

Manual de Apoio ao Desenvolvimento da Literacia para as Redes Sociais na Escola

Que avaliação para a Educação 4.0?

Avaliação e Literacia das Redes Sociais - Conceitos-chave

Competências de Avaliação da Literacia para as redes sociais

Níveis de proficiência em competências de avaliação da literacia para as redes sociais

MÓDULO 9



Ferramentas baseadas nas redes sociais utilizadas para avaliar competências em diferentes disciplinas

Cofinanciado pelo
Programa Erasmus+
da União Europeia



Erasmus+ ref.no. 2019-I-R001-KA201-063996

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval do seu conteúdo, que reflete unicamente o ponto de vista dos autores, e a Comissão não pode ser considerada responsável por eventuais utilizações que possam ser feitas com as informações nela contidas.

Objetivo do módulo

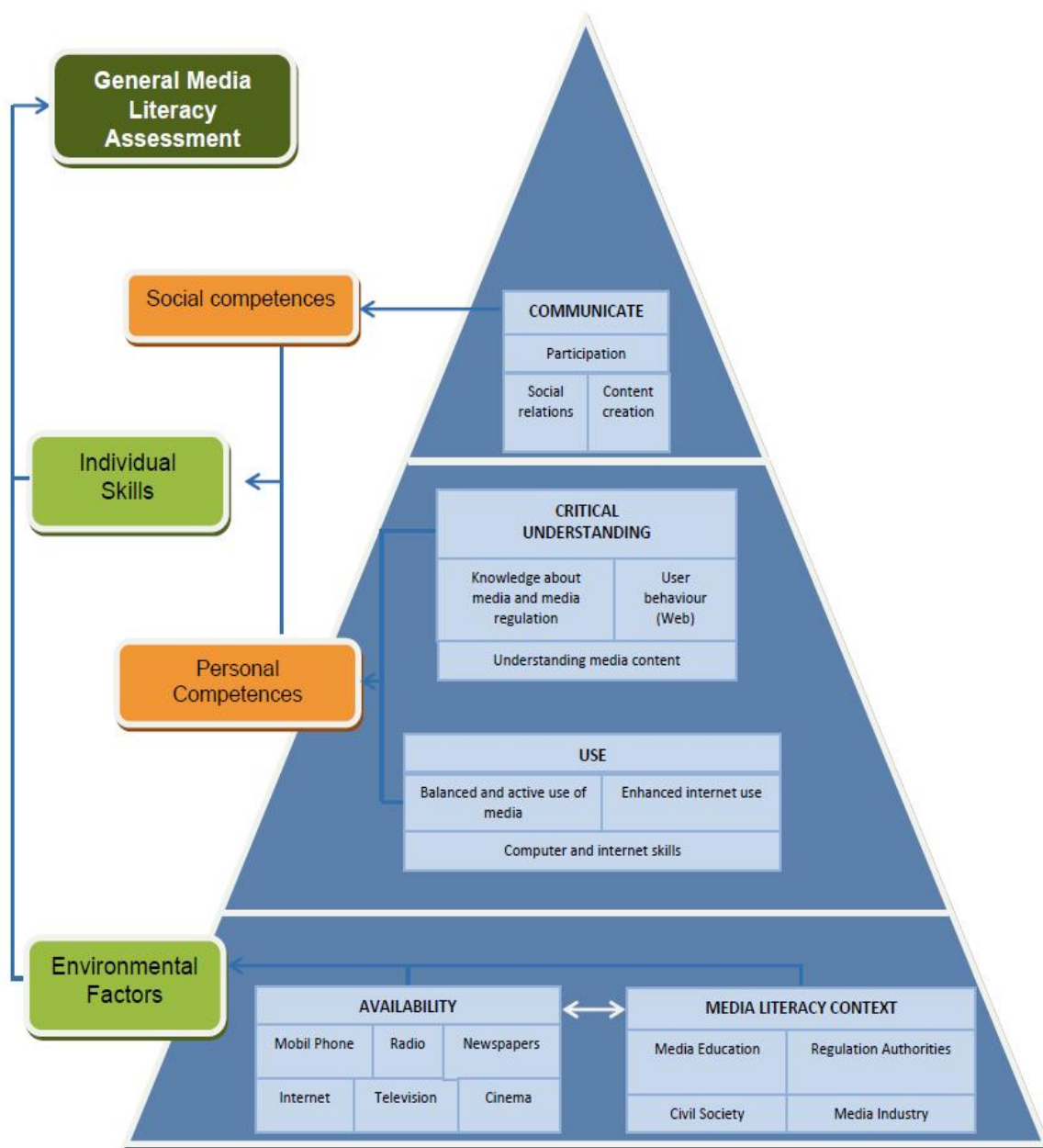
Devido à complexidade da Educação 4.0 e à sua evolução contínua, escolas não só têm de alinhar o seu ensino às novas perspetivas, como também é crucial atualizar os processos de avaliação.

A epidemia de Coronavírus impôs a aprendizagem a distância (*e-learning*) a todos os níveis da escola, em todo o mundo. No entanto, nas escolas onde as TIC já estavam integradas nas práticas tradicionais de ensino e aprendizagem, a aprendizagem remota tem ocorrido sem constrangimentos significativos. O desenvolvimento de soluções eficazes tem sido difícil de encontrar, pois os professores não obtiveram formação suficiente e as infraestruturas tecnológicas foram inadequadas.

De qualquer forma, a Aprendizagem Remota, imposta ou experimentada, tem estimulado um amplo debate em torno desta área da educação. O *e-learning* é eficaz? A que contextos e disciplinas se adequam mais? Para que grupos etários de alunos? Como respondem os alunos com necessidades educativas especiais? Como escolher entre diferentes plataformas de ensino e aprendizagem? A formação sociocultural dos alunos faz a diferença? Estas são apenas algumas questões importantes que surgiram rapidamente nos primeiros meses de 2020. Mas, acima de tudo, é possível avaliar os processos de aprendizagem dos alunos e como?

Este módulo não tem a ambição de dar respostas definitivas a temas tão complexos. Assim, o objetivo é fornecer uma reflexão e pesquisa de ferramentas de avaliação adaptáveis a diferentes experiências de aprendizagem e tarefas relacionadas com a utilização das redes sociais na escola.

Um pré-requisito importante da avaliação, quando se refere à aprendizagem digital e social, é ser influenciada por fatores ambientais. Em segundo lugar, é importante considerar que as competências a avaliar são tão pessoais como sociais, conforme o gráfico seguinte do Relatório Final da Comissão Europeia, *DG Information Society and Media Brussels*, disponibilizada pela EAVI em janeiro de 2010:



De uma forma geral, os processos de avaliação aplicados à aprendizagem digital e à aprendizagem sobre as redes sociais devem ter em conta algumas condições prévias sociais e individuais, tais como: disponibilidade de media, que consiste em tecnologia ou serviços; contexto literacia mediática na escola, que consiste em atividades ou iniciativas implementadas pela instituição com o objetivo de fomentar a literacia digital e para as redes sociais.

No que diz respeito às competências individuais, as escolas não têm de ter como certo o segundo pré-requisito da literacia mediática a desenvolver: a utilização das redes sociais em contexto. É a interseção entre a disponibilidade de ferramentas e de competências operacionais que está em causa.

As escolas devem implementar uma estratégia de literacia para as redes sociais, a partir de um inquérito de base, de modo a que os procedimentos de avaliação estejam bem fundamentados no conhecimento destes pré-requisitos.

Número de horas: 3h

Resultados de Aprendizagem

As competências de avaliação de um professor bem preparado na utilização da Internet e das redes sociais na escola são as seguintes:

Competências em Avaliação	Descritores
Utilização de ferramentas digitais para avaliação diagnóstico, formativa e sumativa	<ul style="list-style-type: none"> - Conceber questionários para identificar informações de contexto; - Rever os artefactos inserindo notas laterais; - Escolher os melhores ambientes digitais de interação onde dialogar e dar feedback aos alunos; - Desenhar rubricas de avaliação utilizando recursos <i>online</i>; - Criar questionários com aplicações digitais - Gerir classificações dentro de plataformas de e-learning (por exemplo, registo eletrónico, sala de aula do Google)
Conceber e gerir a avaliação de competências digitais e de literacia para as redes sociais dos alunos	<ul style="list-style-type: none"> - Organizar atividades para sensibilizar os alunos para o conceito de competência digital; - Identificar os produtos/tarefa mais adequados para questionar os alunos como prova de competência digital;
Promover e gerir a revisão por pares e a autoavaliação	<ul style="list-style-type: none"> - Levar os alunos a escolherem a ferramenta de avaliação mais adequada para si (portefólio digital, rubricas, etc.); - Conduzir os alunos a encontrar critérios para a revisão entre pares; - Orientar os alunos a ter uma comunicação assertiva, estimulante e respeitadora durante o <i>feedback</i> entre pares.

Material de Apoio

01. Que avaliação para a Educação 4.0?

O modelo tradicional de ensino transmissivo onde os alunos memorizam a informação presente no currículo e são testados por um exame tradicional ou subjetivo, já não se pode aplicar na Educação 4.0.

As novas abordagens metodológicas propostas, tais como a aprendizagem colaborativa, a aprendizagem ativa e, claro, a metodologia baseada em projetos (*Projeto Based Learning* - PBL), são alguns exemplos que exigem novas ferramentas de avaliação.

A avaliação é uma parte crucial do processo de ensino-aprendizagem e tem de ser orientada para apoiar o processo de forma pedagógica. Isto significa que cada vez mais a avaliação formativa tem de substituir a avaliação sumativa. A Educação 4.0, dirigida a um processo de ensino-aprendizagem cada vez mais personalizado, está focada em como os alunos aprendem, mais do que, o que aprendem.

Apoiar o processo de ensino-aprendizagem dos alunos através de avaliação formativa significa fornecer-lhes *feedbacks* contínuos. Desta forma, os alunos identificam os seus pontos fortes e fracos. A avaliação formativa também pode ajudar os professores a reconhecer onde os alunos apresentam dificuldades e a redirecionar o seu plano de atividade para estar alinhado com as necessidades dos alunos.

Para isso, os professores precisam de melhorar e modificar a sua atuação. São confrontados com o desafio contínuo de manter e dominar todas as ferramentas digitais; as redes sociais são alguns dos aspetos mais avançados e fluidos da tecnologia digital. Por conseguinte, é necessário um quadro de competência, flexível e facilmente atualizado, como orientação para poder ajudar os professores.

02. Avaliação e Literacia em Redes Sociais – Conceitos-chave

No âmbito da referência da Educação 4.0, o sistema de avaliação tem de manter estes conceitos-chave:

1. o processo de avaliação visa orientar o processo de ensino-aprendizagem
2. o processo de avaliação centra-se mais no processo do que apenas nos resultados
3. os critérios de avaliação têm de ser transparentes e claramente partilhados com os alunos
4. a avaliação tem de ser feita através de múltiplos tipos de evidências focando-se em diferentes competências/habilidades
5. as ferramentas de avaliação têm de ser flexíveis e adaptáveis ao estilo de aprendizagem de cada aluno

03. Competências de Avaliação para Literacia em Redes Sociais

As competências digitais e para as redes sociais, como mostram os múltiplos estudos realizados desde 2005, são dinâmicas e em constante evolução (ver diferentes versões do DigiComp 2.1). Por conseguinte, é difícil determinar exatamente quais as futuras competências que os professores e os alunos têm de desenvolver.

A Licença Pedagógica Europeia de TIC (*European Pedagogical ICT Licence*) especifica uma lista de competências sobre as bases do Quadro DigCompEdu. Numa abordagem particularmente interessante, o EPICT demonstra como as competências digitais têm não só uma dimensão tecnológica, mas também pedagógica.

Em primeiro lugar, os professores precisam de ter pré-requisitos básicos, tais como utilizar as tecnologias digitais e ter um conhecimento pedagógico relevante.

Em segundo lugar, têm de desenvolver capacidades na utilização da Internet como fonte para criar as suas aulas e tarefas a propor aos alunos. Para isso, os professores têm de se tornar cada vez mais confiantes com o estilo de aprendizagem visual, para o qual "uma imagem vale mais do que mil palavras".

Em terceiro lugar, os professores devem ser os primeiros a experimentar a metodologia colaborativa entre pares, por exemplo através da escrita colaborativa digital ou através de todas as

ferramentas de comunicação instantânea (whatsapp, email, redes sociais), não só para questões organizacionais, mas também para criar aulas e produzir recursos. Só assim poderão orientar os alunos a fazê-lo.

Estas são apenas algumas das competências a conhecer para gerir as redes sociais na escola. São mais bem especificadas e detalhadas no Syllabus EPICT e no DigiComp 2.1 agrupando-as nas seguintes 5 áreas:

- Área de competência 1: literacia em informação e dados
- Área de competência 2: comunicação e colaboração
- Área de competência 3: criação de conteúdos digitais
- Área de competência 4: segurança
- Área de competência 5: resolução de problemas

Como disponível no módulo um, há uma área que precisa de ser acrescentada:

- Área de competência 6: acompanhamento e avaliação

As tecnologias digitais entram no processo de avaliação, fornecendo ambas as ferramentas para a realização de avaliação sumativa e educativa. Os professores têm à sua disposição muitas ferramentas que permitem acompanhar o progresso da aprendizagem durante o desenvolvimento das atividades. Por exemplo, existem muitas ferramentas digitais, como Kahoot ou Mentimeter que permitem avaliar as aprendizagens de forma instantânea e divertida; o Forms que também fornece uma avaliação rápida e um teste sumativo, etc.

Desta forma, os professores podem fornecer *feedback* aos alunos, mais rapidamente do que da forma tradicional, bem como fazer um diagnóstico rápido das aprendizagens e intervir rapidamente para corrigir e orientar os alunos, sempre que necessário.

Por outro lado, é vantajoso para os alunos receberem *feedback* oportuno, e ser capazes de monitorizar os progressos do seu desempenho escolar, tornando-se protagonistas da sua aprendizagem: a imagem do que é o aluno num determinado momento específico, para que possa planear melhorias regulando o seu próprio estudo e empenho/compromisso.

Considerando tudo isto, o projeto de avaliação tem de incluir ambas as competências de avaliação na forma de avaliar as competências dos alunos e na forma de apoiar os alunos no desenvolvimento de competências de autoavaliação.

Como acima referido, as três principais competências em avaliação são as seguintes:

- usar ferramentas digitais para avaliação diagnóstica, formativa e sumativa
- conceber e gerir a avaliação de competências digitais dos alunos
- promover e gerir a revisão por pares e a autoavaliação.

04. Níveis de proficiência nas competências de avaliação da literacia das redes sociais

No que diz respeito aos níveis de proficiência, o DigComp 2.1 deve ser tido em consideração, não só para os oito níveis associados a cada competência, mas também como um modelo de case para construir rubricas/listas específicas de critérios de desempenho.

De facto, em primeiro lugar, existem algumas referências orientadoras, como a utilização de verbos de ação e a estrutura e vocabulário do Quadro Europeu de Qualificação (QEQ).

Em segundo lugar, cada descrição de nível refere-se às dimensões de *conhecimento*, *competências* e *atitudes* de uma competência. O Digcomp 2.1 é um documento muito detalhado e complexo (168 descritores, 8 x 21 resultados de aprendizagem). Os professores precisam de encarar o documento como um quadro de referência, e talvez possam traduzi-lo num formato mais simples quando constroem as suas próprias ferramentas de avaliação.

Para *tal*, em analogia, é possível considerar 4 níveis de proficiência, definidos da seguinte forma:

Níveis de proficiência para as redes sociais na escola			
AVANÇADO	INTERMÉDIO	BÁSICO	INICIAL
De forma autónoma e consciente	De forma autónoma	Nem sempre está correto	Apenas com ajuda

Para avaliar o processo de aprendizagem, estes níveis de proficiência podem ser adaptados e utilizados tanto numa rubrica como numa lista de desempenho, juntamente com os vários descritores especificamente necessários. Os níveis ajudam os professores e alunos a medir as aprendizagens e entender melhor o posicionamento no que diz respeito aos resultados esperados, previamente fixados e partilhados com os alunos.



Recursos

- http://pontydysgu.org/wp-content/uploads/2007/11/eva_europe_vol2_prefinal.pdf
- <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1108346.pdf>
- https://eavi.eu/wp-content/uploads/2010/06/eavi_study_on_assessment_criteria_for_media_literacy_levels_in_europe.pdf
- <http://www.mce-fimem.it/la-valutazione-nella-didattica-a-distanza-strumenti-e-criteri/>
- <https://www.futurereadyedu.com/what-is-education-4-0-how-you-can-adapt-this-in-the-learning-environment/>
- <http://www.epict.it/content/syllabus-dei-moduli-epict>



Snacks de Aprendizagem

LEARNING SNACKS

Social media based tools used to assess students' competences in different study disciplines



#1

Evaluation of digital and Social Media learning is influenced by environmental, personal and social factors: technology and Media availability; Media Literacy School context; the use of SM (tools availability and operational skills).



#2

On the Education 4.0 perspective, digital evaluation tools allow: to substitute summative assessment with the formative one; to support students' learning process with a formative assessment providing them with ongoing feedbacks and strengthening a more personalised teaching/learning process.



#3

Digital tools allow teachers to monitor the learning progress along with the implementation activities. They can quickly provide with feedback, make a rapid diagnosis and intervene to correct and scaffold students where necessary.



#4

Digital Evaluation greatly advantages students that can self-monitor their school performance and plan improvements by regulating their own study and commitment.



#5

Different assessment tools for different evaluations: instant and quick evaluation of the comprehension processes, e.g. Kahoot/Mentimeter; monitoring process of a complex task, e.g. a performance list; assess the end of the process and the final product/evidence of the activity, e.g. Google moduli rubric.



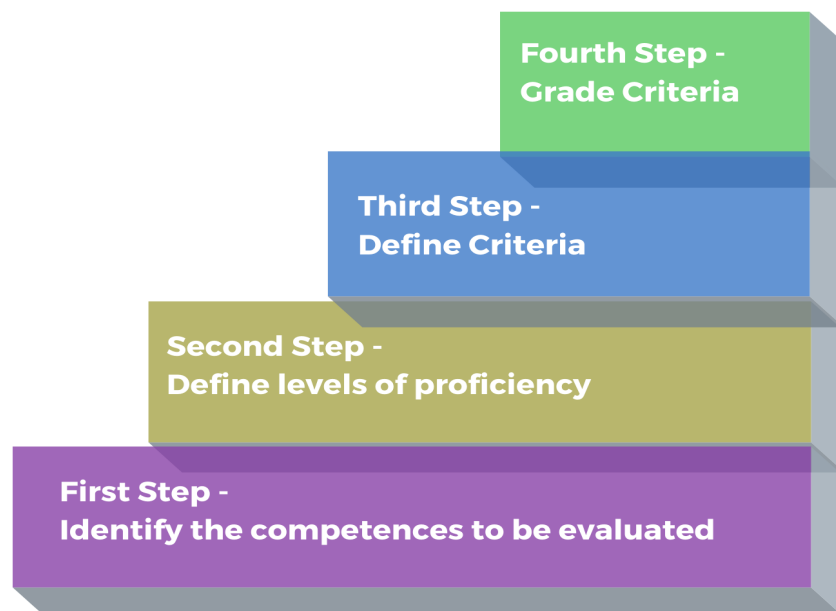
#6

Proficiency levels measure learnings and show students positioning with respect to the expected results. Each level of description refers to the basic dimensions of a competence: knowledges, skills and attitudes.

Infográficos

ACTIVITY ASSESSMENT

How to build up an Evaluation tool



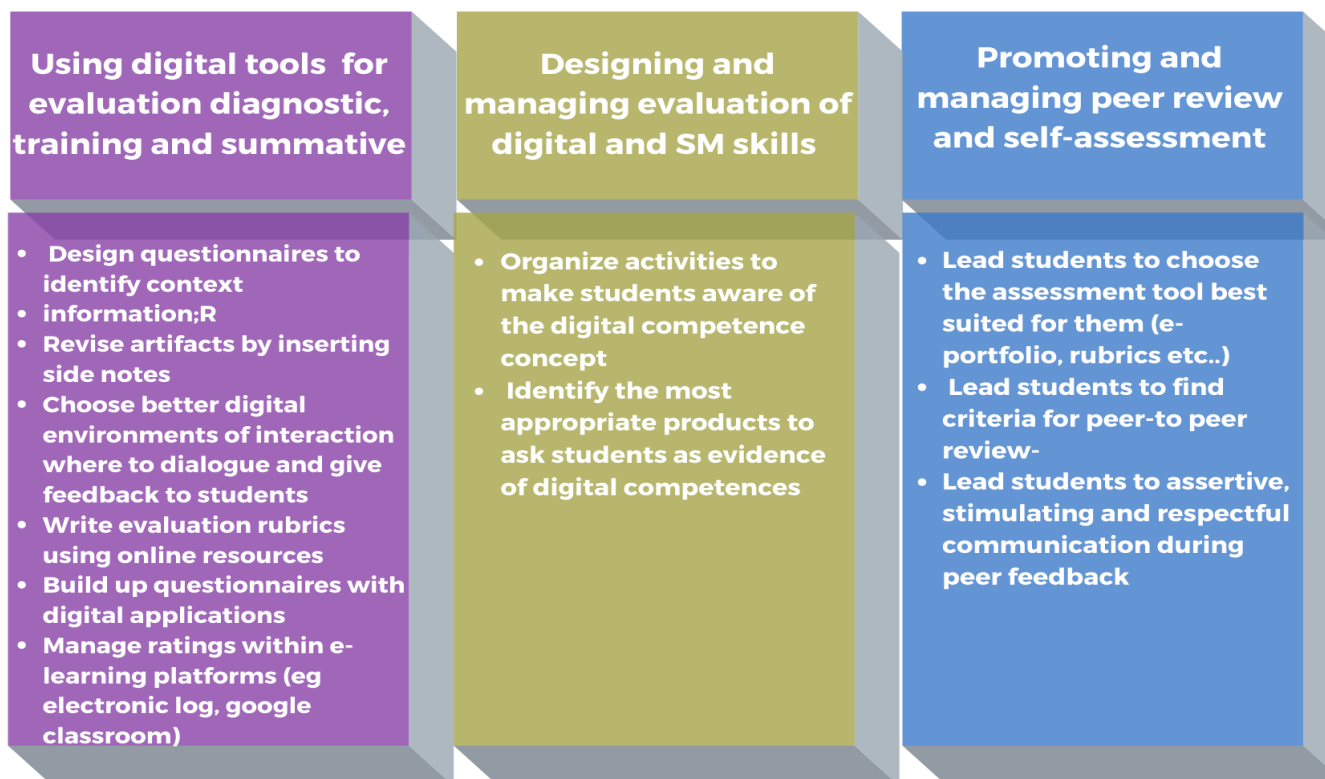
TRAINING MATERIALS

Evaluation and Social Media Literacy
- Key concepts



Infográficos

LEARNINGS OUTCOMES Key Competences of Evaluation in SML



Propostas de atividades com os alunos

01. Atividade 1: Kahoot sobre a Geografia da França e aspetos históricos

DESCRIÇÃO: A turma é dividida em 4 grupos de acordo com as regras da metodologia de ensino e colaboração baseada em tarefas (*Task Based Teaching and Collaborative methodology*), um líder de grupo, um *time keeper*, dois *silence keeper*. É proposto um vídeo sobre a Geografia de França e exibido duas vezes, os alunos preenchem um diagrama com a informação encontrada no vídeo. Depois, cada grupo faz um questionário, através da aplicação Kahoot para testar os restantes grupos.

RELEVÂNCIA DA ATIVIDADE: O uso de Kahoot é uma ferramenta instantânea que estimula a turma a estudar diferentes aspetos da França, da Geografia à História. O uso de Kahoot ajuda-os a ganhar ou a fortalecer as suas competências digitais no uso das redes sociais.

Exemplo de um Kahoot criado por alunos no final da referida atividade:

<https://create.kahoot.it/details/la-geographie-de-la-france/0f3460ed-4df7-47fe-9421-72b18820878f>

02. Atividade 2: Produção de uma biografia em vídeo de um personagem relevante entre as várias áreas tratadas pela escola (Paz, Racismo, Direitos, Objetivos da ONU 2030, etc.)

DESCRIÇÃO: A atividade é realizada na base da metodologia colaborativa. Inicialmente são propostas várias biografias significativas. Cada aluno pode escolher aquela que tem mais interesse. O professor disponibiliza a biografia do personagem escolhido, numa linguagem adequada aos alunos. O aluno resume o texto, que é depois revisto com o professor. Finalmente, na terceira fase é elaborado um guião para a produção de um vídeo. Uma tabela simples com três colunas é utilizada para a criação do guião: número, texto e imagem. A primeira coluna indica de forma progressiva o número de imagens e textos a inserir no vídeo. A segunda é utilizada para inserir as legendas extraídas do texto do resumo. Na terceira são inseridas as imagens devidamente escolhidas e seleccionadas pelo aluno. A tabela será uma ferramenta de orientação para a realização do vídeo. O aluno escolhe então

a banda sonora e as transições entre as imagens. A obra termina com a produção real do vídeo. Para esta fase pode recomendar várias ferramentas de edição de vídeo: desde o mais simples (Windows Movie Maker, Imovie, Black Magic, Avidemux) até aos mais complexos que requerem competências avançadas (Pinnacle ou Davinci). A criação de um vídeo envolve diferentes competências: desde a linguagem (saber produzir um texto e resumir) até competências digitais e de comunicação. No final, o aluno apresentará um produto que pode ser publicado nas redes sociais da escola.

RELEVÂNCIA DA ATIVIDADE: Observar e avaliar o processo de elaboração de um vídeo permite ao professor ter muitos elementos úteis acerca do trabalho do aluno. Para monitorizar o processo, os professores podem utilizar uma lista de desempenho, enquanto para o produto, um vídeo, podem aplicar uma rubrica criada especificamente para o efeito.

Exemplo de uma lista de desempenho para monitorizar o processo:

Indicadores de proficiência	Níveis de monitorização			
	AVANÇADO	INTERMÉDIO	BÁSICO	INICIAL
	De forma autónoma e consciente	De forma autónoma	Nem sempre está correto	Só com ajuda
Personagem escolhida				
Biografia escrita				
Estudo da Biografia				
Resumo do texto				
Utilização da rubrica				
Criação de legendas				
Escolha de imagens				
Escolha da banda sonora				

Escolha das transições				
Gravação áudio				
Produção de vídeo				

Exemplo de uma rubrica de avaliação para avaliar a evidência/produto final:

Indicadores de área	Níveis de proficiência			
	AVANÇADO	INTERMÉDIO	BÁSICO	INICIAL
	<i>De forma autónoma e consciente</i>	<i>De forma autónoma</i>	<i>Nem sempre está correto</i>	<i>Só com ajuda</i>
Exaustividade	o vídeo está completo em todas as suas partes	o vídeo está parcialmente completo porque não foram inseridas transições e/ou animações	o vídeo só está parcialmente completo, uma vez que não foram inseridas gravações de música e/ou voz, transições e/ou animações	o vídeo está apenas parcialmente completo e falta-lhe a maioria das funcionalidades necessárias
Clareza da exposição	o vídeo é muito claro e permite uma compreensão completa da biografia do personagem	o vídeo é claro e permite a compreensão parcial da biografia do personagem	o vídeo é bastante claro, mesmo que permita uma compreensão limitada e genérica da biografia do personagem	o vídeo disponibiliza apenas uma apresentação confusa da biografia do personagem
Consistência	o vídeo é completamente consistente com os requisitos	o vídeo é consistente com os requisitos	o vídeo é bastante consistente com os requisitos	o vídeo é muito pouco consistente com os requisitos

Criatividade	o vídeo apresenta altas competências digitais pessoais e criativas em todas as suas partes	o vídeo mostra elementos personalizados pelo aluno	o vídeo é bastante criativo, mas o aluno acabou por seguir apenas as indicações fornecidas	O vídeo mostra pouca criatividade e segue apenas algumas indicações
Usabilidade	o vídeo é reutilizável e publicável	o vídeo é reutilizável, mas precisa de alguns alterações antes de publicar	o vídeo é reutilizável, mas precisa de mudanças significativas	o vídeo precisa de grandes mudanças para ser usado

Avaliação da atividade

A avaliação de atividade deste Módulo consiste numa criação colaborativa de uma rubrica de avaliação de competências de redes sociais numa tarefa específica. Antes de iniciar, é necessário definir qual a tarefa escolhida para elaborar a rubrica. As referências podem ser encontradas no Módulo 1, ver a Atividade de Avaliação e acima, na presente.

Como explicado anteriormente, existem um conjunto de diferentes tipos de ferramentas de avaliação (Kahoot, módulos do Google para elaborar listas de desempenho ou rubricas, etc.). É importante estar consciente de que cada um deles se adequa a diferentes intenções de avaliação. Por exemplo, Kahoot, ou similar, é ótimo para uma avaliação instantânea e rápida da compreensão; uma lista de desempenho satisfaz melhor o processo de monitorização de uma tarefa complexa; a rubrica é melhor para avaliar o fim do processo e o produto final/evidência de uma atividade.

Primeiro Passo - Identificar as competências a avaliar

Identificar as competências a avaliar e descrever brevemente através de comportamentos observáveis. Além disso, é necessário ser claro a que área de proficiência se refere.

É aconselhável considerar as seis áreas de competências delineadas no módulo 1, que têm em consideração a DigComp 2.1. Além disso, é útil ter em mente que as competências estão categorizadas em Conhecimento, Competências e Atitudes.

Segundo passo - Definir níveis de proficiência

Escolher em quantos níveis a rubrica será estruturada (4 ou 8) e de forma breve defini-las com um número ou uma letra e uma correspondência verbal curta (por exemplo, Avançado, Intermédio, Básico, Inicial).

Terceiro Passo - Definir Critérios

Os critérios devem ser definidos de forma neutra com um verbo no infinitivo.

Não há um número estabelecido de critérios. É aconselhável tomar nota de todos os que entender convenientes durante o *brainstorming* e, em seguida, escolher os mais adequados.

Quarto Passo – Classificar os critérios

Esta fase tem como objetivo finalizar a escala de avaliação.

É necessária uma linguagem descritiva e simples para definir com precisão os diferentes níveis mostrados pelos critérios. É aconselhável começar a partir do nível inferior de cada nível de proficiência para passar para o seguinte. As menções negativas devem ser evitadas.

Este último passo é o cerne da tarefa, porque quando um professor elabora a rubrica de avaliação está a determinar tanto a definição dos resultados de aprendizagem esperados como, em última análise, a comunicação ao aluno, e aos seus pais, do nível em que se encontra.