



ik.design

CONSULTORIA EM EDUCAÇÃO E
DESENHO DE PROJETO

O que entendemos por transformação educativa? Qual é a nossa Teoria de Mudança? Como é planejada? Que ingredientes fundamentais não devem ser esquecidos? Qual o papel das Tecnologias Educativas nesta equação?

Por todo o Mundo, sistemas educativos, instituições de aprendizagem formais e agentes educativos têm em mãos a desafiante tarefa de redesenhar a aprendizagem, num período de grande incerteza e desigualdade de oportunidades.

Promover a transformação educativa numa época tão exigente como a que vivemos não é tarefa fácil, mas este será provavelmente um caminho sem retorno. Parece, aliás, ser já parte integrante da nossa rotina diária enquanto educadores: desenhar experiências de aprendizagem para cenários presenciais, híbridos e à distância, que permitam trabalhar de modo integrado o currículo e o desenvolvimento socioemocional dos estudantes. Mas este desenho de experiências de aprendizagem equitativas e de qualidade, que capacitem os estudantes para se tornarem futuros profissionais, cidadãos e aprendizes ao longo da vida responsáveis e comprometidos, depende da capacidade de desenhar projetos guiados pela pedagogia e plenamente comprometidos com a intencionalidade das ações.

O **serviço ik.design** foi desenvolvido através de uma pesquisa exaustiva, para apoiar esses processos de transformação educativa **dando suporte, mais concretamente ao desenho de projetos educativos significativos, que tiram partido dos recursos de aprendizagem digital. Com base na nossa experiência, ajudamos a responder a uma série de questões críticas, tais como:** Como alinhar este projeto com o Projeto Educativo local, as políticas e as estratégias a pôr em prática? Como planejar uma mudança efetiva sustentada pelo desenvolvimento profissional dos agentes educativos locais? Como promover o desenvolvimento académico e profissional dos estudantes? E quais os recursos de aprendizagem a considerar tendo em conta os objetivos a alcançar?

O que se pretende alcançar?

O **ik.design** ajudará a definir objetivos educativos claros e a tomar decisões estratégicas relativas aos meios, processos, métodos e pessoas a envolver, tendo em vista a implementação de um projeto educativo que origine resultados significativos e estruturais.

- 1. Políticas e Estratégias Educativas** visa o desenho de planos educativos que consideram a integração de recursos edtech para atingir objetivos sistémicos e mensuráveis mais amplos no desenvolvimento dos ecossistemas de aprendizagem numa determinada região, tendo por base uma análise das estratégias e políticas educativas locais.
- 2. Desenvolvimento Profissional de Agentes Educativos** visa o desenho de planos estratégicos que definem os princípios, procedimentos e conteúdos para o Desenvolvimento Profissional Contínuo e a Acreditação de Formação, no contexto de projetos de transformação educativa com integração edtech, para o desenvolvimento do Estatuto da Carreira Docente, o Desenvolvimento Profissional Contínuo de Educadores, a Liderança Institucional e as Comunidades de Prática.
- 3. Desenvolvimento Académico e de Carreira** visa o desenho de planos estratégicos que promovem a infusão de dimensões críticas do desenvolvimento vocacional nos currículos de diferentes níveis escolares e nas didáticas apoiados por tecnologias educativas para

potenciar uma cultura de participação escolar e continuidade dos estudos, e de articulação dos interesses e talentos pessoais com as prioridades sociais e económicas de uma região.

- 4. Aprendizagem Inicial: Acesso e Qualidade** visa o desenho de planos estratégicos para a aprendizagem inicial, ao nível das creches e do pré-escolar que consideram uma matriz de competências fundamentais e uma ação intencional e sistemática sobre os recursos analógicos e digitais para favorecer a qualidade dos comportamentos exploratórios das crianças, encorajando o pensamento crítico e a literacia digital desde os primeiros anos.
- 5. Competências e Processos de Aprendizagem** visa o desenho de planos metodológicos para o desenvolvimento efetivo de competências transferíveis nos diferentes níveis de ensino, através de estratégias de aprendizagem inovadoras que tiram partido dos recursos edtech, e favorecem a diversificação de processos de aprendizagem em contextos de educação formal.
- 6. Recursos Tecnológicos Educativos** visa o desenho de propostas de soluções edtech, identificando os recursos tecnológicos – hardware e software – mais adequados para a implementação de projetos específicos, tendo em conta os requisitos locais e as oportunidades de desenvolvimento contextual.



Campos de ação **ik.design**

Como funciona?

Compreende duas ações sequenciais:

1. Avaliação Inicial

A Avaliação Inicial de Contexto baseia-se num conjunto integrado de procedimentos alinhados com os seguintes referenciais: UNESCO Framework for ICT in Education (1), Microsoft Education Transformation Framework (2) – uma vez que acreditamos que ser Microsoft Global Training Partners, como nós somos, faz a diferença numa Educação para o Século XXI – e o modelo.ik (3) - o nosso próprio modelo pedagógico para orientar projetos edtech significativos.

Esta fase pode incluir a análise de projetos educativos, reuniões com stakeholders e decisores, e observações em contexto real para obtermos uma perspetiva geral de um determinado ecossistema educativo nomeadamente no que respeita às suas prioridades, necessidades e oportunidades. Esta informação ajudar-nos-á a identificar caminhos possíveis e relevantes para o desenho de um projeto edtech que considere objetivos e resultados mais abrangentes.

	ALFABETIZAÇÃO TECNOLÓGICA	APROFUNDAMENTO DO CONHECIMENTO	criação DE CONHECIMENTO
COMPREENDER AS TIC EM EDUCAÇÃO	Conhecimento das políticas	Compreensão das políticas	Inovação em termos de políticas
CURRÍCULO E AVALIAÇÃO	Conhecimento básico	Aplicação do conhecimento	Competências da sociedade do conhecimento
PEDAGOGIA	Integração de tecnologia	Solução de problemas complexos	Auto-gestão
TIC	Ferramentas básicas	Ferramentas abrangentes	Ferramentas pervasivas
ORGANIZAÇÃO E ADMINISTRAÇÃO	Sala de aula tradicional	Grupos colaborativos	Organizações de aprendizagem
APRENDIZAGEM PROFISSIONAL DE PROFESSORES	Literacia digital / alfabetização digital	Gestão e orientação	Professor como aluno-modelo

▼
Estrutura da UNESCO para TIC em Educação



▼
Estrutura da Microsoft Education Transformation



▼
ik.model

2. Desenho de Projeto

O desenho de projeto estabelece planos estratégicos e metodológicos que consideram ações críticas de desenvolvimento profissional e objetivos de avaliação de impacto relevantes no âmbito de seis áreas de atuação específicas, que foram definidas de acordo com as prioridades educativas identificadas a nível mundial e que estão especificamente alinhadas com a avaliação inicial de contexto. O resultado deste processo será a realização de um relatório que integra: 1) uma perspectiva significativa e contextualizada para a mudança; 2) um plano de desenvolvimento profissional que integra formação, mentoria, monitorização e supervisão; 3) uma proposta para a avaliação de impacto de um projeto de integração de edtech guiado pela pedagogia. Aspectos específicos do projeto, em termos de desenho de implementação, cronograma, assim como o número e as funções dos stakeholders a envolver, são apresentados neste relatório, respeitando a vontade dos decisores, a disponibilidade dos participantes e as dinâmicas locais. Desta forma, criar-se-ão condições para ações de melhoria futuras, baseadas na monitorização dos objetivos relativos às mudanças esperadas, reforçando a identidade do projeto e capacitando para uma resposta efetiva a necessidades futuras em sistemas complexos.