

REVISTA TÓPICOS

ASSIMILAR E DESENVOLVER AS COMPETÊNCIAS DIGITAIS NA DOCÊNCIA

DOI: 10.5281/zenodo.14560237

Elisangela Rosa Januário Melo¹

Leticia Brandão de Jesus²

Rone Oliveira Couto³

RESUMO

Para tal, realizámos esse paper usamos algumas pesquisas bibliográfica que nos possibilitou um estudo aprofundada das perspectivas conceituais em torno de análises que possa acrescentam quanto o desenvolvimento das competências em sala de aula, considerando o perfil atual do alunado. Assim, trazer para o educador um norte quanto as inúmeras possibilidades de buscar sua melhoria quanto as competências digitais, e evoluir o seu nível de proficiência, para o mais necessário em apresentar e direcionar uma classe. As inúmeras dificuldades que os docentes, podem terem estão sendo detalhadas desenvolvimento do trabalho, que por análise foi usado ótimos pesquisadores. Espera-se que ao final desde trabalho esforçado tenha uma visão ideal para ajudar quanto a melhoria de seu nível de engajamento com as competências digitais.

Palavras-chaves: Competência; Competências Digitais; Educação Tecnologias; Digitais. Proficiência

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

ABSTRACT

To this end, we conducted this paper using some bibliographic research that allowed us to study in depth the conceptual perspectives around analyses that can add as the development of skills in the classroom, considering the current profile of the student. Thus, bringing to the educator a north as to the countless possibilities of seeking their improvement as to the digital competencies, and evolve their level of proficiency, for the most necessary in presenting and directing a class. The innumerable difficulties that teachers may have are being detailed in the development of the work, which, by analysis, was used by great researchers. It is hoped that by the end of this work, the effort will have an ideal vision to help them improve their level of engagement with digital competencies. Keywords: Competency; Digital Competence; Education Digital; Technologies; Proficiency

1. AS DIFICULDADE DAS COMPETÊNCIAS DIGITAIS NA SALA DE AULA

Um dos primeiros organismos internacionais a abraçar esta visão foi a UNESCO, onde o Relatório Faure, Learning to Be (1972), apontava a necessidade de conceber “um novo ser humano para um novo mundo” e acentuava a importância de desenvolver, nos jovens, competências para além das cognitivas, incluindo qualidades emocionais para o relacionamento com os outros, aptidões para a colaboração e sensibilidade estética. Vinte e seis anos mais tarde, a UNESCO daria sequência a este trabalho com o Relatório Delors, Learning: The Treasure Within (1998),

REVISTA TÓPICOS

que estabelecia para educação quatro grandes pilares: “aprender a saber”, “aprender a fazer”, “aprender a viver e conviver” e “aprender a ser”.

Quando se parte do domínio das competências de nova geração para o das competências digitais, a confusão adensa-se. Talvez pela influência predominante do pensamento cartesiano, existe nas culturas ocidentais uma tendência irresistível para acentuar as separações em vez de valorizar as conciliações (Nonaka & Takeuchi, 1995). Por isso, quando se fala do digital, surge de imediato o desejo de excluir o analógico, em vez de o enriquecer com o digital e tirar partido das propriedades que não existem em nenhum deles, mas que emergem da sua conciliação sistémica.

De acordo com autores como Westera (2001), OECD (2005), Gordon et al. (2009) e Voogt & Roblin (2012), estas competências distinguem-se das competências disciplinares tradicionais pela sua natureza transversal (cobrindo mais do que um domínio) e multidimensional (incorporando saberes, aptidões, atitudes, valores) e por induzirem comportamentos de ordem superior quando aplicadas na resolução de problemas complexos e em situações de elevada incerteza.

De acordo com alguns autores a mudança tem que vim primordialmente dos professores sendo esses o agente de diferença, (COSTA; RODRIGUEZ; CRUZ; FRADÃO; 2012) por meio de processos de formação que permitam a integração das tecnologias digitais, com base numa abordagem socioconstrutivista, que pressupõe também uma adaptação de métodos e técnicas pedagógicas, considerando que “a educação na escola não pode

REVISTA TÓPICOS

estar condicionada a um simples processamento de informação” (RODRIGUES, 2012, p.38).

As tecnologias digitais constituem uma linguagem de comunicação e um instrumento de trabalho essencial do mundo de hoje que é necessário conhecer e dominar, representando também um suporte do desenvolvimento humano em numerosas dimensões (PONTE, 2002), uma forma de diminuir as desigualdades sociais quando bem aplicada no processo de ensino-aprendizagem (POPPOVIC, 1996) e uma ferramenta para o exercício da cidadania (PATROCÍNIO, 2004).

A emergência dos ambientes e das tecnologias multimédia conduz à mudança dos métodos de ensino, em que o aluno é, cada vez mais, estimulado a criar conhecimento e gerir informação de diferentes formas, o que permite o acesso a novas formas de organização da aprendizagem (PATROCÍNIO, 2004). Também o incremento do trabalho autónomo e colaborativo dos alunos, tal como referem Moreira e Balula (2010), pode ser facilitado pela integração das tecnologias digitais e pelos Learning Management Systems (LMS1) ou plataformas de gestão de aprendizagens, tendo em conta a sua utilidade ao nível da interação e promoção de comunidades de aprendizagem. No mínimo esperasse que combinem ferramentas de comunicação e colaboração, que permitam aos professores gerir e adaptar conteúdos às necessidades e acompanhar o progresso dos alunos num local de trabalho on-line seguro e acessível (BECTA, 2009).

2. COMO DESENVOLVER AS COMPETÊNCIAS

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

A interatividade entre o docente com o estudante, faz toda diferença no despertar do aprender. Obter o conhecimento de forma prazerosa, por meio de materiais didáticos que supra as necessidades cognitivas do educando. Uma etapa de socialização, lidar com a diversidade, e a pluralidade cultural.

Nóvoa (2009, p.13), também reforça o pensamento acima, ao afirmar que:

os professores reaparecem, neste início do século XXI, como elementos insubstituíveis não só na promoção das aprendizagens, mas também na construção de processos de inclusão que respondam aos desafios da diversidade e no desenvolvimento de métodos apropriados de utilização das novas tecnologias (grifos do autor).

Diante das TICs, o uso de Chats, Blog, pesquisas feita no Google, recursos de multimídias reforçam a conexão entre os saberes. A interdisciplinaridade se faz presente no currículo escolar, a inclusão digital, integrar esta realidade como uma forma de aprendizagem.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Interagir com os novos dispositivos digitais, de maneira significativa, que desperte o interesse do aluno para a importância desta ferramenta como meio de estudo e conhecimento. Agregando, a vida prática e social dos alunos. Um dos grandes desafios da escola é enriquecer a vida dos estudantes com repertórios e recursos cognitivos, sociais, éticos e culturais em consonância com os desafios de uma sociedade em transformação, influenciada pela presença da tecnologia (FANTIN,2012).

Conseguir despertar o olhar crítico do aluno para utilizar as tecnologias digitais como forma de aprendizado, é bastante significativo. Até porque, muitos alunos se mantêm dispersos em sala de aula, e conseguir esta conexão de maneira disciplinar exige conhecimento e domínio na área da informática, além de capacitação profissional, através de cursos. Ficando a critério a preferência de medida adotada ao educador.

Nesse processo de motivação e aproximação dos professores no uso das TEDs, o diálogo e uso interpares têm apresentado os melhores resultados

REVISTA TÓPICOS

(POPPOVIC, 1996).

A "maioria silenciosa" vai aderir somente se estiver convencida de que tem algo a ganhar, ou seja, que é proveitoso abrir mão de métodos aprovados e tradicionais de ensino, em favor de novas formas que exigem grandes esforços de adaptação, mas que ajudarão a melhorar sua prática docente (POPPOVIC, 1996, p.5).

Alguns exemplos de recursos digitais a serem adotados na sala de aula, a Lousa Digital, Laptop educacional, Laboratórios de Informática, Computadores, notebook, tablete e uso do celular. Além das ferramentas tecnológicas, Computação em Nuvem, a Escola Digital, Videoaulas, animações, textos, livro digital, Plataformas de ensino adaptativos: Guten, Geekie Games, App Prova, CDF...

Assim, pode-se inferir que estamos vivendo em uma sociedade caracterizada pela cultura digital que se caracteriza por ser uma cultura multimídia, que utiliza códigos, linguagens e estratégias pragmáticas de comunicação diferentes (FANTIN e RIVOTELLA, 2012). Esta cultura digital pode ser compreendida como Cibercultura, a qual foi definida por

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Pierre Levi (2010), como sendo uma forma de comunicação que devido à presença tecnológica vem modificado a sociedade.

Criado em parceria com o Governo do Estado, por meio do Programa de Inclusão Sociodigital da Bahia. O Centro Digital de Cidadania (CDC) é mais uma oportunidade para que o cidadão, tenha livre acesso às tecnologias de informação e comunicação. O usuário pode acessar gratuitamente páginas da web, o correio eletrônico e produzir trabalhos e documentos, além de fornecer cursos de informática.

Uma alternativa que proporciona a comunicação virtual, principalmente para a comunidade, como forma de capacitação por seus usuários. Visando oportunidades de expandir a carreira profissional e formação acadêmica. Neste sentido, Assumpção e Mori (2006, p. 10) afirmam que os programas de inclusão digital devem ser estabelecidos de forma que:

A inclusão digital deve ser tratada como política pública, de caráter universal, e como estratégia para construção e afirmação de novos direitos e consolidação de outros, pela facilitação de acesso a eles. A inclusão digital como política pública significa que ela seja assumida ativamente pela sociedade para proporcionar o acesso aos equipamentos,

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

linguagens, tecnologias e habilidades necessárias para usufruir das tecnologias de informação e comunicação. Essas iniciativas podem ser desenvolvidas por indivíduos, empresas, governos, organizações não-governamentais, coletivos, movimentos sociais, grupos informais, mas principalmente de maneira co-participativa.

A iniciativa do governo na inserção desta tecnologia digital acessível a todos, ainda apresenta dificuldade, no que ressalva a permanência deste centro nos municípios. Muitos destes, apresenta-se sem manutenção e com falta de recursos, tendo casos de fechamento destes estabelecimentos, que beneficia a toda comunidade.

Demo (cf. Silveira, 2000: 85) define “cidadania como a raiz dos direitos humanos, em que a falta de cidadania é suprida pela tutela e assistência exercida pelo Estado sobre os cidadãos”:

O Estado deve prover ou viabilizar que outros o façam – o acesso à informação, e não apenas

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

medir as relações entre os homens, privilegiando a estrutura de poder, pois a informação é mais que a mercadoria por excelência da sociedade pós-industrial: é a sua própria razão de ser. A informação é um produto e um bem social. (SILVEIRA 2000: 85).

Portanto, ser cidadão lhe garante todos os direitos da constituição, inclusive a inclusão digital nos ciberespaços. O direito de informação e comunicação previstos na Constituição Federal de 1988, precisam ser colocados em prática, com a devida adoção de medidas governamentais, com caráter prioritário e igualitário.

3. A EFICÁCIA DAS COMPETÊNCIAS DIGITAIS NA SALA DE AULA

Para retratar melhor a aplicabilidade das competências digitais de modo positivo numa perspectiva de buscar indicativos que auxiliam a desenvolver práticas significativas de respostas na formação dos docentes, a ideia é conhecer melhor a definição de competência digital.

Diante algumas análises, e com base em todos os estudos relacionado a definição, Ferrari (2012) define as competências digitais como:

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

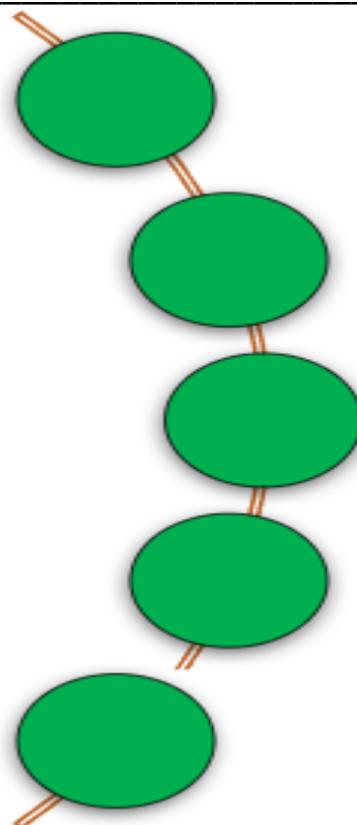
REVISTA TÓPICOS

[...] um conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes, estratégias e sensibilização de que se precisa quando se utilizam as TICs e os meios digitais para realizar tarefas, resolver problemas, se comunicar, gestar informação, colaborar, criar e compartilhar conteúdo, construir conhecimento de maneira efetiva, eficiente, adequada de maneira crítica, criativa, autônoma, flexível, ética, reflexiva para o trabalho, o lazer, a participação, a aprendizagem, a socialização, o consumo e o empoderamento (2012, p. 3-4, tradução da autora).⁴

Para Ferrari (2012), a construção das competências digitais na educação que é exclusivamente o foco de estudos, pode ser representada da seguinte forma, de acordo com a Figura 1.

Figura 1: Partes da divisão do conceito de Competências

REVISTA TÓPICOS



Fonte: Figura traduzida com base em Ferrari (2012).

Diante a Figura 1, foram listados os meios principais da competência, que seria os conhecimentos, as habilidades e as atitudes, em conjunto com os domínios, as estratégias, os valores e a conscientização. Em seguida, estão as ferramentas e, logo após, as áreas das competências, que preveem o uso e a execução de tarefas. Os modos podem ser interpretados como atitudes, que podem ou não ser utilizados.

Assim, a BNCC abrange em seu escopo um foco grande direcionado a tecnologia, para formar cidadãos com letramento digital, na competência 5 trata explicitamente da cultura digital:

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

“Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.”

Todavia, não basta ter um laboratório de informática com vários computadores, equipamento de impressão, de digitalização, de sonorização e sim compreender a tecnologia de forma macro, haja vista que essas tecnologias transformou gritantemente a nossa sociedade e empregou-se se forma a não poder separar. Por isso, a ideia dentro da educação é trazê-la para sala de aula e compreendê-la, pensá-la e discuti-la, bem como adequar para potencializar o ensino-aprendizado.

A ideia de trazer para dentro da sala a realidade das tecnologias nas salas de aula já é previsto na BNCC- Base Nacional Comum Curricular:

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

[...] Todo esse quadro impõe à escola desafios ao cumprimento do seu papel em relação à formação das novas gerações. É importante que a instituição escolar preserve seu compromisso de estimular a reflexão e a análise aprofundada e contribua para o desenvolvimento, no estudante, de uma atitude crítica em relação ao conteúdo e à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais. Contudo, também é imprescindível que a escola compreenda e incorpore mais as novas linguagens e seus modos de funcionamento, desvendando possibilidades de comunicação (e também de manipulação), e que eduque para usos mais democráticos das tecnologias e para uma participação mais consciente na cultura digital. Ao aproveitar o potencial de comunicação do universo digital, a escola pode instituir novos modos de promover a aprendizagem, a interação e o

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

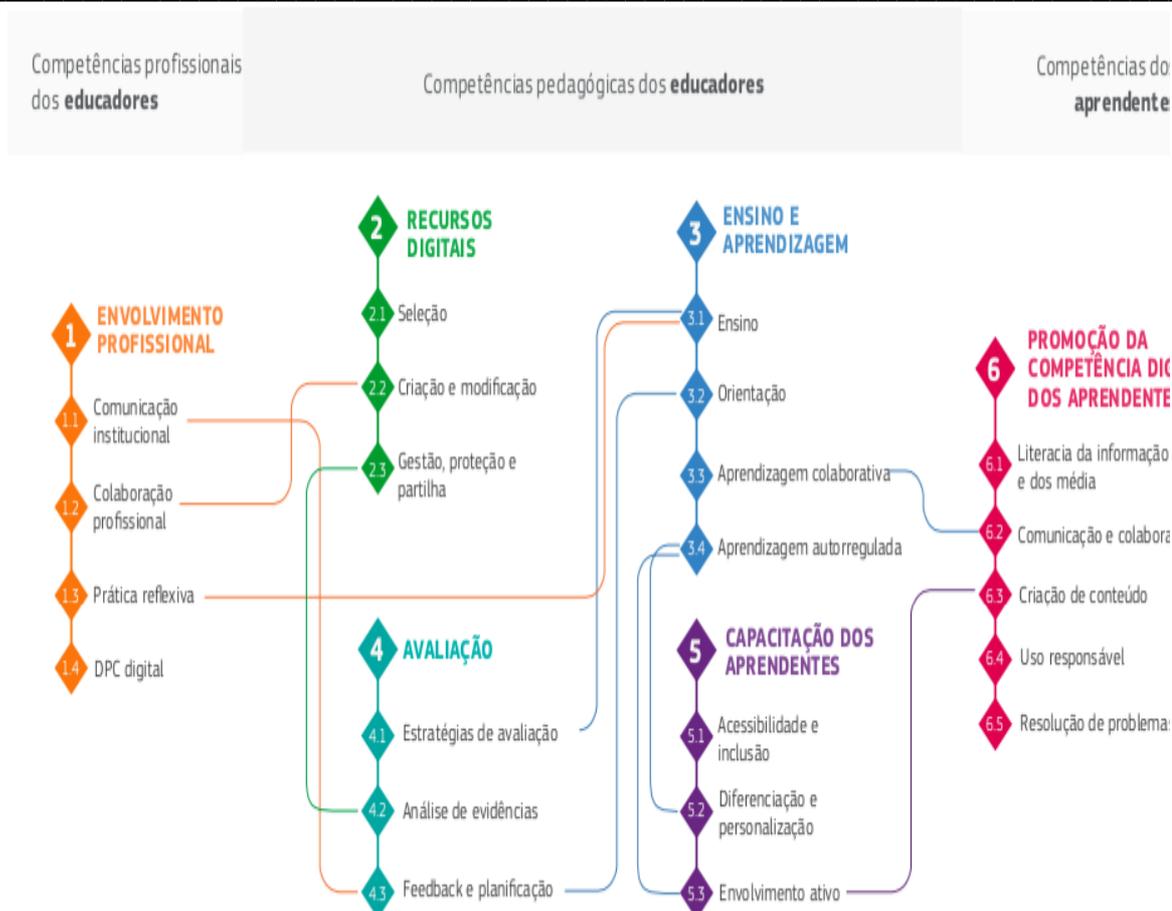
REVISTA TÓPICOS

compartilhamento de significados entre professores e estudantes.

Assim, cumpre o educador alinhar junto a gestão da escolar os meios de desenvolver as competências digitais, e ter uma formação continuada na área haja vista as mudanças tecnológicas e o perfil de alunado. Diante, a essas lacunas envolvidas, o modelo DigCompEdu, nas áreas de competências digitais estão alocadas em 3 (três) níveis que se subdividem em 6 (seis) áreas competências, conforme evidenciado na Figura 2, que auxilia essa formação e avaliação de formação:

Figura 2 – Área e competências do DigCompEdu

REVISTA TÓPICOS



Fonte: Lucas e Moreira (2018).

Os autores Dias-Trindade e Ferreira (2020) asseveram que o questionário também permite aferir qual tipo de formação poderá ser mais adequada a cada professor isto é, as áreas em que precisa dedicar-se à sua formação continuada, bem como aquelas em que se encontra mais próximo de um nível de fluência digital.

As competências definidas no DigCompEdu são explicadas de acordo com um modelo de progressão em seis níveis de proficiência: recém-chegado

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

(A1), explorador (A2), integrador (B1), especialista (B2), líder (C1) e pioneiro (C2). Esses níveis de proficiência indicam ao educador o seu estágio de desenvolvimento em cada competência elementar e, por sua vez, em cada área.

Considerando que os níveis tem os perfis de acordo o analise que é feito na autoavaliação, ara os dois primeiros níveis (A1 e A2), estes assimilam novas informações e desenvolvem práticas digitais básicas no seu fazer pedagógico. Para os níveis B1 e B2 neste caso aplicam, expandem e refletem criticamente em suas práticas pedagógicas com a utilização das TDIC. E por fim o C1 e C2, esses tendem a compartilhar seus conhecimentos, refletem criticamente e desenvolvem novas práticas com as tecnologias digitais.

Desta forma, aplicando essa autoavaliação DigCompEdu, o docente poderá reavaliar seu perfil e melhorar seu perfil, e aperfeiçoar as habilidades competente dentro da sala de aula.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em síntese, a partir das leituras de artigos, documentários e da discussão, espera-se um docente digitalmente competente, que possa alcançar os meios tecnológicos o satisfatório para saber utilizar os dados, ser capaz de se comunicar utilizando as inúmeras de instrumentos e ser crítico. Ainda, tem-se a certeza que esse paper possa direcionar muitos profissionais da educação a um campo maior de interação com as competências digitais e nortear quanto a constante atualização que há nas competências.

REVISTA TÓPICOS

Desta forma, a caminhada para acompanhar junto essa evolução constante, em foco os grupos do alunado que visivelmente vivem conectado com aparelho de celular, e outras ferramentas digitais, é melhorar cada vez o nível de proficiência onde esses níveis apontam ao educador o seu estágio de desenvolvimento em cada competência elementar e, por sua vez, em cada área.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARARIPE, Juliana P. G. A.; LINS, Walquíria C. B. Competências Digitais na Formação Inicial de Professores. São Paulo: CIEB; Recife: CESAR School, 2020. E-book em pdf.

ASSUMPÇÃO, R.; MORI, C. Inclusão digital: discursos, práticas e um longo caminho a percorrer. 2006. Disponível em: <<http://www.inclusaodigital.gov.br/noticia/inclusao-digital-discursos-praticas-e-um-longo-caminho-a-percorrer>>. Acesso em: 27. fev. 2023.

Base Nacional Comum Curricular do Ensino Médio. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC_EnsinoMe>. Acesso em 31/jan.202

COSTA, F. A.; RODRIGUEZ, C.; CRUZ, E.; FRADÃO, S. Repensar as TIC na Educação. O Professor como Agente Transformador. Lisboa: Santillana, 2012.

COSTA, F. A.e; RODRIGUEZ, C.; CRUZ, E.; GOMES, N.; SANTOS, C.; VIANA, J.; PERALTA, H.; BRANCO, E.; FRADÃO, S. A caminho de uma

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

escola digital. Disponível em: <http://www.academia.edu/4061552/A_caminho_de_uma_escola_digital>. Acesso em: 27 fev. 2023.

FERRARI, A. Digital competence in practice: an analysis of Frameworks. Sevilla: JRC IPTS, 2012.

FANTIN, Monica. Mídia-Educação no currículo e na formação inicial de professores. In: FANTIN, Monica; RIVOLTELLA, Pier Cesare. Cultura digital e escola: Pesquisa e Formação de professores. Papyrus Editora: Campinas, SP., 2012. p. 57-94.

_____ Papyrus Editora: Campinas, SP., 2012. p. 95-146

LEVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: editora 34. 3 ed. 2010. 270 p.

LOUREIRO, A. C. .; MEIRINHOS, M. .; OSÓRIO, A. J. . Competência digital docente: linhas de orientação dos referenciais. Texto Livre, Belo Horizonte-MG, v. 13, n. 2, p. 163–181, 2020. DOI: 10.35699/1983-3652.2020.24401. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivres/article/view/24401>. Acesso em: 1 mar. 2023.

LUCAS, M.; MOREIRA, A. DigCompEdu: quadro europeu de competência digital para educadores. Aveiro: UA, 2018. Disponível em: https://area.dge.mec.pt/download/DigCompEdu_2018.pdf. Acesso em 13 fev. 2023.

REVISTA TÓPICOS

NÓVOA, Antônio. Professores Imagens do futuro presente. Educa, Lisboa, 2009.

PATROCÍNIO, J. T. V. Tornar-se pessoa e cidadão digital. 2004. Tese (Doutorado em Ciências da Educação. Especialidade de Educação e Desenvolvimento). Faculdade de Ciências e Tecnologia, Universidade Nova de Lisboa, Lisboa, 2004.

PONTE, J. P. da. As TIC no início da escolaridade. In: PONTE, J. P. da. (Org.), A formação para a integração das TIC na educação pré-escolar e no 1º ciclo do ensino básico. Porto: Porto Editora, 2002. p. 19-26.

POPPOVIC, P. P. Educação a Distância: problemas da incorporação de tecnologias educacionais modernas nos países em desenvolvimento. Em Aberto, Brasília, ano 16, n.70, p. 5-16, abr./jun.1996.

SANTO, E. do E., Lima, T. P. P. de, & Oliveira, A. D. de. (2021). Competencias digitales del profesorado:: de la autoevaluación de la praxis a las necesidades formativas. Obra Digital, (21), 113–129. <https://doi.org/10.25029/od.2021.323.21>

SILVA; Ketia Kellen Araújo da; BEHAR; Patricia Alejandra. Competências digitais na educação: uma discussão acerca do conceito. Obra Digital, ARTIGO • Educ. rev. 35-2019. <https://doi.org/10.1590/0102-4698209940>.

SILVEIRA, Henrique Flávio Rodrigues (2000). Um estudo do poder na sociedade da informação. Ciência da Informação, Brasília, v. 29, n. 3, set./dez., p.79-90.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

¹ Universidade do Estado da Bahia - UNEB. Campus I - Salvador/BA. E-mail: ermelo1@hotmail.com

² Universidade do Estado da Bahia - UNEB. Campus I - Salvador/BA. E-mail: leticiaabrandaodejesus@gmail.com

³ Universidade do Estado da Bahia - UNEB. Campus I - Salvador/BA. E-mail: engenheiro.ronecouth@gmail.com

⁴ Digital Competence is the set of knowledge, skills, attitudes (thus including abilities, strategies, values and awareness) that are required when using ICT and digital media to perform tasks; solve problems; communicate; manage information; collaborate; create and share content; and build knowledge effectively, efficiently, appropriately, critically, creatively, autonomously, flexibly, ethically, reflectively for work, leisure, participation, learning, socializing, consuming, and empowerment.