIEforTEACHERS!

Este relatório fornece os resultados de sua autorreflexão com feedback e sugestões para desenvolver ainda mais sua competência digital. Com base nesse feedback, você pode planejar seus caminhos de aprendizado para o uso de tecnologias digitais em sua prática profissional. Desejamos-lhe uma viagem construtiva!

## Resultados individuais

### Resultados gerais



#### **C2 Pioneiro(a)**

O nível de competência que você indicou antes de fazer a autorreflexão



#### **C2 Pioneiro(a)**

O nível de competência que você indicou depois de fazer a autorreflexão

## Resultados por área

Área 1 - Envolvimento profissional



C2



Área 2 - Recursos digitais



C2



Área 3 - Ensino e aprendizagem



C2



Área 4 - Avaliação



C2



Área 5 - Capacitação dos aprendentes



C2



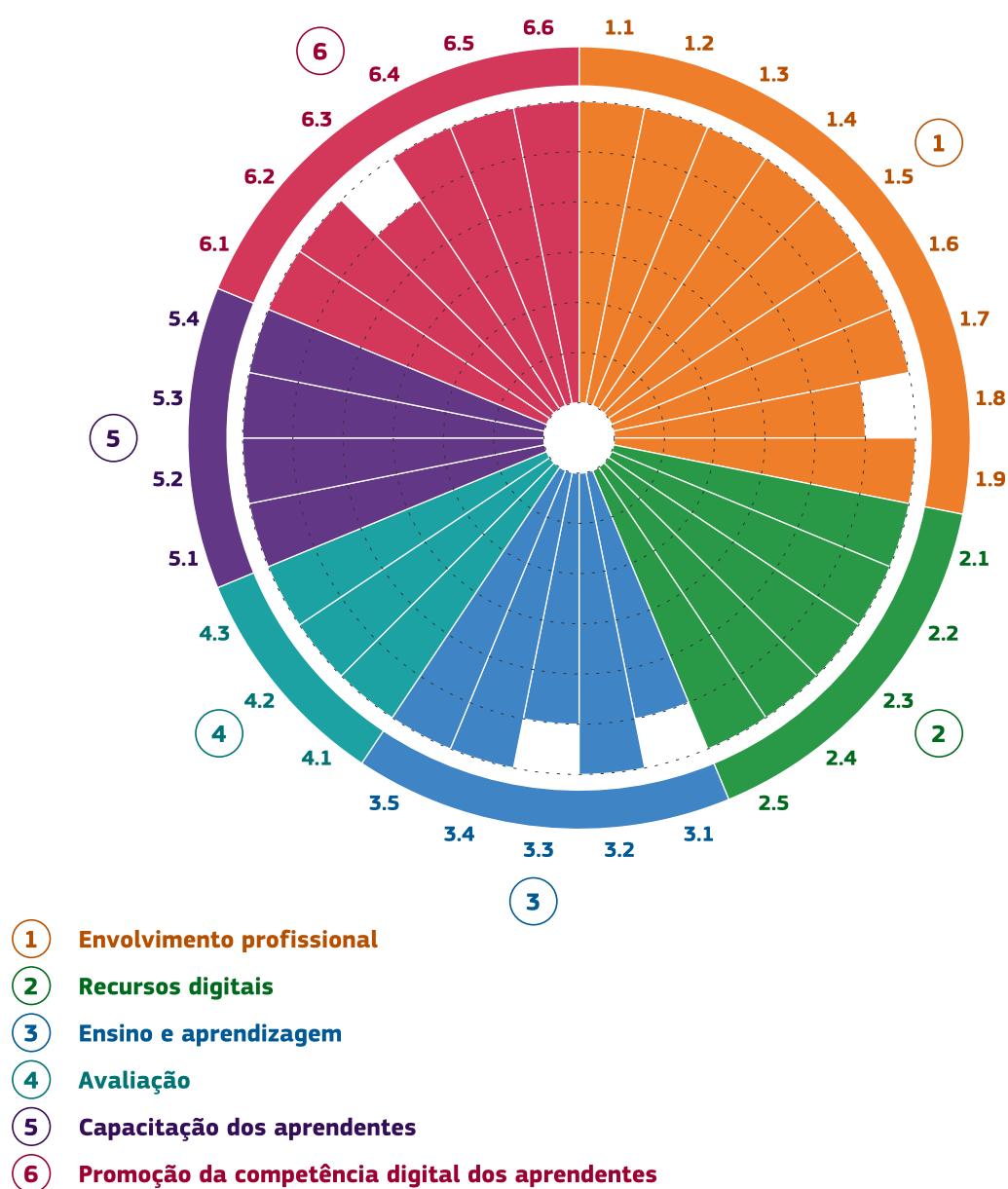
Área 6 - Promoção da competência digital dos aprendentes



C2

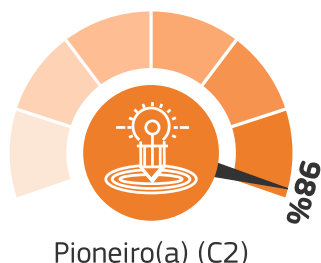


## Resultados por item



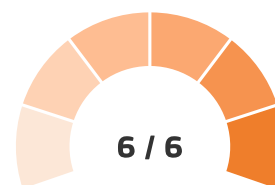
## Respostas por pergunta

### Área1 – Envolvimento profissional



#### 1.1 Comunicação institucional. Utilizar tecnologias digitais para melhorar a comunicação com os colegas e/ou alunos e/ou encarregados de educação.

**A sua resposta:** **Contribuo** para o desenvolvimento de práticas institucionais de comunicação com recurso a tecnologias digitais (*por exemplo, para uma comunicação eficaz, eficiente, segura, responsável e inclusiva*).

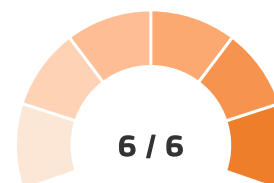


Contribuir para o desenvolvimento de práticas institucionais relativas à utilização de tecnologias digitais para uma comunicação e uma interação eficazes dentro e fora da escola permite-lhe utilizar as suas competências digitais para apoiar soluções inovadoras para as necessidades de comunicação da sua escola. Continue a adaptar as suas práticas e estratégias de comunicação para satisfazer diferentes necessidades de comunicação. Para aproveitar todo o potencial da sua competência digital nesta área, deve concentrar-se em adaptar continuamente as suas estratégias e explorar novas opções. Como surgem constantemente novas soluções tecnológicas, encontrará formas ainda melhores de abordar e dar resposta às suas próprias necessidades de comunicação e às dos seus colegas.

[Sugestões para ações futuras]: **Continue a antecipar as necessidades de comunicação dos seus colegas e a utilizar as ferramentas e as soluções digitais de formas estratégicas e inovadoras. Continue a explorar novas soluções.**

## 1.2 Ambientes de aprendizagem *online*. Gestão de ambientes de aprendizagem *online* tendo em conta a gestão de dados e a ética.

**A sua resposta:** **Início e promovo** uma política de dados e um código de conduta ética a nível escolar para ambientes de aprendizagem *online* (por exemplo, gestão de dados pessoais, acessibilidade para todos, segurança, privacidade).

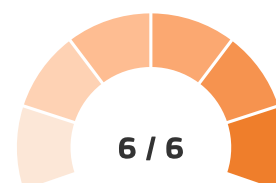


Contribuir para o desenvolvimento de práticas institucionais relativas à utilização de tecnologias digitais para uma comunicação e uma interação eficazes dentro e fora da escola permite-lhe utilizar as suas competências digitais para apoiar soluções inovadoras para as necessidades de comunicação da sua escola. Continue a adaptar as suas práticas e estratégias de comunicação para satisfazer diferentes necessidades de comunicação. Para aproveitar todo o potencial da sua competência digital nesta área, deve concentrar-se em adaptar continuamente as suas estratégias e explorar novas opções. Como surgem constantemente novas soluções tecnológicas, encontrará formas ainda melhores de abordar e dar resposta às suas próprias necessidades de comunicação e às dos seus colegas.

[Sugestões para ações futuras]: **Continue a antecipar as necessidades de comunicação dos seus colegas e a utilizar as ferramentas e as soluções digitais de formas estratégicas e inovadoras. Continue a explorar novas soluções.**

### 1.3 Colaboração profissional. Utilização de tecnologias digitais para colaborar e interagir com colegas e/ou outras partes interessadas do setor da educação.

**A sua resposta:** **Início e promovo** atividades de colaboração entre a minha escola e a comunidade alargada, ao utilizar tecnologias digitais (por exemplo, redes, comunidades e sinergias, parcerias com a comunidade local e alargada).

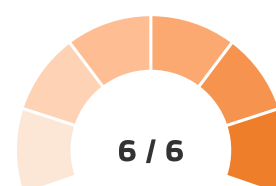


Iniciar e promover práticas de colaboração com a utilização de tecnologias digitais para a sua escola e a comunidade alargada permite-lhe recorrer à sua competência digital nesta área, de modo a apoiar soluções inovadoras para uma cultura de aprendizagem colaborativa e coletiva na sua escola. Continue a adaptar a sua estratégia e as suas práticas de colaboração profissional para satisfazer diferentes necessidades em termos de colaboração. Para aproveitar todo o potencial da sua competência digital nesta área, deve concentrar-se em adaptar continuamente as suas estratégias e explorar novas opções. Como surgem constantemente novas soluções tecnológicas, encontrará sempre formas ainda melhores de abordar e dar resposta às suas próprias necessidades de colaboração e às dos seus colegas.

[Sugestões para ações futuras]: **Continue a antecipar as necessidades de colaboração dos seus colegas e da sua escola e a recorrer estrategicamente a soluções digitais inovadoras. Continue a explorar novas soluções.**

### 1.4 Tecnologias digitais e infraestrutura escolar. Utilização de tecnologias digitais (dispositivos, plataformas e software) e infraestruturas (acesso à Internet, rede local) disponíveis na minha escola para melhorar a educação.

**A sua resposta:** **Proponho** a utilização, na minha escola, de novas tecnologias digitais para a atividade profissional (por exemplo, tecnologias emergentes, aplicações, infraestruturas).

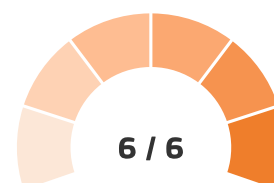


Surgem constantemente novas soluções tecnológicas que podem apoiar novas necessidades e tendências pedagógicas. É importante estar recetivo(a) a novas ferramentas que melhorem a sua atividade profissional, bem como procurar novas tecnologias que deem resposta aos seus objetivos profissionais e abordagens pedagógicas. Embora seja importante continuar a utilizar as tecnologias digitais existentes, é igualmente importante procurar novas tecnologias e falar sobre como a instituição no seu conjunto pode beneficiar das práticas de ensino inovadoras que estas tecnologias podem apoiar.

[Sugestões para ações futuras]: **Continue a explorar novas tecnologias digitais que apoiem pedagogias inovadoras, bem como as que proporcionam novas perspetivas no ensino e na aprendizagem.**

### 1.5 Prática reflexiva. Reflexão sobre a atividade profissional individual e coletiva com a utilização de tecnologias digitais.

**A sua resposta:** **Início e contribuo** para o desenvolvimento de uma cultura de aprendizagem reflexiva que melhore a utilização de tecnologias digitais dentro e fora da minha escola (*por exemplo, estudo sobre as aulas, conceção colaborativa da aprendizagem, acompanhamento, mentoria*).

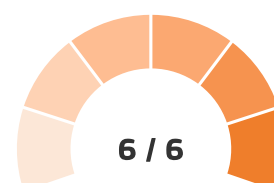


Contribuir para o desenvolvimento de uma cultura de reflexão na sua escola utilizando tecnologias digitais permitirá a exploração da sua competência digital nesta área, bem como da competência digital da sua instituição. Como surgem constantemente novas soluções tecnológicas, terá de estar recetivo(a) de modo a aproveitar o seu potencial para a educação. Embora seja importante continuar a trabalhar nos seus pontos fortes e fracos a nível individual e a aprender com os outros, é igualmente importante falar sobre como a instituição no seu conjunto pode beneficiar das suas práticas de ensino inovadoras e contribuir para o desenvolvimento da sua escola enquanto instituição de aprendizagem.

[Sugestões para ações futuras]: **Continue a refletir sobre as suas práticas de ensino e as dos seus colegas, utilizando tecnologias digitais e recorrendo a pedagogias inovadoras. Continue a explorar novas soluções.**

### 1.6 Vida digital. Contributo positivo e ético no mundo digital, tendo em consideração práticas digitais seguras e responsáveis.

**A sua resposta:** **Início e promovo** estratégias a nível da escola que incentivam os funcionários e os alunos a contribuir de forma positiva, responsável e ética num mundo digital (*por exemplo, facultar procedimentos transparentes de gestão de conteúdos e de dados, elaborar um código de conduta ética*).



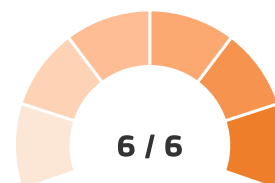
Iniciar e promover uma visão para a sua escola com vista a um perfil digital positivo pode fazer com que todas as partes interessadas contribuam de forma construtiva para uma participação positiva e responsável no mundo digital. A atividade *online* tem uma importância crescente nas nossas vidas e os vestígios deixados representam dados que podem ser explorados por organismos terceiros. Deve estar ciente da gestão de dados *online* e constantemente informado (a) sobre formas de monitorizar a atividade e os vestígios *online*.

[Sugestões para ações futuras]: **Continue a refletir sobre a sua visão e as estratégias para uma atividade digital positiva e construtiva. Continue a explorar novas soluções.**



### 1.7 Aprendizagem profissional (através de tecnologias digitais). Utilização de tecnologias digitais para a própria aprendizagem profissional.

**A sua resposta:** **Início e promovo** um plano para apoiar a aprendizagem profissional dos meus colegas melhorada por meios digitais (*por exemplo, facultar webinários, formação online, comunidades online, repositório de recursos, crachás digitais*).

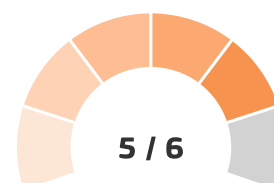


A aprendizagem profissional e o desenvolvimento profissional contínuo são partes essenciais na carreira e na vida de uma pessoa. Possuir competências em iniciar e promover uma estratégia de aprendizagem profissional melhorada por meios digitais amplia a sua própria competência, ao mesmo tempo que aproveita o conhecimento coletivo da sua instituição, de modo a dar resposta às necessidades de aprendizagem das pessoas que a compõem. Surgem constantemente novas soluções tecnológicas que podem apoiar novas necessidades e tendências pedagógicas. É importante estar recetivo(a) a novas ferramentas que melhorem a sua aprendizagem profissional, bem como procurar novas tecnologias que deem resposta aos seus objetivos e necessidades de aprendizagem.

[Sugestões para ações futuras]: **Continue a explorar novas tecnologias digitais que apoiem e melhorem a aprendizagem profissional dos professores.**

### 1.8 Aprendizagem profissional (sobre tecnologias digitais). Envolvimento em atividades de aprendizagem profissional para o desenvolvimento da competência digital dos professores.

**A sua resposta:** **Proporciono** atividades de aprendizagem sobre a utilização de tecnologias digitais e **apoio** os meus colegas no desenvolvimento da sua competência digital (*por exemplo, através de seminários, sessões informais com colegas, microcursos sobre a utilização de tecnologias digitais*).

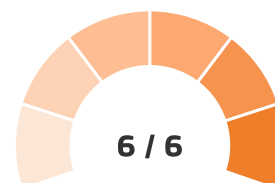


Nesta fase, pode proporcionar atividades de aprendizagem e dar apoio a outros colegas sobre a utilização de tecnologias digitais no ensino e na aprendizagem. Ao fazê-lo, amplia a sua própria aprendizagem sobre o assunto, ao mesmo tempo que promove o envolvimento dos seus colegas no desenvolvimento profissional contínuo sobre práticas apoiadas por meios digitais. Agora, pode ajudar a sua escola a ficar ciente do potencial da utilização de tecnologias digitais na aprendizagem dos alunos, ao iniciar um programa de formação abrangente baseado nas necessidades identificadas dos professores da escola, o que pode criar uma cultura de ensino e aprendizagem inovadores na comunidade escolar, apoiada pelas tecnologias digitais.

[Sugestões para subir de nível]: **Impulsione a inovação e a mudança em toda a escola, ao contribuir para o desenho de um programa de aprendizagem profissional sobre o ensino e a aprendizagem melhorados por meios digitais** (por exemplo, aprendizagem baseada em projetos com a utilização de tecnologias digitais, desenhos de aprendizagem melhorada por meios digitais, intercâmbio de boas práticas).

### 1.9 Pensamento computacional. Envolvimento em conceitos e processos de pensamento computacional como parte da competência digital dos professores.

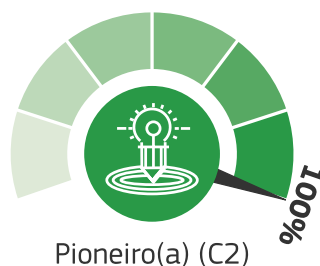
**A sua resposta:** **Contribuo** para o desenho e desenvolvimento de aplicações educativas digitais (por exemplo, jogos, aplicações móveis, ferramentas de avaliação, personalização de ambientes virtuais).



Ser capaz de contribuir para o desenho e o desenvolvimento de aplicações educativas digitais para apoiar a sua atividade profissional permite que participe ativamente na descoberta de soluções que melhor se adequem às suas necessidades. Pode, por exemplo, colaborar com empresas de tecnologia educativa e contribuir de forma mais construtiva para o processo de conceção, pois agora é capaz de compreender melhor a forma como as soluções digitais funcionam. À medida que as soluções digitais fazem cada vez mais parte das atividades de aprendizagem, é importante ser capaz de perceber como funcionam, a fim de obter melhores resultados ou, inclusivamente, contribuir para as melhorar.

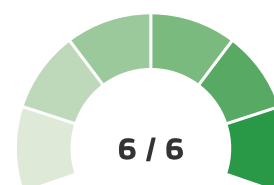
[Sugestões para ações futuras]: **Continue a procurar soluções novas, bem como melhorias para as atuais, ao utilizar a sua competência de pensamento computacional para compreender a forma como o mundo físico e o mundo digital à nossa volta funcionam.**

## Área2 – Recursos digitais



### 2.1 Pesquisa e seleção. Utilização de critérios de pesquisa e seleção de modo a identificar recursos digitais para o ensino e a aprendizagem.

**A sua resposta:** **Proponho** estratégias e ferramentas para ajudar os meus colegas a pesquisar e selecionar recursos digitais de diversas fontes, em consonância com os requisitos do programa curricular e os objetivos de aprendizagem (*por exemplo, conjuntos de palavras-chave, listas de controlo para a seleção, rubricas de avaliação de recursos digitais, referências para portais de recursos*).

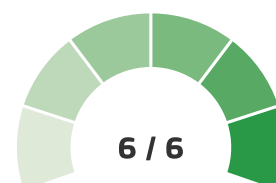


Envolver e apoiar os seus colegas na melhoria das suas estratégias de pesquisa e seleção de recursos digitais é essencial para a criação de uma coleção de conteúdos digitais de qualidade, em consonância com os requisitos do programa curricular e os objetivos de aprendizagem. Acompanhar os desenvolvimentos em termos de critérios e de ferramentas de avaliação de conteúdos digitais (por exemplo, avaliação de autoria, fiabilidade e autenticidade), o que terá como resultado a adaptação de tais práticas.

[Sugestões para ações futuras]: **Inove nas suas práticas de pesquisa** para identificar recursos digitais de qualidade, de forma eficaz e eficiente.

## 2.2 Criação. Criação de recursos educativos digitais que apoiem e melhorem os objetivos de ensino e aprendizagem.

**A sua resposta:** **Início e contribuo** para a cocriação de recursos educativos digitais com pessoas e instituições que não pertencem à minha escola (*por exemplo, investigadores, editores de conteúdos educativos, empresas de tecnologia educativa*).

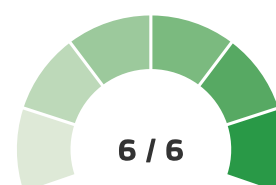


Participar na criação de recursos digitais com partes interessadas do setor da educação, ao colaborar com empresas de tecnologia educativa, instituições do setor da educação ou editores de conteúdos educativos, é uma excelente forma de aprofundar a cultura de aprendizagem da sua escola. Acompanhe os desenvolvimentos metodológicos e tecnológicos em termos de criação de conteúdos e incentive outros a fazê-lo também.

[Sugestões para ações futuras]: **Inove regularmente nas suas práticas para criar eficazmente recursos educativos úteis e relevantes, ao acompanhar os desenvolvimentos metodológicos e tecnológicos em termos de criação de conteúdos e incentive outros a fazê-lo também.** Mantenha-se atualizado(a) relativamente aos desenvolvimentos tecnológicos mais recentes e acompanhe as conquistas do setor da educação e da comunidade de investigação.

## 2.3 Modificação. Modificação de recursos digitais existentes para apoiar e melhorar os objetivos de ensino e aprendizagem, respeitando as regras de direitos de autor e de licenciamento.

**A sua resposta:** **Início e contribuo** para orientações a nível da escola, destinadas aos professores e aos alunos, sobre a modificação de recursos digitais existentes, em consonância com os requisitos do programa curricular e os objetivos de ensino e aprendizagem (*por exemplo, estratégias para rever, melhorar e converter os recursos digitais da escola, licenças de direitos de autor a utilizar, acordos com partes interessadas externas e editores*).

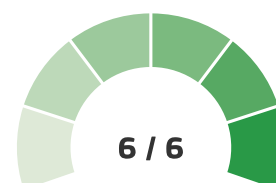


Uma das características da liderança consiste em contribuir para a definição de orientações a nível da escola para envolver os colegas e os alunos na modificação de recursos digitais existentes e alinhá-los com os requisitos do programa curricular e os objetivos de ensino e aprendizagem.

[Sugestões para ações futuras]: **Pondere mecanismos e estratégias para rever, melhorar e converter os recursos digitais da escola, de modo a satisfazer as necessidades de ensino e aprendizagem, acompanhando os regimes de direitos de autor e de licenças e celebrando acordos com partes interessadas externas e editores.**

## 2.4 Gestão e proteção. Organização de conteúdos digitais, permitindo um acesso fácil e seguro aos alunos, encarregados de educação e professores, protegendo simultaneamente os dados pessoais e sensíveis.

**A sua resposta:** **Início e promovo** um espaço digital comum a nível da escola que facilita o armazenamento, a gestão e o acesso seguros aos conteúdos digitais pelos diferentes utilizadores visados (*por exemplo, alunos, encarregados de educação, professores e outro pessoal escolar*).

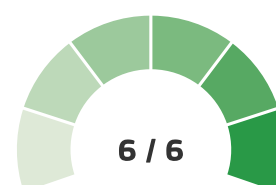


É essencial envolver os colegas na criação de um espaço digital comum para facilitar o armazenamento, a gestão e o acesso aos conteúdos digitais a nível da escola pelos alunos, professores, encarregados de educação e pessoal escolar, de modo a criar uma cultura de conteúdos digitais e para apoiar a aprendizagem presencial e à distância, protegendo simultaneamente a privacidade dos alunos e a segurança dos dados.

[Sugestões para ações futuras]: **Inove nas suas práticas, acompanhando os desenvolvimentos e as tendências mais recentes em matéria de armazenamento, gestão e acesso seguros aos conteúdos digitais**, em consonância com o Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados (RGPD) da União Europeia, no que diz respeito à utilização totalmente transparente de dados privados e ao direito a ser esquecido, o que permite o apagamento de dados privados em qualquer momento.

## 2.5 Partilha. Partilha de conteúdos digitais cumprindo as regras de direitos de autor e de propriedade intelectual.

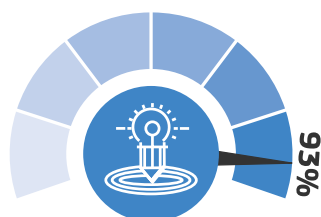
**A sua resposta:** **Início e promovo** um espaço *online* para partilhar os recursos educativos digitais com a comunidade escolar (*por exemplo, aplicar palavras-chave/etiquetas/metadados, permitir a outras pessoas comentar, classificar, modificar ou cocriar*).



Uma das características da liderança na partilha de conteúdos consiste em iniciar e promover a criação de um espaço *online* para partilhar os recursos educativos digitais disponíveis com a comunidade escolar. Tal incentivará um intercâmbio mais dinâmico de conteúdos digitais entre professores e apoiará o acesso fácil, na escola e em casa, a recursos educativos que dispõem de licenças abertas, de modo a assegurar a equidade. Utilize as funcionalidades tecnológicas para apoiar as suas ações, como a utilização de metadados e etiquetas, bem como opções para comentários e *feedback* entre os utilizadores.

[Sugestões para ações futuras]: **Procure formas de participar em oportunidades a nível local, nacional e internacional, a fim de aumentar as suas capacidades e o seu conhecimento técnico** de estratégias e soluções para a partilha de recursos educativos digitais com a comunidade escolar.

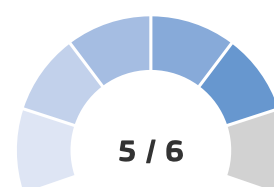
## Área3 – Ensino e aprendizagem



Pioneiro(a) (C2)

### 3.1 Ensino. Conceção, desenvolvimento e implementação da aprendizagem com a utilização de tecnologias digitais para melhorar os resultados da aprendizagem.

**A sua resposta:** Juntamente com os meus alunos, **reflito sobre e redesenho** a utilização de tecnologias digitais, para melhorar práticas de ensino e abordagens inovadoras de aprendizagem (*por exemplo, alunos como instrutores, utilização de tecnologias emergentes, modelação e aconselhamento, estudos sobre as aulas*).

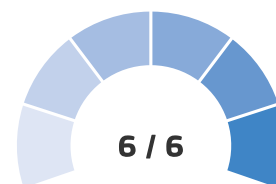


Pondere sobre a forma como pode trabalhar com os seus alunos para adaptar o seu *design* do ensino e da aprendizagem, a fim de promover a participação dos alunos na melhoria das suas práticas de ensino e das abordagens de aprendizagem dos seus alunos. Pondere incorporar a utilização acordada da tecnologia em atividades como o envolvimento dos alunos enquanto instrutores, a utilização de tecnologias emergentes, a modelação e o aconselhamento, bem como estudos sobre as aulas. Para tal, a reflexão é fundamental. Os seus alunos devem ficar mais confiantes nas respetivas capacidades de ajudar a selecionar e a adaptar a tecnologia adequada aos requisitos de aprendizagem em causa.

[Sugestões para subir de nível]: **Partilhe e assuma a liderança no que se refere a iniciar e promover o desenho e a partilha de práticas inovadoras de ensino e aprendizagem com tecnologias digitais, na sua escola e na comunidade alargada.** Pondere oportunidades como seminários *online*, apoio aos colegas no desenho da aprendizagem com a utilização de tecnologias digitais, microcursos e ensino conjunto, bem como debates reflexivos sobre a eficácia da utilização de tecnologias digitais. Participe em redes apoiadas pela tecnologia com outras escolas e partes interessadas do setor da educação a nível local, nacional e internacional.

### 3.2 Orientação. Utilização de tecnologias digitais de modo a proporcionar *feedback* e oportunidades de reflexão que resultem na adaptação das práticas de ensino e aprendizagem, tanto para os professores como para os alunos.

**A sua resposta:** **Início** e **promovo** formas através das quais as tecnologias digitais podem ser utilizadas para apoiar o *feedback* e a reflexão dos professores e dos alunos, dentro e fora da minha escola (*por exemplo, fóruns de debate, chat, documentos partilhados, perguntas mais frequentes*).



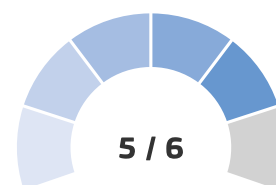
É essencial envolver os seus colegas no intercâmbio de experiências e na prossecução de ações apoiadas pela tecnologia, na escola e em grupos mais vastos de partes interessadas do setor da educação (a nível nacional e internacional), de modo a criar uma cultura de aprendizagem reflexiva. Pondere sobre as suas práticas e procure inová-las continuamente, acompanhando simultaneamente as tendências mais recentes em termos de tecnologias digitais que podem proporcionar oportunidades, para si e para os seus alunos, de refletir sobre a aprendizagem, durante a mesma e para a beneficiar.

[Sugestões para ações futuras]: **Inove nas suas práticas ao acompanhar os desenvolvimentos em termos de tecnologias digitais que podem proporcionar oportunidades de *feedback* e de reflexão que resultem na adaptação das práticas de ensino e aprendizagem, com o objetivo de melhorar os resultados dos alunos.** Participe em redes apoiadas pela tecnologia com outras escolas e *partes interessadas* do setor da educação, a nível local, nacional e internacional, que inovem em termos de *feedback* e orientações e incentive outras pessoas a fazê-lo também.



### 3.3 Aprendizagem colaborativa. Utilização de tecnologias digitais de modo a promover e melhorar a colaboração dos alunos na aprendizagem coletiva e individual.

**A sua resposta:** Juntamente com os meus alunos, **reflito sobre** a utilização que fazem das tecnologias digitais e **(re)concebo-a** para a aprendizagem individual e/ou colaborativa (*por exemplo, editar e desenvolver conteúdos, cocriar um artefacto, participar em projetos de colaboração, intercâmbios virtuais, utilizar as ferramentas digitais para a gestão das tarefas e do tempo, comunicação e partilha*).

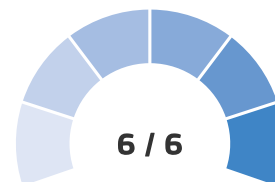


Permita e incentive os seus alunos a refletirem sobre a utilização que fazem das tecnologias digitais, bem como a sua adaptação, para a aprendizagem individual e/ou colaborativa. Incentive-os a assumir um maior nível de liderança na edição e no desenvolvimento de conteúdos, na cocriação de artefactos de projetos, na estruturação e na participação em projetos de colaboração e em intercâmbios virtuais, na utilização de ferramentas digitais para a gestão das tarefas e do tempo, na comunicação e na partilha com as atividades de equipa. Tal ajudará a gerar uma confiança e uma capacidade digitais mais fortes através de uma série de atividades de aprendizagem. Incorpore o máximo de ações possível para assegurar a disponibilização das mesmas oportunidades de aprendizagem a todos. Se alguns dos seus alunos tiverem necessidades especiais, tome medidas que permitam incluí-los (por exemplo, ao disponibilizar equipamentos ou tecnologias de apoio).

[Sugestões para subir de nível]: **Procure formas de iniciar e promover a utilização de tecnologias digitais na sua escola e na comunidade alargada, proporcionando oportunidades de colaboração para a aprendizagem e o desenvolvimento individuais e coletivos, para além da sala de aula e da escola.** Pondere sobre as oportunidades que podem surgir da utilização de ambientes e de ferramentas *online* síncronos e assíncronos, da participação em projetos conjuntos, da organização em eventos de aprendizagem *online* em colaboração com alunos e/ou colegas, da conceção conjunta e da cocriação de materiais de aprendizagem centrados na colaboração.

**3.4 Aprendizagem autorregulada. Utilização de tecnologias digitais para melhorar os processos de aprendizagem autorregulada dos alunos, promovendo a aprendizagem autónoma e ativa e tornando os alunos mais responsáveis pela sua própria aprendizagem, alterando assim do foco do ensino para a aprendizagem.**

**A sua resposta:** **Início** e **promovo** estratégias e práticas sobre a forma como as tecnologias digitais podem apoiar a aprendizagem autorregulada na minha escola e na *comunidade alargada* (por exemplo, *ambientes de criação, espaços de aprendizagem com tecnologias digitais para acolher atividades práticas, alunos instrutores*).



Inicie e promova a utilização estratégica de tecnologias digitais na sua escola e na comunidade alargada. Deste modo ajudará os seus colegas e alunos a utilizarem mais e melhor as tecnologias digitais para melhorar os processos de aprendizagem autorregulada e, assim, incentivar a aprendizagem autónoma e ativa.

[Sugestões para ações futuras]: **Procure formas de participar em oportunidades a nível local, nacional e internacional, a fim de aumentar as suas capacidades e o conhecimento técnico de tecnologias digitais que podem ser utilizadas para melhorar os processos de aprendizagem autorregulada dos alunos, promovendo uma aprendizagem autónoma e ativa.** Fique atento(a) às tendências e aos desenvolvimentos relacionados com esta área. Procure oportunidades de se envolver na aprendizagem e no desenvolvimento individuais e coletivos – para os seus alunos, para os seus colegas e para si próprio(a) – no que diz respeito a processos de aprendizagem autorregulada que promovam a aprendizagem autónoma e ativa. Aproveite as oportunidades de inovar e liderar proporcionadas pela organização de atividades práticas em ambientes de criação ou noutros espaços de aprendizagem que incorporem tecnologias digitais e pelas atividades inovadoras, como seminários e outros eventos de aprendizagem liderados pelos alunos.

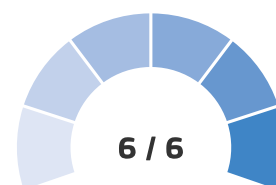
### 3.5 Tecnologias emergentes. Utilização de tecnologias emergentes de forma ética para explorar novas experiências e conteúdos de aprendizagem.

**A sua resposta:** **Início e promovo** estratégias e práticas na minha escola e na comunidade alargada que apoiem os meus colegas e alunos ao utilizarem tecnologias emergentes para proporcionar novas experiências e conteúdos de ensino e aprendizagem, abordando simultaneamente implicações éticas (*por exemplo, personalização de mundos virtuais para atividades de aprendizagem, promoção da ação humana na tomada de decisão orientada por dados, colaboração com empresas tecnológicas*).

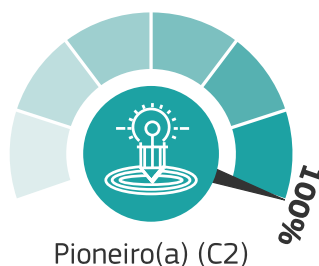
Envolver os seus colegas no intercâmbio de experiências e na prossecução de ações para explorar e utilizar tecnologias emergentes na sua escola e em grupos mais vastos de partes interessadas do setor da educação (a nível nacional e internacional) é uma boa forma de assegurar que as potencialidades pedagógicas dessas tecnologias são identificadas e aproveitadas. Reflita sobre as suas estratégias e práticas e procure inovar continuamente, acompanhando simultaneamente as tendências em termos de tecnologias emergentes que podem proporcionar oportunidades, para si e para os seus alunos, de refletir sobre, durante e para a aprendizagem.

[Sugestões para ações futuras]: **Encontre formas de participar em oportunidades a nível local, nacional e internacional, a fim de aumentar as suas capacidades e o seu conhecimento técnico das tecnologias digitais emergentes para explorar novas experiências e conteúdos de aprendizagem, tendo em consideração as implicações éticas.**

Participe em redes com outras escolas e partes interessadas do setor da educação, locais, nacionais e internacionais, que inovem no ensino e na aprendizagem em termos de tecnologias emergentes, e incentive outros a fazê-lo também.

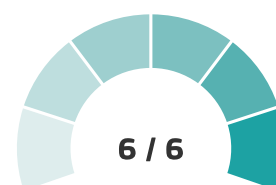


## Área4 – Avaliação



### 4.1 Estratégias de avaliação. Utilização de tecnologias digitais para apoiar a avaliação sumativa e formativa da aprendizagem.

**A sua resposta:** **Proponho e promovo** estratégias e tecnologias digitais na minha escola e na comunidade alargada para apoiar a avaliação «de», «para» e «como» aprendizagem (*por exemplo, autoavaliação e heteroavaliação, promoção de competências transversais, avaliação baseada em trabalhos, portefólios digitais*).

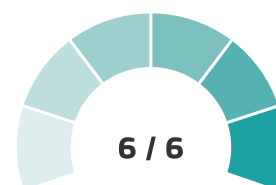


Participar em estratégias e práticas na sua escola e na comunidade alargada suscetíveis de contribuir para o desenvolvimento da forma como as tecnologias digitais são utilizadas para apoiar a avaliação sumativa e formativa da aprendizagem é uma excelente maneira de aprofundar a cultura de avaliação para fins de aprendizagem da escola e partilhar a utilidade deste processo com a sua comunidade alargada.

[Sugestões para ações futuras]: **Participe em oportunidades locais, nacionais e internacionais para aumentar as suas capacidades e o seu conhecimento técnico das estratégias e práticas de avaliação facilitadas por meios digitais.** Participe em redes que inovem no ensino e na aprendizagem em termos de tecnologias emergentes de avaliação e práticas relacionadas e incentive outras pessoas a fazê-lo também.

#### 4.2 Análise de evidências. Utilização de tecnologias digitais para recolher e analisar evidências sobre os processos e resultados da aprendizagem dos alunos.

**A sua resposta:** **Início e promovo** estratégias e práticas para ajudar a minha escola e a comunidade alargada a utilizar tecnologias digitais em evidências de aprendizagem e utilizo os dados de avaliação, a fim de apoiar a tomada de decisões para intervenções direcionadas (por exemplo, decisões pedagógicas, decisões administrativas, como a assiduidade dos alunos, e dados sobre a aprendizagem dos alunos, como as notas).

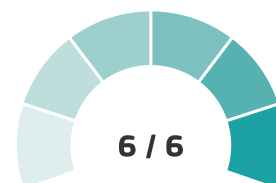


Uma das características da liderança em práticas de avaliação consiste em envolver os seus colegas no intercâmbio de experiências sobre a utilização dos dados dos alunos, abordando a utilidade da aprendizagem e o valor de diferentes fontes de dados, a fim de apoiar decisões baseadas em evidências para intervenções direcionadas em termos de aprendizagem.

[Sugestões para ações futuras]: **Procure formas de participar em oportunidades a nível local, nacional e internacional, a fim de aumentar as suas capacidades e o seu conhecimento técnico da utilização de tecnologias digitais para recolher e analisar evidências sobre os processos e resultados da aprendizagem dos alunos.** Sempre que possível, participe em redes com outras escolas e partes interessadas do setor da educação a nível local, nacional e internacional, que inovem na utilização de tecnologias para recolher e analisar os dados e os resultados dos alunos, de modo a melhorar o ensino e a aprendizagem.

#### 4.3 *Feedback* e planificação. Utilização de tecnologias digitais para dar *feedback* aos alunos, facilitando a planificação de ações adicionais.

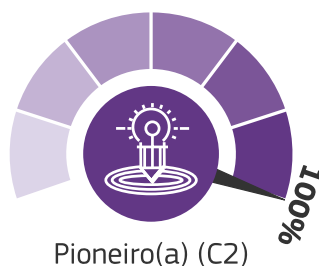
**A sua resposta:** **Início** e **promovo** uma estratégia na minha escola e na *comunidade alargada* sobre a utilização de tecnologias digitais que facilitam dar, receber e analisar o *feedback*, de modo a apoiar a planificação de ações adicionais (*por exemplo, portefólios digitais, feedback dependente do contexto, narração de histórias digitais*).



Envolver os seus colegas no intercâmbio de experiências e na prossecução de ações para explorar e utilizar tecnologias de avaliação para o seu *feedback*, na sua escola e em grupos mais vastos de partes interessadas do setor da educação (a nível nacional e internacional), é uma boa forma de assegurar que as potencialidades pedagógicas dessas tecnologias são identificadas e aproveitadas. Tal incentiva a utilização significativa de tecnologias digitais para facilitar dar, receber e analisar o *feedback*, de modo a apoiar a planificação de ações adicionais em toda a gama de atividades da escola.

[Sugestões para ações futuras]: **Pondere sobre as suas estratégias e práticas em matéria de *feedback* sobre e para a aprendizagem e procure inovar continuamente, acompanhando ao mesmo tempo as tendências e os desenvolvimentos em termos de tecnologias que podem proporcionar *feedback*, a si e aos seus alunos, com vista à reflexão sobre a aprendizagem, durante a mesma e para a beneficiar.** Procure formas de participar em oportunidades a nível local, nacional e internacional, a fim de aumentar as suas capacidades e o seu conhecimento técnico nesta área do ensino e da aprendizagem.

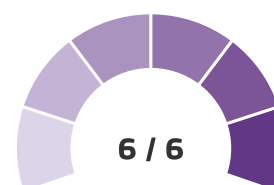
## Área5 – Capacitação dos aprendentes



Pioneiro(a) (C2)

### 5.1 Acessibilidade e inclusão. Garantia de acesso a recursos digitais e atividades de aprendizagem para todos os alunos, tendo em consideração eventuais restrições contextuais, físicas ou cognitivas na sua utilização.

**A sua resposta:** **Início e promovo** estratégias para a igualdade de acesso e a inclusão na educação através de tecnologias digitais na minha escola e na *comunidade alargada* (por exemplo, laboratórios pós-laborais de tecnologia digital para os alunos e os encarregados de educação, colaborações com o setor para a disponibilização de infraestruturas).

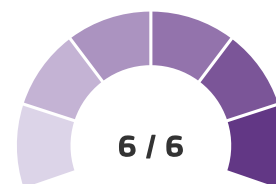


Este passo reveste-se de uma importância crucial, uma vez que o(a) professor(a) eleva a transformação digital ao nível da sua escola, envolvendo mais partes interessadas da comunidade escolar alargada. Esta abordagem permitirá, a si e à direção da escola, tomar decisões estratégicas relacionadas com a direção que todos pretendam seguir. Pode desenvolver todos os aspetos de como assegurar a igualdade de acesso e a educação digital inclusiva, além de como as tecnologias digitais podem contribuir para garantir a igualdade de acesso a todos os seus alunos.

[Sugestões para ações futuras]: **Mantenha-se informado(a) sobre os novos desenvolvimentos tecnológicos, bem como sobre as considerações éticas e outras que possam implicar.** Fique atento(a) ao contexto digital da comunidade escolar e fale com as *partes interessadas* da escola sobre as práticas que possam apoiar o acesso a todos.

**5.2 Diferenciação e personalização. Utilização de tecnologias digitais para dar resposta a diferentes necessidades e capacidades de aprendizagem, permitindo aos alunos evoluir a diferentes níveis e ritmos, bem como seguir percursos e objetivos individuais de aprendizagem.**

**A sua resposta:** **Início e promovo** a utilização de tecnologias digitais de formas que permitem a diferenciação e a personalização das experiências de aprendizagem dos alunos, na minha escola e na *comunidade alargada* (por exemplo, grupos de interesse para os professores partilharem boas práticas, plataformas online com recursos e aulas ao vivo).

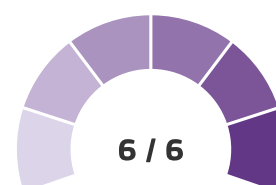


Introduzir na escola novas formas para captar diferentes necessidades de aprendizagem pode ajudar todos os alunos a atingirem o máximo do seu potencial individual. A participação da comunidade escolar alargada pode apoiar as práticas escolares no sentido do cumprimento deste objetivo.

[Sugestões para ações futuras]: **Mantenha-se informado(a) quanto aos novos desenvolvimentos tecnológicos e à forma como podem apoiar as pedagogias para dar resposta à aprendizagem diferenciada e personalizada para os seus alunos.**

**5.3 Envolvimento ativo dos aprendentes. Utilização de tecnologias digitais para promover o envolvimento ativo e criativo dos alunos na respetiva aprendizagem.**

**A sua resposta:** **Início e promovo** espaços de aprendizagem melhorados por meios digitais na minha escola e na *comunidade alargada*, nos quais os alunos participam ativamente em atividades de aprendizagem (por exemplo, *makerspace*, *robótica*, *programação*, *aplicações de IA*).



É importante incentivar o trabalho colaborativo através de tecnologias digitais. Proporcionar oportunidades aos seus alunos nas quais participem ativamente na aprendizagem e no desenho colaborativo de atividades de aprendizagem pode permitir o desenvolvimento de competências essenciais, bem como a construção de novos conhecimentos.

[Sugestões para ações futuras]: **Mantenha-se sempre informado(a) quanto às novas tendências tecnológicas e pedagógicas e tente envolver todas as partes interessadas da comunidade escolar alargada nas atividades de aprendizagem que inicia.**

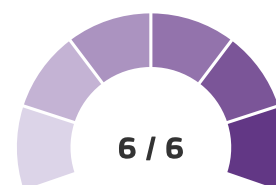


#### 5.4 Aprendizagem mista. Utilização de recursos e ferramentas digitais, ambientes e plataformas de aprendizagem online para assegurar a aprendizagem dos alunos dentro e fora da sala de aula.

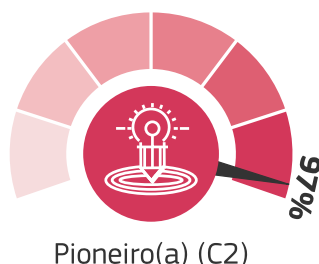
**A sua resposta:** **Contribuo** para o desenho de uma estratégia de aprendizagem mista e à distância para a minha escola e apoio a respetiva implementação, de modo a promover abordagens de aprendizagem inovadoras e inclusivas dentro e fora da escola *(por exemplo, assegurar o acesso a infraestruturas e dispositivos, apoiar os encarregados de educação e os alunos, intercâmbio regular de informações, código de conduta e normas para o comportamento online, gestão e segurança de dados pessoais, práticas de comunicação)*.

É importante que uma escola possa utilizar tecnologias digitais para assegurar a continuação da aprendizagem para todos os alunos, em todos os momentos. Ao mesmo tempo, é importante capacitar os seus alunos e colegas, para que tirem proveito das tecnologias digitais, tanto presencialmente como à distância, adotando abordagens de aprendizagem mista. Deixe-os descrever e definir as suas necessidades e ajude-os utilizar de forma ideal as ferramentas e as tecnologias digitais disponíveis. Incentive-os a conceber os seus próprios planos, indicando os pontos a que devem prestar especial atenção.

[Sugestões para ações futuras]: **Tente seguir as tendências tecnológicas e pedagógicas relacionadas com o ensino à distância (por exemplo, aprendizagem online, aprendizagem mista, aprendizagem híbrida, aprendizagem à distância) e envolva os professores e os encarregados de educação na aplicação de práticas de aprendizagem mista.**

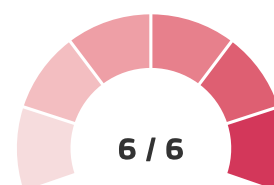


## Área6 – Promoção da competência digital dos aprendentes



### 6.1 Literacia da informação e de dados. Incorporação de atividades de aprendizagem que exigem dos alunos a utilização de tecnologias digitais para pesquisar, avaliar e gerir informações e dados em ambientes digitais.

**A sua resposta:** Eu e os meus alunos **contribuímos** para a criação de estratégias que promovem formas de utilizar tecnologias digitais de modo a melhorar a literacia da informação e de dados em toda a nossa escola e na *comunidade alargada (por exemplo, seminários, debates, atividades experimentais)*.

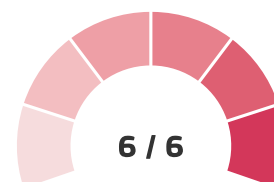


Criar uma cultura de literacia da informação e de dados na sua escola e na comunidade alargada com a ajuda dos seus alunos é uma forma de os capacitar e equipar para serem cidadãos críticos. Reflita sobre as suas práticas e procure inová-las continuamente.

[Sugestões para ações futuras]: **Inove nas suas práticas ao acompanhar os desenvolvimentos e as tendências mais recentes em matéria de literacia da informação e de dados.**

### 6.2 Comunicação e colaboração. Implementação de atividades de aprendizagem que requerem que os alunos comuniquem e colaborem utilizando tecnologias digitais.

**A sua resposta:** Eu e os meus alunos **iniciamos e promovemos** redes de comunicação e colaboração digitais com outras escolas e *partes interessadas* do setor da educação (a nível nacional e internacional) para partilhar experiências de aprendizagem, atividades e prosseguir projetos comuns (*por exemplo, participar e/ou cocriar iniciativas educativas, concursos*).

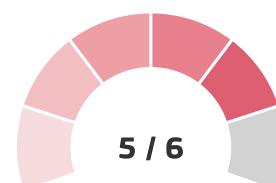


Envolver os alunos no intercâmbio de experiências de aprendizagem, em atividades e na prossecução de projetos comuns com escolas e partes interessadas do setor da educação (a nível nacional e internacional) é essencial para criar redes de comunicação e colaboração digitais. Reflita sobre as suas práticas e procure inová-las continuamente.

[Sugestões para ações futuras]: Inove nas suas práticas ao acompanhar as tendências mais recentes sobre as tecnologias digitais que apoiem melhor as suas necessidades de comunicação e de colaboração, bem como as dos seus alunos.

### 6.3 Criação de conteúdo. Incorporação de atividades de aprendizagem que requerem que os alunos se expressem através da criação de artefactos digitais.

**A sua resposta:** Reflito sobre as atividades de aprendizagem e **(re)desenho-as** para promover a expressão e a (re)criação digitais de conteúdos dos alunos, incentivando simultaneamente o intercâmbio de práticas (*por exemplo, histórias digitais, portefólios digitais*).

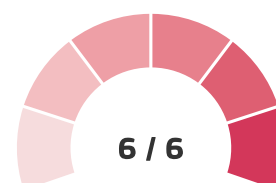


Refletir sobre as atividades de aprendizagem e reconcebê-las para promover a expressão e a (re) criação digitais de conteúdos dos alunos pode ajudá-lo a expandir a expressão e a criação digitais dos seus alunos dentro e fora da sala de aula. Envolver os seus alunos em iniciativas na escola e na comunidade alargada, para conceberem, desenvolverem e publicarem as respetivas criações digitais, partilhando-as de formas criativas.

[Sugestões para subir de nível]: **Expanda a expressão e a criação digitais dos alunos para além da sala de aula.** Tal pode incluir desafiar os alunos a criarem e a partilharem emissões em áudio ou em vídeo ou a promoverem um *makerspace* que possa ser utilizado por diferentes membros da escola/comunidade.

### 6.4 Segurança e bem-estar. Capacitação dos alunos para a utilização de tecnologias digitais com segurança, atenuando simultaneamente os riscos, para assegurar o bem-estar físico, psicológico e social.

**A sua resposta:** Eu e os meus alunos **contribuímos** para a criação de uma cultura, na nossa escola e na comunidade alargada, na qual as utilizações positivas e negativas de tecnologias digitais são debatidas abertamente, bem como as formas de evitar riscos e ameaças (*por exemplo, seminários experimentais de segurança online, orientação sobre bem-estar digital para os colegas, professores e encarregados de educação*).

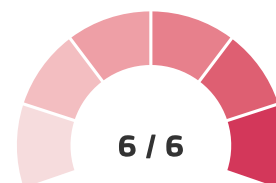


Criar uma cultura de segurança *online* e de bem-estar digital na sua escola e na comunidade alargada com a ajuda dos seus alunos é uma forma de os capacitar e equipar para que futuramente utilizem as tecnologias digitais com segurança. Reflita sobre as suas práticas e procure inová-las continuamente.

[Sugestões para ações futuras]: **Inove nas suas práticas ao acompanhar os desenvolvimentos e as tendências mais recentes em matéria de riscos e ameaças online.**

## 6.5 Uso responsável. Capacitação dos alunos para a utilização de tecnologias digitais de forma responsável e ética, gerindo a sua identidade digital, pegada digital e reputação digital.

**A sua resposta:** Eu e os meus alunos **iniciamos** e **promovemos** estratégias na escola e na comunidade alargada que promovem a utilização responsável e ética de tecnologias digitais pelo pessoal, pelos alunos e pelos encarregados de educação (*por exemplo, seminários, orientação aos colegas, professores e encarregados de educação*).

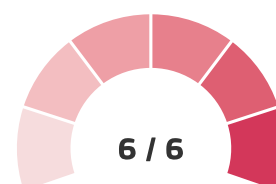


Iniciar e promover iniciativas que explorem a utilização responsável e ética de tecnologias digitais na sua escola e na comunidade alargada com a ajuda dos seus alunos é uma forma de os capacitar e equipar para o futuro, bem como de salvaguardar a sua reputação digital. Reflita sobre as suas práticas e procure inová-las continuamente.

[Sugestões para ações futuras]: **Inove nas suas práticas ao acompanhar as tendências mais recentes em matéria de utilização responsável e ética de tecnologias digitais.**

## 6.6 Resolução de problemas. Incorporação de atividades de aprendizagem, nas quais os alunos utilizam tecnologias digitais para compreender e resolver problemas.

**A sua resposta:** Eu e os meus alunos **contribuímos** para a exploração e o desenvolvimento de soluções inovadoras e criativas para desafios do mundo real, dentro e fora da escola (*por exemplo, desafios sociais, ambientais ou tecnológicos*).



Explorar e descobrir soluções inovadoras e criativas para desafios do mundo real, dentro e fora da escola, é uma competência universalmente necessária. Reflita sobre as suas práticas e procure inová-las continuamente. O objetivo consiste em capacitar os alunos de modo a que se considerem capazes de alcançar o impensável.

[Sugestões para ações futuras]: **Inove nas suas práticas ao acompanhar as tendências mais recentes em termos de soluções apoiadas por meios digitais para problemas do mundo real.**

## Acerca dos níveis de proficiência

---

*Para compreender melhor o seu perfil de competência pessoal, deve analisar o seu desempenho por área. Deve dar-lhe uma ideia inicial que o(a) ajude a determinar os seus pontos fracos e pontos fortes, ao mesmo tempo que lhe dá sugestões e ideias para desenvolver ainda mais as suas práticas digitais.*

- A1: até 32/192pontos, até 17%
- A2: 33 a 64/192pontos, 18% a 33%
- B1: 65 a 96/192pontos, 34% a 50%
- B2: 97 a 128/192pontos, 51% a 67%
- C1: 129 a 160/192pontos, 68% a 83%
- C2: 161 a 192/192pontos, 84% a 100%

### **Recém-chegado(a) (A1) [até 32/192pontos, até 17%]**

Está ciente da forma como as tecnologias digitais podem apoiar e melhorar a sua atividade profissional. O *feedback* que recebe desta autorreflexão identificou uma série de ações que pode experimentar. Selecione uma ou duas para planear o seu percurso de aprendizagem seguinte, centrando-se em melhorar significativamente as suas estratégias de ensino. Enquanto o faz, vai dar por si a avançar para o próximo passo da competência digital, o nível Explorador(a).

### **Explorador(a) (A2) [33 a 64/192pontos, 18% a 33%]**

Começou a explorar o potencial das tecnologias digitais e está interessado(a) em utilizá-las a fim de melhorar a prática pedagógica e profissional. Experimentou utilizar tecnologias digitais em algumas áreas e beneficiará de uma utilização mais coerente. Pode aumentar a sua competência ao utilizar tecnologias digitais em vários contextos e para uma série de finalidades, integrando-as em muitas das suas práticas. Tal irá conduzi-lo(a) ao passo seguinte da competência digital, o nível Integrador(a).

### **Integrador(a) (B1) [65 a 96/192pontos, 34% a 50%]**

Experimenta tecnologias digitais numa variedade de contextos e para uma série de finalidades, integrando-as nas suas práticas. Utiliza-as criativamente para melhorar diversos aspetos do seu envolvimento profissional. Está desejoso(a) para expandir o seu repertório de práticas. Beneficiará do aumento da sua compreensão sobre as ferramentas que funcionam melhor em determinadas situações e sobre a adaptação das tecnologias digitais às estratégias e aos métodos pedagógicos. Experimente reservar mais algum tempo para a reflexão e a adaptação, complementadas pelo incentivo colaborativo e pelo intercâmbio de conhecimentos, para alcançar o nível seguinte, Perito(a).

### **Especialista (B2) [97 a 128/192pontos, 51% a 67%]**

Utiliza uma gama de tecnologias digitais de forma confiante, criativa e crítica para melhorar as suas atividades profissionais. Seleciona propositadamente as tecnologias digitais para situações específicas e tenta compreender os benefícios e as desvantagens de diferentes estratégias digitais. Está curioso(a) e recetivo(a) a novas ideias, pois sabe que há muitas coisas que ainda não experimentou. Utiliza a experimentação e a reflexão como um meio de reconceber, expandir, estruturar e consolidar o seu repertório de estratégias. Partilhe os seus conhecimentos com outros professores e continue a desenvolver de forma crítica as suas estratégias digitais para alcançar o nível Líder.

### **Líder (C1) [129 a 160/192pontos, 68% a 83%]**

Tem uma abordagem coerente e abrangente à utilização de tecnologias digitais para melhorar as práticas pedagógicas e profissionais. Recorre a um vasto repertório de estratégias digitais das quais sabe como escolher a mais adequada a qualquer situação específica. Reflete continuamente sobre as suas práticas e desenvolve-as. Através do intercâmbio com os seus colegas, mantém-se atualizado(a) sobre novos desenvolvimentos e ideias e ajuda outros professores a aproveitarem o potencial das tecnologias digitais para melhorar o ensino e a aprendizagem. Se estiver preparado(a) para experimentar um pouco mais, envolvendo os alunos na expansão do potencial das tecnologias digitais a nível da escola e para além dela, poderá alcançar uma fase final de competência, como Pioneiro(a).

### **Pioneiro(a) (C2) [161 a 192/192pontos, 84% a 100%]**

Reflete de forma crítica sobre a adequação das práticas contemporâneas digitais e pedagógicas, nas quais é Líder. Está preocupado(a) com as limitações ou as desvantagens destas práticas e é impulsionado (a) pela vontade de fazer com que a educação evolua ainda mais. Faz experiências com tecnologias digitais altamente inovadoras e complexas e/ou desenvolve abordagens pedagógicas inovadoras. Lidera a inovação na sua escola e é um modelo a seguir para os outros professores. Expande as suas práticas para além da comunidade escolar e envolve as partes interessadas com vista a desenvolvimentos futuros. Continue recetivo(a) a novas ideias e acompanhe as contínuas evoluções tecnológicas e pedagógicas, de modo a melhorar as suas soluções criativas e inovadoras.