

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA  
CENTRO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA EM ENERGIA E SUSTENTABILIDADE  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO CIENTÍFICA,  
INCLUSÃO E DIVERSIDADE MESTRADO PROFISSIONAL

---

## COMPETÊNCIAS DIGITAIS PARA PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA

---

PRODUTO  
EDUCACIONAL



PROJETO DE CURSO



**AUTOR:  
LUIZ CARLOS  
SACRAMENTO DA LUZ**

# Ficha catalográfica

**DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO  
DÉBORA TOURINHODE SANTANA CRB-5/1830**

**L979P LUZ, LUIZ CARLOS SACRAMENTO DA.**

**PROJETO DO CURSO: COMPETÊNCIAS DIGITAIS PARA PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA.  
/ UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA UFRB – FEIRA DE SANTANA – BA, 2024.  
13.FS**

**ORIENTADOR: PROF. DR. ENIEL DO ESPÍRITO SANTO  
MESTRADO PROFISSIONAL: PRODUTO TÉCNICO-TECNOLÓGICO (PTT).(PROGRAMA  
DE PÓS- GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO CIENTÍFICA, INCLUSÃO E DIVERSIDADE),  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA, 2024.**

**1. COMPETÊNCIA DIGITAL. 2. FORMAÇÃO DE PROFESSORES. 3 SELFIE FOR  
TEACHERS 4. PRODUTO TÉCNICO-TECNÓLOGO (PTT). 5. EDUCAÇÃO BÁSICA. I  
ESPÍRITO SANTO, ENIEL. II UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA –  
UFRB. III TÍTULO.**

**CDU: 37  
CDD: 370**

## **PRODUTO EDUCACIONAL**

### **PROJETO DE CURSO**

## **COMPETÊNCIAS DIGITAIS PARA PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA**

Produto Educacional apresentado como Produto Técnico-Tecnológico (PTT) ao Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Educação Científica, Inclusão e Diversidade da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre.

**Orientador:** Prof. Dr. Eniel do Espírito Santo

# PROJETO DE CURSO

## COMPETÊNCIAS DIGITAIS PARA PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA

### RESUMO

Este Projeto de Curso materializa-se como Produto Técnico-Tecnológico (PTT), desenvolvido, por meio, da pesquisa de mestrado intitulada *Competências Digitais dos Professores da Educação Básica: Um Estudo da Proposta de Autorreflexão do Selfie for Teacher*. A pesquisa foi realizada no âmbito do Programa de Pós-Graduação do Mestrado Profissional em Educação Científica, Inclusão e Diversidade da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. O produto foi construído, aplicado e validado (avaliado) a partir da apresentação dos resultados dos níveis de competências digitais, para os professores participantes da pesquisa, do ensino fundamental de uma escola pública municipal na cidade de Salvador, Bahia, Brasil, obtidos pelas respostas dos professores no questionário da interface digital *Selfie for Teachers*. De forma participativa, os professores contribuíram com a elaboração dessa projeto do Curso de extensão que atendesse suas lacunas formativas respeitando as especificidades da escola. Assim, o projeto de curso visa promover o desenvolvimento das competências digitais necessárias à práxis docente no contexto do emergente ensino online, tendo como base o modelo das Competências Digitais dos Professores, *Selfie for Teachers*. Encontra-se estruturado em três trilhas de aprendizagem, compreendendo as discussões críticos-reflexivas das Competências Profissionais Docentes; Competências Pedagógicas Docentes e Competências Digitais dos Discentes. O curso apresenta carga horária de 30h, no formato híbrido, tendo como embasamento teórico Luz e Santo (2022); Santo, Lima e Oliveira (2021); Sales e Moreira (2019); Lucas e Moreira (2018); Santos (2013). Portanto, o projeto de curso constitui-se em um PTT, com uma proposta de formação continuada docente que busca possibilitar o aprimoramento das competências digitais dos professores da educação básica.

**Palavras-chave:** Competência digital. Formação de professores. *Selfie for Teachers*. Produto técnico-tecnológico (PTT). Educação básica.

### ABSTRACT

This Course Project materializes as a Technical-Technological Product (TTP), developed through the master's research entitled *Digital Competencies of Basic Education Teachers: A Study of the Self-Reflection Proposal of Selfie for Teachers*. The research was conducted within the scope of the Postgraduate Program of the Professional Master's in Scientific Education, Inclusion, and Diversity at the Federal University of Recôncavo da Bahia. The product was constructed, applied, and validated (evaluated) based on the presentation of the results of the digital competency levels to the participating elementary school teachers from a municipal public school in Salvador, Bahia, Brazil, obtained from the teachers' responses in the *Selfie for Teachers* digital interface questionnaire. In a participatory manner, the teachers contributed to the development of this extension course project to address their training gaps while respecting the school's specificities. Thus, the course project aims to promote the development of the digital competencies necessary for teaching praxis in the context of emerging online education, based on the *Selfie for Teachers* model of Digital Competencies for Teachers. It is structured into three learning tracks, encompassing critical-reflective discussions on Professional Teaching Competencies, Pedagogical Teaching Competencies, and Students' Digital Competencies. The course has a duration of 30 hours, in a hybrid format, with the theoretical foundation provided by Luz and Santo (2022); Santo, Lima, and Oliveira (2021); Sales and Moreira (2019); Lucas and Moreira (2018); Santos (2013). Therefore, the course project constitutes a TTP, with a proposal for continuous teacher training that seeks to enhance the digital competencies of basic education teachers.

**Keywords:** Digital competence. Teacher training. *Selfie for Teachers*. Technological technical product (TTP). Basic education.



# FICHA TÉCNICA

**Título:** Projeto do curso: Competências digitais para professores da educação básica

**Origem do Produto:** Trabalho de Conclusão de Curso do PPGECID

**Nível de Ensino a que se destina o produto:** Educação básica

**Área do Conhecimento:** Ensino

**Público-alvo:** Professores da educação básica e demais interessados

**Categoria deste Produto:** PTT2 - Curso de formação profissional

**Finalidade:** Formação continuada de professores

## **Organização do Produto:**

**Registro do Produto:** Biblioteca do CETENS

**Avaliação do Produto:** Avaliado (validado) pelos participantes da pesquisa

**Disponibilidade:** Irrestrita, mantendo-se o respeito à autoria do produto, não sendo permitido uso comercial à terceiros

**Divulgação:** Meio digital e/ou outros

**Apoio Financeiro:** Trabalho realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001

**URL:** Produto acessível no site do PPGECID, gratuitamente

**Idioma:** Português.

**Cidade/Estado:** Feira de Santana - Bahia

**País:** Brasil

**Ano:** 2024

## SUMÁRIO

<b>I CARGA HORÁRIA</b> .....	6
<b>II EMENTA</b> .....	6
<b>III FORMATO</b> .....	6
<b>IV AMBIENTE VIRTUAL</b> .....	6
<b>V PÚBLICO-ALVO</b> .....	6
<b>VI CERTIFICAÇÃO</b> .....	6
<b>VII EXPECTATIVAS E OBJETIVOS</b> .....	6
<b>VIII CONTEÚDOS</b> .....	7
<b>IX METODOLOGIA DO ENSINO</b> .....	8
<b>X AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM</b> .....	8
<b>SEQUÊNCIA DAS ATIVIDADES</b> .....	9
1ª TRILHA DE APRENDIZAGEM .....	9
2ª TRILHA DE APRENDIZAGEM .....	10
3ª TRILHA DE APRENDIZAGEM .....	11
<b>XI REFERÊNCIAS</b> .....	12

## PROJETO DO CURSO

### COMPETÊNCIAS DIGITAIS PARA PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA

**I - CARGA HORÁRIA:** 30 horas

**II - EMENTA:** Competências digitais; ensino; aprendizagens; recursos educacionais abertos (REA); avaliação; professores; discentes.

**III - FORMATO:** Híbrido

**IV - AMBIENTE VIRTUAL:** Plataforma Google sala de aula

**V - PÚBLICO-ALVO:** Professores da educação básica, além de demais interessados(as) na temática.

**VI - CERTIFICAÇÃO:** Sugerimos que o certificado de conclusão do curso seja disponibilizado pela instituição de ensino, aos professores cursistas que assistirem pelo menos 75% das aulas síncronas com registro em lista de presença.

## VII - EXPECTATIVAS E OBJETIVOS

O avanço tecnológico impulsionado pela contemporaneidade demanda dos professores a busca por alternativas pedagógicas viáveis que possam enriquecer as metodologias de ensino, especialmente aquelas mediadas por tecnologias. Nesse sentido, o aprimoramento das competências digitais dos professores torna-se uma condição fundamental no contexto da cultura digital em constante evolução. Dominar as habilidades pedagógicas necessárias para encontrar soluções digitais, não apenas enriquece a prática docente, mas também preparar os educadores a atenderem às complexas demandas educacionais do século XXI.

Nesse processo, o desenvolvimento das competências digitais dos professores é essencial na era da cultura digital. Para compreender o ensino integrado por tecnologias, não é suficiente dominar apenas o conteúdo; é igualmente importante integrar o conhecimento técnico, pedagógico e tecnológicos. Isso significa saber como aproveitar as possibilidades das tecnologias digitais, contribuindo no sentido que os estudantes possam pensar criticamente e se tornarem protagonistas da suas aprendizagens frente ao convívio da cultura digital.

Este Projeto de curso apresenta-se como Produto Técnico-Tecnológico (PTT) da dissertação intitulada “Competências digitais dos professores da educação básica: um estudo da proposta de autorreflexão do Selfie for Teacher”. O estudo mapeou e identificou os níveis de proficiências dos professores da educação básica, fornecendo subsídios para o desenvolvimento desse projeto formativo, bem como, sua aplicação e conseqüente validação.

Nesse contexto, a proposta formativa apresenta como objetivo geral promover o desenvolvimento das competências digitais necessárias à práxis docente no contexto do emergente ensino online, tendo-se como base o modelo das Competências Digitais dos Professores (*Selfie for Teachers*).

E como objetivos específicos das atividades, pretendemos que ao seu término os participantes sejam capazes de:

- ✚ Analisar criticamente as competências digitais no exercício da profissão docente, considerando seu envolvimento profissional e a utilização das tecnologias digitais, segundo o modelo *Selfie for Teachers*;
- ✚ Compreender como as tecnologias digitais potencializam as estratégias pedagógicas nos processos de ensino e aprendizagem no contexto da educação básica;
- ✚ Aplicar estratégias técnico-pedagógicas para o desenvolvimento das competências digitais dos estudantes.

## VIII - CONTEÚDOS

### **Trilha 1 - Competências profissionais docente**

- ✚ envolvimento profissional;
- ✚ tecnologias e recursos digitais.

### **Trilha 2 - Competências pedagógicas docente**

- ✚ ensino e aprendizagem;
- ✚ avaliação das aprendizagens;
- ✚ empoderamento dos estudantes.

### **Trilha 3 – Competências digitais dos discentes**

- ✚ promoção das competências digitais dos estudantes;
- ✚ recursos educacionais abertos (REA).



## IX - METODOLOGIA DE ENSINO

O curso encontra-se estruturado em tópicos de estudos, constituindo-se em 03 (três) trilhas de aprendizagem, subdivididas ao longo de 03 (três) semanas de atividades online, além de uma oficina presencial. Nesse contexto híbrido, a formação contempla uma proposta centrada nos professores cursistas, enquanto protagonistas do processo de aprendizagem, visando a construção coletiva do conhecimento.

As atividades de ensino e aprendizagem *online* ocorrerão na plataforma de *webconferência* e ambiente virtual disponíveis, preferencialmente REA tais como: *ConferênciaWeb* da Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP), plataforma *Moodle*, ou *software* proprietários como *Google Meet*, *Google Sala de aula* entre outros.

No transcorrer das atividades serão oportunizadas possibilidades de comunicação assíncronas e síncronas. Logo, as atividades assíncronas ocorrerão por meio ambiente virtual de aprendizagem, tais como: orientações, vídeos, textos, exercícios, sugestões de produções que contribuirão para a construção do conhecimento. Enquanto as aulas síncronas serão realizadas por meio da plataforma de *webconferência*, com *link* de acesso disponibilizado antecipadamente aos participantes.

Considerando as leituras, elaboração de textos e participação nas atividades, recomendamos que cada professor cursista dedique em **média 10 horas semanais**, no mínimo, em sua agenda para a realização das atividades propostas nas Trilhas de Aprendizagem.

## X - AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Recomendamos que o processo de avaliação seja baseado na presença dos professores cursistas, sendo a certificação concedida aos participantes que alcançarem uma frequência mínima de 75% nas aulas síncronas e na oficina presencial com registro em lista de presença.

## SEQUÊNCIA DAS ATIVIDADES

### 1ª TRILHA DE APRENDIZAGEM

Conteúdos	Descrição da Atividade	Objetivo Pedagógico	Tempo sugerido de dedicação do cursista (horas)
<b>Competências profissionais dos professores</b>	<p><b>Atividade assíncrona:</b></p> <p>Acessar e explorar o ambiente virtual de aprendizagem conhecendo as orientações gerais e as orientações pedagógicas da trilha 01.</p>	Conhecer as orientações gerais e pedagógicas da trilha 01	1 hora e 30 minutos
	<p><b>Atividade síncrona:</b></p> <p>Participar da aula síncrona (dia e horário a ser definido).</p>	Favorecer a construção colaborativa do conhecimento. Por meio de conceitos, discussões, esclarecimentos de dúvidas e debates, estimulando a participação ativa dos cursista	1 hora e 30 minutos
	<p><b>Atividades assíncronas: assistir aos vídeos</b></p> <p>*Ensino Híbrido: desafios e perspectivas na pós-pandemia  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jNQ3-jnK5Ec&amp;t=7s">https://www.youtube.com/watch?v=jNQ3-jnK5Ec&amp;t=7s</a></p> <p>* Cinco aplicativos para ajudar os professores. E aí, professor  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=leVL7aRx4o4&amp;t=1s">https://www.youtube.com/watch?v=leVL7aRx4o4&amp;t=1s</a></p>	Construir estratégias relevantes para implementação do ensino híbrido com recursos que contribuam para atuação da prática pedagógica em ambientes digitais e presenciais.	3 horas
	<p><b>Atividade assíncrona: leituras</b></p> <p>Luz e Santo (2022, p. 1-12).            Link de acesso:  <a href="https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2022/article/view/2281/1838">https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2022/article/view/2281/1838</a></p> <p>Sales e Moreira (2019, p. 1-31).            Link de acesso:  <a href="https://www.revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/65122/35310">https://www.revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/65122/35310</a></p>	Compreender as competências profissionais dos professores no contexto das tecnologias digitais, visando aprimorar as competências necessárias para atuação da prática educacional digital.	4 horas
<b>Subtotal</b>			<b>10 horas</b>

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

## 2ª TRILHA DE APRENDIZAGEM

Conteúdos	Descrição da Atividade	Objetivo Pedagógico	Tempo sugerido de dedicação do cursista (horas)
<b>Competências pedagógicas digitais</b>	Acessar e explorar o ambiente virtual de aprendizagem conhecendo as orientações gerais e as orientações pedagógicas da trilha 02	Conhecer as orientações gerais e pedagógicas da trilha 02	1 hora
	Participar da aula síncrona (dia e horário a ser definido)	Favorecer a construção colaborativa do conhecimento, por meio de discussões, esclarecimentos de dúvidas e debates	1 hora e 30 minutos
	<p><b>Assistir o Webinário:</b></p> <p>*Webinário formativo: Tecnologias Digitais aplicadas à educação</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=vLUh-2NPQow">https://www.youtube.com/watch?v=vLUh-2NPQow</a></p>	Construir estratégias para implementação do ensino híbrido com recursos que contribuam para atuação da prática pedagógica em ambientes digitais e presenciais.	2 horas e 30 minutos
	<p><b>Leituras:</b></p> <p>Lucas e Moreira (2018, p.43-75)</p> <p>Link de acesso: <a href="https://www.researchgate.net/publication/330412625_DigCompEdu_Quadro_Europeu_de_Competencia_Digital_para_Educadores">https://www.researchgate.net/publication/330412625_DigCompEdu_Quadro_Europeu_de_Competencia_Digital_para_Educadores</a></p>	Compreender as competências profissionais dos professores no contexto das tecnologias digitais, visando aprimorar a atuação na prática educacional digital.	2 horas
	<p><b>Oficina Presencial:</b></p> <p style="text-align: center;">(dia e horário a ser definido)</p> <p>A oficina destina ao exercício prático da interação com interfaces digitais selecionadas pelo formador / sugerida pelos cursistas que contribuam para o desenvolvimento das práticas educativas</p>	Desenvolver habilidades práticas e estratégias para a integração de tecnologias digitais no contexto educacional, visando uma atuação inovadora em suas práticas de ensino.	3 horas
<b>Subtotal</b>			<b>10 horas</b>

**Fonte:** Elaborado pelo autor (2024).

### 3ª TRILHA DE APRENDIZAGEM

Conteúdos	Descrição da Atividade	Objetivo Pedagógico	Tempo sugerido de dedicação do cursista (horas)
<b>Promovendo as competências digitais dos estudantes</b>	Acessar e explorar o ambiente virtual de aprendizagem conhecendo as orientações gerais e as orientações pedagógicas da trilha 03.	Conhecer as orientações gerais e pedagógicas da trilha 02.	1 hora e 30 minutos
	Participar da aula síncrona (dia e horário a ser definido).	Favorecer a construção colaborativa do conhecimento, por meio de discussões, esclarecimentos de dúvidas e debates.	2 horas
	<p style="text-align: center;"><b>Leituras:</b></p> <p>Santos (2013, p.1-42)</p> <p>Link de acesso:  <a href="http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002279/227970por.pdf">http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002279/227970por.pdf</a></p> <p style="text-align: center;"><b>Leituras:</b></p> <p>Lucas e Moreira (2018, p. 76-87).</p> <p>Link de acesso:  <a href="https://www.researchgate.net/publication/330412625_DigCompEdu_Quadro_Europeu_de_Competencia_Digital_para_Educadores">https://www.researchgate.net/publication/330412625_DigCompEdu_Quadro_Europeu_de_Competencia_Digital_para_Educadores</a></p>	Compreender as competências dos estudantes no contexto das tecnologias digitais, visando aprimorar a atuação na prática educacional digital.	6 horas e 30 minutos
<b>Subtotal</b>			<b>10 horas</b>

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

CAMARGO, F.; DAROS, T. *A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo*. Foz do Iguaçu: Penso, 2016.

DIAS-TRINDADE, S.; MOREIRA, J. A. NUNES, C. S. Escala de autoavaliação de competências digitais de professores. Procedimentos de construção e validação. *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia*, v. 12, n. 2, p. 152-171, maio 2019. <https://doi.org/10.17851/1983-3652.12.2.152-171> Acesso em: 03 nov. 2022.

DIAS- TRINDADE, S.; SANTO, E. E. Competências digitais de docentes universitários em tempos de pandemia: análise da autoavaliação DigCompEdu. *Práxis Educacional*, n. 17(45), p. 1-17. <https://doi.org/10.22481/praxisedu.v17i45.8336> Acesso em: 03 nov. 2023.

LUCAS, M.; MOREIRA, A. **DigCompEdu: Quadro Europeu de Competência Digital para Educadores**. Aveiro: UA Editora, 2018. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/330412625\\_DigCompEdu\\_Quadro\\_Europeu\\_de\\_Competencia\\_Digital\\_para\\_Educadores](https://www.researchgate.net/publication/330412625_DigCompEdu_Quadro_Europeu_de_Competencia_Digital_para_Educadores). Acesso em: 9 ago. 2023.

LUZ, L. C. S.; DO SANTO, E.E. Autorreflexão das competências digitais para os professores da educação básica: a proposta do modelo selfie for teachers. **Anais do CIET: CIESUD:2022**, São Carlos, set. 2022. ISSN 2316-8722. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2022/article/view/2281>. Acesso em: 09 ago. 2023.

PIOVEZAN, M. B. *Competências Digitais de Informação Necessárias ao Pesquisador na Internet*. 110 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado e Doutorado Profissional em Educação e Novas Tecnologias, Centro Universitário Internacional Uninter, Curitiba, 2020. Disponível em: <https://repositorio.uninter.com/handle/1/505d=y>. Acesso em: 03 nov. 2022.

SALES, M. V.; MOREIRA, J. A. Cartografia conceitual de competência e competência digital: uma compreensão ampliada. *Revista UFG*, v. 19, p. 1-31, 24 ago. 2019. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/65122/35310>. Acesso em: 03 nov. 2022.

SANTO, E. E.; LIMA, T. P. P.; OLIVEIRA, A. D. de. Competências digitais dos professores: da autoavaliação da praxis às necessidades formativas. *Obra digital*, n. 21, p. 113–129, 2021. Disponível em: <http://revistesdigitals.uvic.cat/index.php/obradigital/article/view/323>. Acesso em: 04 nov. 2022.

SANTOS, A. I. dos. **Recursos Educacionais Abertos no Brasil: o estado da arte, desafios e perspectivas para o desenvolvimento e inovação**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2013. Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002279/227970por.pdf>

SILVA, M.. Interatividade na educação híbrida. In: PIMENTEL, Mariano; SANTOS, Edméa; SAMPAIO, Fábio F. (Orgs.). **Informática na educação: interatividade, metodologias e redes**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. Disponível em: <https://ieducacao.ceie-br.org/interatividade> Acesso em: 13 nov. 2022.

