

# Glossário

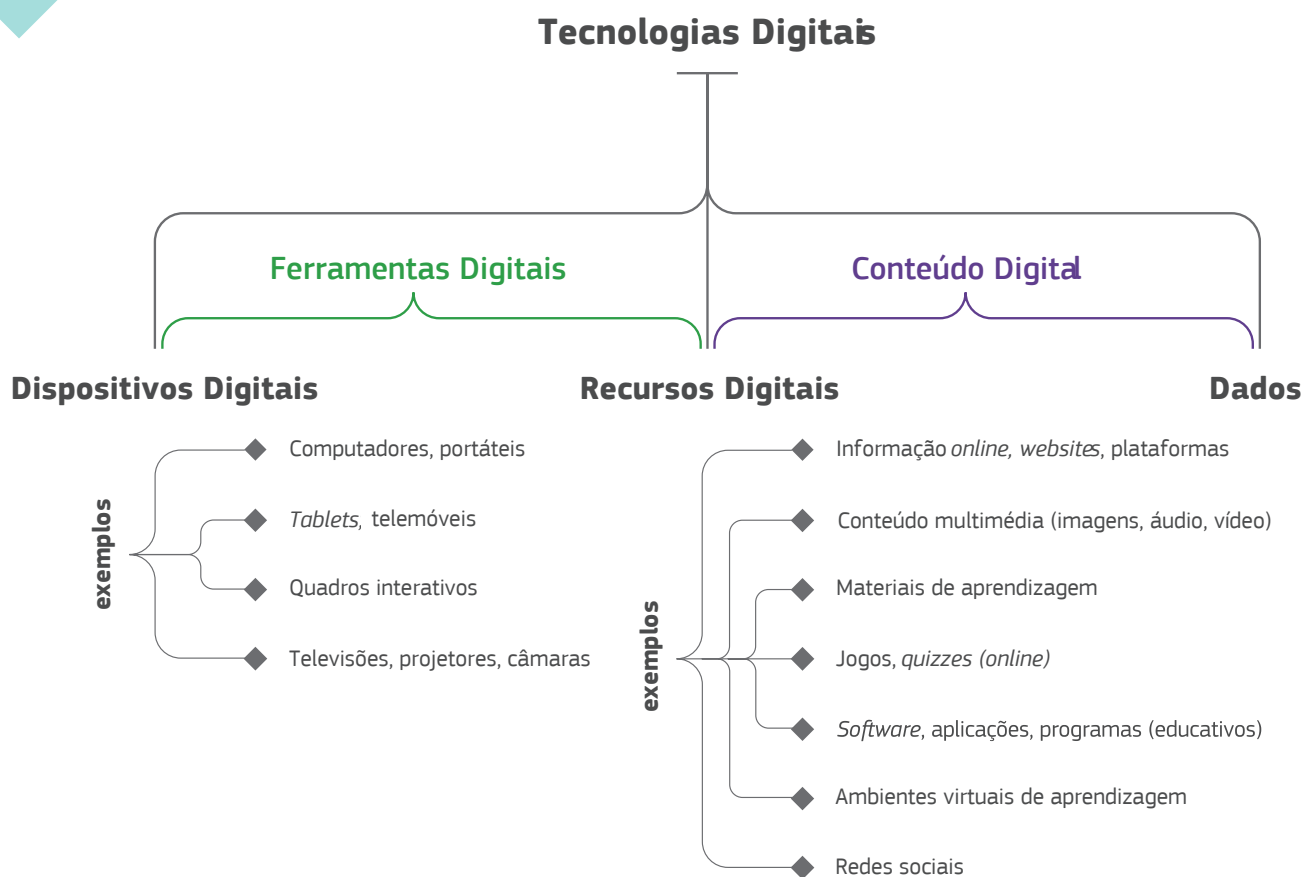
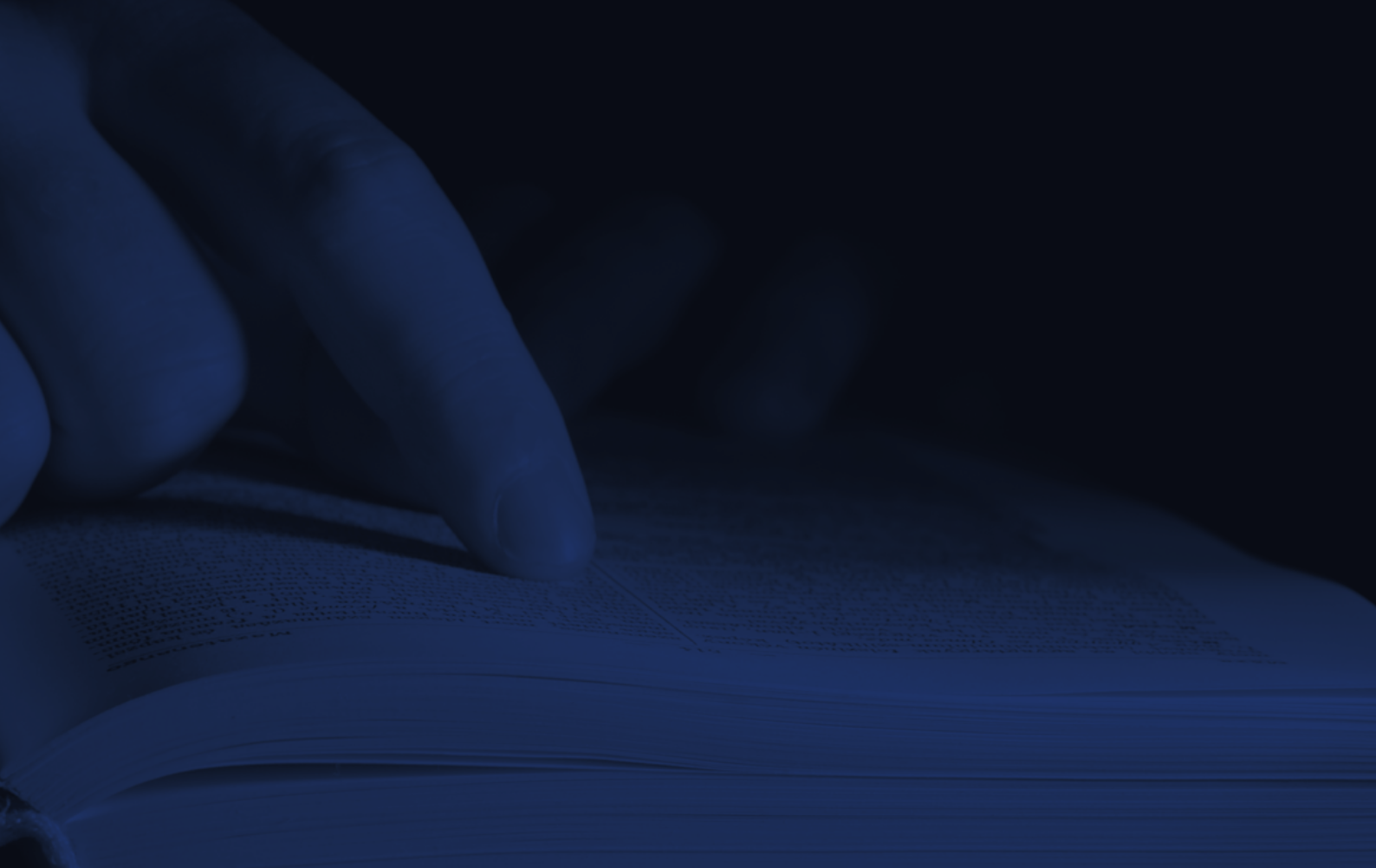


FIGURA 6: VISÃO GERAL DOS CONCEITOS-CHAVE UTILIZADOS NO DIGCOMPEDU



### **AMBIENTE DE APRENDIZAGEM VIRTUAL (AVA)**

Um ambiente de aprendizagem virtual (AVA) é uma plataforma baseada na web para os aspetos digitais de percursos de estudo, habitualmente no âmbito de instituições de ensino. Geralmente, os AVA: permitem aos participantes organizarem-se em coortes, grupos e funções; apresentarem recursos, atividades e interações dentro de uma estrutura de curso; sustentarem as diferentes fases de avaliação; relatarem a participação; e terem algum nível de integração com outros sistemas institucionais.

### **AMBIENTE DIGITAL**

Um contexto, ou um “local”, tornado possível por tecnologia e dispositivos digitais, geralmente transmitido pela internet, ou outros meios digitais, p. ex. uma rede de telefone móvel. Os ambientes digitais são geralmente utilizados para interação com outros utilizadores e para aceder e publicar conteúdo criado pelo utilizador. Os registos e evidência da interação de um indivíduo com um ambiente digital constituem a sua pegada digital.

### **APRENDENTE**

No contexto do DigCompEdu, o termo “aprendente” é usado para indicar, genericamente, qualquer pessoa envolvida no processo de aprendizagem ou de acesso ao conhecimento, em qualquer contexto de aprendizagem formal, não formal ou informal.

### **APRENDIZAGEM AUTODETERMINADA**

“Um processo no qual os aprendentes tomam a iniciativa da identificação de necessidades de aprendizagem, a formulação de objetivos de aprendizagem, identificação dos recursos de aprendizagem, implementação das estratégias de resolução de problemas e a reflexão sobre os processos de aprendizagem para o desafio das premissas existentes e o aumento das capacidades de aprendizagem” (Blaschke, 2012; <http://www.rtschuetz.net/2014/12/self-directed-vs-self-determined.html>). O conceito está relacionado com os conceitos de aprendizagem autodirigida e autorregulada, sendo este o que representa um nível de autonomia do aprendente mais elevado. Já que um tal elevado nível de autonomia pode ser demasiado ambicioso para alguns contextos de ensino e aprendizagem ou grupos de aprendentes, no DigCompEdu é dada preferência ao conceito de aprendizagem autorregulada.

## **APRENDIZAGEM AUTODIRIGIDA**

Descreve “um processo no qual os indivíduos tomam a iniciativa, com ou sem a ajuda de outros, no diagnóstico das suas necessidades de aprendizagem, na formulação de objetivos de aprendizagem, na identificação dos recursos humanos e materiais para a aprendizagem, na escolha e implementação de estratégias de aprendizagem apropriadas, e na avaliação dos resultados da aprendizagem” (Knowles, 1975, p. 18; <http://infed.org/mobi/self-directed-learning/>). O conceito está relacionado com os conceitos de aprendizagem autorregulada e autodeterminada. No que diz respeito ao nível da autonomia do aprendiz, a aprendizagem autorregulada é menos exigente, enquanto que a aprendizagem autodeterminada é mais. Para o DigCompEdu é dada preferência ao conceito de aprendizagem autorregulada, uma vez que os outros dois podem ser demasiado ambiciosos para alguns contextos de ensino e aprendizagem ou grupos de aprendentes.

## **APRENDIZAGEM AUTORREGULADA**

Refere-se à aprendizagem que é guiada pela metacognição (refletir sobre o próprio pensamento), à ação estratégica (planificação, supervisão e avaliação dos progressos pessoais em relação a um padrão) e motivação para aprender. “Autorregulação” descreve um processo de assumir controlo e avaliar a sua própria aprendizagem e comportamento. O conceito está relacionado com os conceitos de aprendizagem autorregulada e autodeterminada. Uma vez que os últimos dois requerem um maior grau de autonomia, não exequível em todos os contextos educativos, é dada preferência ao conceito de aprendizagem autorregulada no DigCompEdu.

## **AUTOAVALIAÇÃO**

A autoavaliação envolve a capacidade de se ser um juiz realista do próprio desempenho. Os defensores da autoavaliação sugerem que esta tem muitas vantagens, como p. ex.: fornecer feedback oportuno e eficaz e permitir aos aprendentes avaliarem a sua própria aprendizagem rapidamente; permitir aos educadores compreenderem e fornecerem um feedback rápido sobre a aprendizagem; promover a integridade académica através do autorrelato dos aprendentes quanto ao progresso da aprendizagem;

promover a prática reflexiva e de automonitorização; desenvolver a aprendizagem autorregulada; aumentar a motivação; melhorar a satisfação decorrente da participação num ambiente de aprendizagem colaborativo; ajudar os aprendentes a desenvolver uma diversidade de habilidades pessoais, transferíveis, para atenderem às expectativas de futuros empregadores.

Fonte: *Cornell University Centre for Teaching Excellence*: <http://www.cte.cornell.edu/>

## **AValiação formativa**

A avaliação formativa refere-se a uma ampla variedade de métodos que os educadores utilizam para realizar avaliações da compreensão, necessidades de aprendizagem e progresso dos aprendentes durante uma aula, módulo, unidade ou curso. O objetivo geral da avaliação formativa é recolher informação detalhada que pode ser utilizada para melhorar o ensino e a aprendizagem dos aprendentes enquanto decorre.

Fonte: *The Glossary of Education Reform*: <http://edglossary.org/formative-assessment/>

## **AValiação por pares**

A avaliação por pares é um processo pelo qual os aprendentes avaliam os trabalhos ou testes dos outros, baseados nos critérios de um educador. A prática é utilizada para poupar tempo aos educadores e melhorar a compreensão dos aprendentes quanto aos materiais de aprendizagem e às suas capacidades metacognitivas. A avaliação por pares pode capacitar os aprendentes a assumirem responsabilidade e gerirem a sua própria aprendizagem; permitir que aprendam a avaliar e desenvolver competências contínuas de avaliação ao longo da vida; melhorar a aprendizagem dos aprendentes através da difusão do conhecimento e troca de ideias; motivar os aprendentes a envolverem-se mais profundamente com o material do curso.

Fonte: Adaptado da Wikipédia; *Cornell University Centre for Teaching Excellence*: <http://www.cte.cornell.edu/>

## AVALIAÇÃO SUMATIVA

As avaliações sumativas são utilizadas para avaliar a aprendizagem do aprendiz, a aquisição de competências e o sucesso académico na conclusão de um período de formação definido - tipicamente no final de um projeto, unidade, curso, semestre, programa ou ano escolar. Os resultados da avaliação sumativa são frequentemente registados como pontuações ou classificações, que são depois tidas em conta no relatório académico permanente de um aprendiz.

Fonte: *The Glossary of Education Reform*: <http://edglossary.org/summative-assessment/>

## COMPETÊNCIA DIGITAL

A competência digital pode ser genericamente definida como a utilização segura, crítica e criativa das tecnologias digitais para alcançar objetivos relacionados com trabalho, empregabilidade, aprendizagem, lazer, inclusão e/ou participação na sociedade.

Fonte: Quadro DigComp: <https://ria.ua.pt/handle/10773/21079>

## CONTEÚDO DIGITAL

Qualquer tipo de conteúdo que existe sob a forma de dados digitais codificados num formato legível por máquina, que podem ser criados, visualizados, distribuídos, modificados e armazenados por meio de tecnologias digitais. São exemplos de conteúdo digital: páginas web e *websites*, média sociais, dados e bases de dados, áudio digital (como o mp3), *ebooks*, imagens digitais, vídeos digitais, videojogos, programas de computador e *software*. Para o quadro DigCompEdu, o conteúdo digital está dividido em recursos e dados digitais.

## CONTEÚDO EDUCATIVO

Conteúdo (digital) relevante, de uma forma ou de outra, para o contexto educativo. Este termo é mais abrangente do que “recurso educativo”, no sentido em que também inclui conteúdo marginal ao processo pedagógico, p. ex., a comunicação com

os aprendentes, encarregados de educação, colegas; conteúdo administrativo, etc.

## DADOS

Uma sequência de um ou mais símbolos a que se dá significado por ato(s) específico(s) de interpretação. No geral, o conceito de “dados” refere-se ao facto de alguma informação ou conhecimento existente ser representado ou codificado nalgum formato adequado para melhor utilização ou processamento. Os dados são medidos, recolhidos, comunicados e analisados, após o que podem ser visualizados por meio de gráficos, imagens ou outras ferramentas de análise.

## DESENVOLVIMENTO PROFISSIONAL CONTÍNUO (DPC)

O DPC é o modo pelo qual membros de profissões mantêm, desenvolvem e ampliam o seu conhecimento e desenvolvem as qualidades pessoais necessárias à sua vida profissional, normalmente através de uma série de programas de formação curtos e longos, alguns dos quais oferecendo acreditação. Esta formação contínua de carácter profissional refere-se a todas as atividades de educação e formação organizadas e sistemáticas, nas quais as pessoas participam para adquirirem conhecimento e/ou aprenderem novas competências para a profissão que exercem ou venham a exercer.

Adaptado de: <http://www.umultirank.org/#!/glossary?trackType=home&sightMode=undefined&section=undefined> e de: <http://creativecommons.org/about>

## EDUCADOR

No contexto do DigCompEdu, o termo “educador” é usado para indicar, genericamente, qualquer pessoa envolvida no processo de ensino ou de promoção de acesso ao conhecimento. Em particular, refere-se aos professores de todos os níveis de ensino formal, desde o pré-primário, primário e secundário ao pós-secundário e ensino superior (ex. professores universitários), até à formação profissional e à educação de adultos, incluindo formação inicial e desenvolvimento profissional contínuo. Por analogia, também pode ser usado para descrever pessoas envolvidas

na prestação de formação em ambientes não formais e informais, como sejam assistentes sociais, pessoal de biblioteca, encarregados de educação que asseguram o ensino doméstico, etc.

## **EPORTEFÓLIOS**

Coleções de trabalhos (dos aprendentes) que podem promover a aprendizagem, disponibilizando uma forma de organizar, arquivar, apresentar e refletir sobre o seu trabalho. Os eportefólios são simultaneamente manifestações das competências dos utilizadores e plataformas para a sua autoexpressão.

## **FERRAMENTA DE AUTOAVALIAÇÃO**

Uma ferramenta de autoavaliação é um instrumento que auxilia os profissionais na sua autoavaliação, ou seja, na avaliação da eficácia do seu desempenho em todas as áreas de responsabilidade e na determinação de que melhorias são necessárias (Adaptado de: <http://www.businessdictionary.com/definition/self-assessment.html>). No âmbito deste documento, o termo é utilizado para se referir aos programas *online* na forma de questionários que permitem aos educadores avaliarem a sua competência digital com o auxílio de um conjunto de perguntas. Normalmente é fornecido feedback na forma de um relatório, identificando domínios fortes e domínios a desenvolver.

## **FERRAMENTAS DIGITAIS**

Tecnologias digitais usadas com um determinado objetivo ou para desempenhar uma função específica, p. ex., processamento de informação, comunicação, criação de conteúdo, segurança ou resolução de problemas.

## **LEARNING ANALYTICS**

*Learning analytics* é a medição, recolha, análise e relatório de dados sobre os aprendentes e os seus contextos, com a finalidade de compreender e otimizar a aprendizagem e os ambientes em que esta ocorre.

Fonte: Definição adotada na Primeira Conferência

Internacional de *Learning analytics*. [http://edutechwiki.unige.ch/en/Learning\\_analytics](http://edutechwiki.unige.ch/en/Learning_analytics)

## **POLÍTICA DE UTILIZAÇÃO ACEITÁVEL (PUA)**

Uma Política de Utilização Aceitável (PUA) é um documento que descreve um conjunto de regras que deverão ser seguidas pelos utilizadores ou clientes de um conjunto de recursos informáticos, que podem ser uma rede de computadores, um website ou um grande sistema informático. Uma PUA define explicitamente o que é permitido ou não a um utilizador fazer com estes recursos.

Fonte: <https://www.techopedia.com/definition/2471/acceptable-use-policy-aup>

## **PROFESSOR**

Um professor é uma pessoa que disponibiliza educação para alunos em educação formal, ou seja, no âmbito de uma instituição educativa. Uma vez que o termo é frequentemente utilizado apenas em referência à educação escolar (i. e., ISCED 1-3), para o DigCompEdu é utilizado o termo mais amplo “educador”.

## **RECURSOS DIGITAIS**

O termo refere-se geralmente a qualquer conteúdo publicado em formato legível por computador. No contexto do DigCompEdu é feita uma distinção entre recursos e dados digitais. Os recursos digitais incluem qualquer tipo de conteúdo digital imediatamente compreensível para um utilizador humano, ao passo que os dados precisam de ser analisados, tratados e/ou interpretados para poderem ser úteis aos educadores.

## **RECURSOS EDUCATIVOS**

Recursos (digitais ou não) concebidos e destinados a serem utilizados para fins educativos.

## **RECURSOS EDUCATIVOS ABERTOS**

Os recursos educativos abertos são materiais de ensino,

aprendizagem e investigação em qualquer meio, digital ou outro, que estejam no domínio público ou que tenham sido lançados sob uma licença aberta que permite o acesso gratuito, a utilização, adaptação e redistribuição por outros, sem restrições ou com restrições limitadas.

Fonte: Definição da UNESCO <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/access-to-knowledge/open-educational-resources/what-are-open-educational-resources-oers/>

### RESULTADOS DE APRENDIZAGEM

Os resultados de aprendizagem são definidos como o conhecimento e as capacidades que as pessoas adquiriram e que podem ser demonstrados num processo de reconhecimento. De acordo com o Quadro Europeu de Qualificações (QEQ), os resultados de aprendizagem são afirmações do que um aprendiz sabe, compreende e é capaz de fazer na conclusão de um processo de aprendizagem.

Fonte: [http://www.eucen.eu/sites/default/files/OECD\\_RNFIFL2010\\_Werquin.pdf](http://www.eucen.eu/sites/default/files/OECD_RNFIFL2010_Werquin.pdf)

### SERVIÇOS DIGITAIS

Serviços que podem ser prestados através de comunicação digital, como a internet ou rede móvel, que podem incluir entrega de informação digital (dados, conteúdo) e/ou serviços comerciais. Podem ser públicos ou privados, p. ex. governo eletrónico (*egovernment*), serviços bancários digitais (*ebanking*), comércio eletrónico (*ecommerce*), serviços de música (ex. *Spotify*) serviços de filmes/TV (ex. *Netflix*).

### TECNOLOGIA ASSISTIVA

Tecnologia assistiva (TA) é um termo genérico utilizado para referir um tipo de *software* ou de dispositivos *hardware* por meio dos quais as pessoas com incapacidades podem aceder aos computadores. Podem ser produtos especificamente desenvolvidos e comercializados ou produtos de série modificados. A tecnologia assistiva pode incluir dispositivos como teclados e ratos alternativos,

*software* de reconhecimento de voz, *software* de ampliação do monitor, *joysticks* com vários *switches* e auxiliares de comunicação de texto-para-voz.

Fonte: <http://www.webopedia.com>

### TECNOLOGIA DIGITAL

Qualquer produto ou serviço que possa ser utilizado para criar, visualizar, distribuir, modificar, armazenar, recuperar, transmitir e receber informação, eletronicamente, num formato digital. Neste contexto, o termo “tecnologias digitais” é usado como o conceito mais geral, que abrange:

- redes de computadores (ex. a internet) e qualquer serviço *online* suportado por estas (*websites*, redes sociais, bibliotecas *online*, etc.),
- qualquer tipo de *software* (ex. programas, aplicações, ambientes virtuais, jogos) em rede ou instalado localmente;
- qualquer tipo de *hardware* ou “dispositivo” (ex. computadores pessoais, dispositivos móveis, quadros interativos); e
- qualquer tipo de conteúdo digital (ex. ficheiros, informação, dados).

No contexto do Quadro DigCompEdu, a categoria de tecnologias digitais está dividida nas seguintes áreas: dispositivos digitais; recursos digitais (= ficheiros digitais + *software* + serviços *online*); dados.