



OPEN BADGE

FORMAÇÃO CONTÍNUA DE FORMADORES



Cofinanciado pela
União Europeia



RESUMO

O projeto LOTUS tem como objetivo melhorar as competências e os conhecimentos digitais dos formadores de EFP, seguindo o Quadro Europeu de Competência Digital para Educadores ([DigCompEdu](#)). Centra-se no desenvolvimento de competências em matéria de ensino, aprendizagem e utilização criativa de recursos e conteúdos educativos digitais.

Paralelamente, visa apoiar os formandos de EFP a desenvolverem as suas competências de gestão de carreira e a reforçarem a sua resiliência para se adaptarem à evolução do mercado de trabalho.

OPEN BADGES DO PROJETO LOTUS

No âmbito do projeto, os parceiros desenvolverão um quadro de Open Badges (Medalhas Digitais) para reconhecer a aprendizagem e a conclusão bem-sucedida do LOTUS Formação contínua de formadores. Os Open Badges são representações digitais de aptidões, conquistas ou qualificações obtidas por uma pessoa. Podem ser apresentadas online, como por exemplo num site ou num perfil de redes sociais, de forma a mostrar as capacidades e sucessos. Foram pensados para serem facilmente verificáveis e partilháveis, permitindo demonstrar as aptidões e competências adquiridas num formato digital.

Uma das principais vantagens dos Open Badges é a sua portabilidade. Podem ser partilhadas em diferentes plataformas e ambientes, permitindo aos formandos mostrar as suas competências e desempenhos numa variedade de contextos. Além disso, foram concebidos para serem facilmente verificáveis. Ao clicar num Open Badges, é possível aceder a metadados que fornecem várias informações, incluindo quem a criou e quais os critérios para a obter. Também é vantajoso para os formandos, pois facilita a criação de caminhos ou “pilhas” de competências e conquistas.

Os Open Badges ganharam popularidade na formação, no desenvolvimento profissional e no mercado de trabalho como forma de fornecer uma representação mais detalhada e verificável de competências e desempenhos. Oferecem uma forma de os indivíduos mostrarem as suas capacidades num formato digital que pode ser facilmente partilhado com empregadores, instituições de ensino e colegas.



FUNCIONAMENTO DOS OPEN BADGES

Os Open Badges contêm metadados que permitem aos utilizadores aceder a informações sobre as qualificações da pessoa que a recebeu numa área de aprendizagem específica. No seu processo de criação, a parceria do projeto seguiu três etapas fundamentais:

- **apresentar um desafio ou experiência de aprendizagem** através dos materiais desenvolvidos na LOTUS Formação contínua de formadores;
- **criar um Open Badge** que represente esta experiência, respeitando a norma técnica dos Open Badges;
- **atribuir o Open Badge** quando os participantes tiverem cumprido com êxito os critérios específicos.

Os formadores receberão um Open Badge por cada módulo que concluírem com êxito. Após a conclusão de todos os módulos do LOTUS Formação contínua de formadores, ser-lhes-á atribuído o nível de especialista “Open Badge Microcredencial de Campeão Digital”. Cada Open Badges pode ser partilhado em plataformas e redes sociais, destacando os seus conhecimentos e mostrando as suas conquistas de aprendizagem.

ATRIBUIÇÃO DOS OPEN BADGES

No projeto LOTUS, os Open Badges serão atribuídos para reconhecer os resultados de aprendizagem dos formadores. As organizações parceiras (no âmbito do projeto) responsáveis pela execução da formação administrarão e distribuirão os Open Badges aos formandos que participarem nos seus workshops do LOTUS Formação contínua de formadores. Esta responsabilidade permanecerá com as organizações parceiras durante e após o ciclo de vida do projeto.

Os formadores podem conseguir um Open Badges em cada um dos sete módulos do programa de formação, ao demonstrarem os resultados de aprendizagem e as aptidões relevantes sinalizadas na tabela abaixo. Para se qualificarem para a “Open Badge Microcredencial de Campeão Digital”, devem completar todo o programa de formação. Este programa inclui 18 horas de aprendizagem autónoma combinadas com 18 horas de formação presencial.

A componente de aprendizagem autónoma abrange os fundamentos teóricos de cada módulo e inclui estudos de caso, perguntas de avaliação, atividades de reflexão, recursos e dicas práticas. Além disso, os formadores podem planear o seu desenvolvimento profissional contínuo através do MOOC para desenvolver a resiliência. A formação presencial inclui sete aulas alinhadas com os tópicos do módulo, proporcionando oportunidades de aprendizagem prática aos formadores. Inclui ensino presencial, workshops interativos e debates em grupo, permitindo que os formadores se envolvam ativamente com o conteúdo e colaborem com os seus pares.

Os formadores, que são o público-alvo da formação, terão a oportunidade de explorar os seguintes tópicos de aprendizagem:

- Aprendizagem em colaboração
- Pedagogia digital
- Integração tecnológica
- Inovação e criatividade
- Criação e curadoria de conteúdos digitais
- Avaliação das ferramentas digitais
- Reforço da resiliência

Ao concluírem o programa de formação, os formadores receberão a “Open Badge Microcredencial de Campeão Digital”, que comprova o percurso de aprendizagem, significando a aquisição de aptidões-chave. Após a sua conclusão, os formadores demonstrarão proficiência nas aptidões listadas na tabela seguinte. Estas aptidões estão alinhadas com os resultados de aprendizagem do programa e correspondem ao Nível Pioneiro do quadro DigCompEdu.



APTIDÕES

Tópico do programa de formação	Aptidões
Aprendizagem em colaboração	- Adaptar os métodos de ensino a ambientes de aprendizagem diversificados e flexíveis - Aplicar várias estratégias de avaliação para avaliar o progresso e o desempenho dos formandos - Desenvolver aptidões avançadas de orientação e tutoria para promover a participação dos formandos - Explorar e analisar diferentes abordagens de aprendizagem em colaboração e o seu impacto no desenvolvimento de aptidões
Pedagogia digital	- Compreender os princípios fundamentais e os métodos de ensino da pedagogia digital para o ensino EFP - Partilhar e debater as melhores práticas de pedagogia digital com colegas - Aplicar métodos de ensino digitais nos planos de formação, adaptando-se às tecnologias emergentes para melhorar os resultados dos formandos
Integração tecnológica	- Integrar as tecnologias emergentes para melhorar as experiências de aprendizagem - Combinar elementos online com o ensino tradicional para apoiar a aprendizagem autónoma - Utilizar ferramentas baseadas em jogos e em inteligência artificial para personalizar a experiência dos formandos, aumentando o envolvimento e tornando-a mais interativa

Inovação e criatividade	• Incentivar e pôr em prática métodos de ensino inovadores para inspirar os colegas • Experimentar novas ferramentas digitais e abordagens pedagógicas criativas • Promover o trabalho em equipa e a criatividade dos formandos através de atividades de aprendizagem baseadas em projetos
Criação e curadoria de conteúdos digitais	• Conceber materiais didáticos digitais cativantes utilizando uma série de ferramentas multimédia • Personalizar e modificar conteúdos para satisfazer as diversas necessidades dos formandos • Utilizar tecnologias emergentes como a RA/RV para criar ambientes de aprendizagem inovadores e orientar os colegas na criação de conteúdos
Avaliação das ferramentas digitais	• Aplicar critérios de avaliação para avaliar ferramentas digitais para o ensino e formação profissionais • Dar feedback sobre ferramentas digitais emergentes para melhorar a sua eficácia • Compreender o impacto dos recursos digitais de elevada qualidade nos resultados do ensino
Reforço da resiliência	• Demonstrar a importância da resiliência para o sucesso profissional a longo prazo no ensino e formação profissional • Descrever as várias formas de resiliência no local de trabalho • Compreender como a atenção plena, a adaptabilidade e a gestão do tempo criam resiliência



Lotus

Resilience in VET Education



Cofinanciado pela
União Europeia

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões. Projeto número 2022-2-IE01-KA220-VET-000099488.