



Qualifying for the Ultimate Engaging Smart Training

Instructional Design Expert Certificação de Competências *Open Badge*

Project n°: 2021-1PT01-KA220-VET-000034676



Co-funded by
the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Faculdade de Design,
Tecnologia e Comunicação
Universidade Europeia



UNIVERSITY
OF TURKU



EFCoCert

A. Perfil de Competências do Designer Instrucional

O perfil de competências do designer de e-instrução está alinhado com as unidades de competência e a estrutura do curso (ADDIE) e tem a seguinte redação

1. Análise

- ☐ compreender as necessidades e o nível de formação do grupo-alvo
- ☐ definir objetivos pedagógicos e resultados de aprendizagem claros, utilizando a taxonomia da aprendizagem
- ☐ propor soluções adequadas no contexto em causa
- ☐ reconhecer as diferentes perspetivas culturais e de inclusão na análise do contexto

2. Design

- ☐ conceber o processo de aprendizagem e as tarefas de forma coerente com os resultados esperados da aprendizagem e com o nível de conhecimentos e competências dos aprendentes
- ☐ moldar um enredo e uma estrutura de conteúdos de aprendizagem bem estabelecidos que ajudem o aprendente a compreender os principais tópicos e objetivos de aprendizagem
- ☐ selecionar e combinar abordagens pedagógicas e de avaliação adequadas que envolvam e motivem o aluno a atingir os resultados de aprendizagem desejados
- ☐ aplicar cenários para a experiência de aprendizagem, tendo em conta o envolvimento cognitivo, a resposta afetiva e a interação social
- ☐ incluir disposições adequadas e eficazes em matéria de tutoria e de feedback
- ☐ reconhecer as diferentes perspetivas culturais que podem afetar a experiência de aprendizagem do grupo-alvo, e
- ☐ proporcionar um ambiente devidamente inclusivo para a participação no curso

3. Desenvolvimento

- ☐ fornecer material didático facilmente compreensível para os formandos
- ☐ integrar as tecnologias adequadas e existentes para uma aprendizagem rica em meios de comunicação (ferramentas de apresentação, ferramentas gráficas e infográficas, ferramentas de vídeo, ferramentas de aprendizagem interativa)

- ☐ desenvolver o material didático de acordo com a concepção anterior e modificá-lo de acordo com a função pedagógica, a estética e a facilidade de utilização pretendidas
- ☐ dar prioridade a abordagens centradas no aluno
- ☐ prestar especial atenção à utilização de uma linguagem que inclua a perspectiva do género
- ☐ fornecer feedback informativo ao longo do curso
- ☐ garantir as disposições necessárias em matéria de segurança dos dados

4. Implementação

- ☐ integrar a tecnologia para proporcionar uma experiência de aprendizagem satisfatória
- ☐ fornecer instruções eficazes que envolvam os alunos nas atividades de aprendizagem para atingir os resultados de aprendizagem desejados
- ☐ proporcionar um canal/espço de comunicação e de apoio ao formando, paralelamente às atividades de aprendizagem, para atingir os objetivos de aprendizagem
- ☐ carregar os materiais do curso num LMS adequado e funcional

5. Avaliação

- ☐ avaliar a consecução dos resultados de aprendizagem pretendidos através de instrumentos de avaliação válidos
- ☐ utilizar a avaliação formativa para ajustar continuamente a prática de instrução para ajudar a aprendizagem dos alunos
- ☐ ajustar o produto às expectativas e exigências do cliente através de ciclos de feedback contínuos para clarificar as necessidades pedagógicas nas diferentes fases de aprendizagem

6. Gestão de projetos (apenas cliente ou patrocinador)

- ☐ identificar o âmbito, as necessidades e os requisitos do projeto em interação com o cliente
- ☐ controlar as tarefas e os prazos do projeto para garantir o seu cumprimento
- ☐ gerir os custos do projeto para garantir o cumprimento do orçamento
- ☐ aplicar ferramentas de gestão do risco e atuar sobre os riscos identificados
- ☐ adaptar-se às circunstâncias com resiliência e concentrar-se nos objetivos, encarando os desafios como uma forma de aprender

B. Casos de utilização do reconhecimento de competências do designer de ensino eletrónico








As competências devem ser demonstradas e observadas no local de trabalho, através dos resultados alcançados, ou seja, no que respeita ao designer instrucional, através dos materiais de formação entregues.

As pessoas que utilizam ou avaliam os materiais de formação fornecidos podem avaliar e reconhecer as competências demonstradas.

Estes são os chamados "casos de utilização de reconhecimento", que envolvem os seguintes perfis relacionados com o designer de e-instrução:

- estagiários
- clientes (no caso de desenvolvimento obrigatório) ou "patrocinadores" (por exemplo, instituições de ensino)
- pares
- escola de referência / diretor
- empregador

O ecossistema de reconhecimento das competências do designer de instrumentos eletrónicos é a seguinte combinação dos perfis acima referidos:

Initial / Re	Category	Number
	Trainees	10
	Clients / Sponsors	2
	Peers (EIDes)	2
	School Referent / Principal	1
	Employer ? Others ?	1
Maintenance	Category	Number
	Trainees	5
	Clients / Sponsors	1

O distintivo aberto que atesta a competência demonstrada pode ser concedido quando o número correspondente de confirmações tiver sido entregue.

C. Ativação do ecossistema de reconhecimento de competências

O designer de e-instruções que pretende obter a certificação é responsável pela ativação do seu ecossistema de reconhecimento, de acordo com o quadro acima.

Cada colaborador envolvido no ecossistema assinalará as caixas correspondentes às competências demonstradas no âmbito do perfil de competências definido no ponto A. supra.

O ecossistema de reconhecimento só pode ser ativado após um certo nível de prática, ou seja, a simples frequência do curso não é suficiente.

Assim, aplicar-se-ão, alternativamente, os seguintes casos ou situações:

1. Reconhecimento da experiência anterior, com ou sem frequência do curso,
2. Reconhecimento (após o fim do projeto) das competências desenvolvidas, depois de aplicar os conhecimentos adquiridos através da frequência do curso.

D. Implementação do sistema de certificação de competências e-ID no Procertif

O sistema de certificação de competências do designer de e-instrução foi implementado pelo EFCoCert na plataforma Procertif, que permite gerir o ecossistema de reconhecimento e fornecer os distintivos abertos correspondentes.

Qualquer organismo de certificação interessado em utilizar o sistema de certificação de competências e-ID para oferecer os serviços correspondentes pode candidatar-se através do Procertif ou do EFCoCert.

Quest

Qualifying for the Ultimate Engaging Smart Training

Consortium



Project n° 2021-IPT01-KA220-VET-000034676



**Co-funded by
the European Union**

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.