



## Competências Socioafetivas docentes: um olhar nos materiais educacionais digitais

Nathalie Assunção Minuzi, PPGIE - UFRGS, [nathalieminuzi@gmail.com](mailto:nathalieminuzi@gmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0001-6465-7587>

Jacqueline Mayumi Akazaki, PPGIE - UFRGS, [jacquelineakazaki@gmail.com](mailto:jacquelineakazaki@gmail.com),  
<https://orcid.org/0000-0001-6814-7429>

Anna Helena Silveira Sonogo, PPGIE - UFRGS, [sonogo.anna@gmail.com](mailto:sonogo.anna@gmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0002-9238-1327>

Leticia Rocha Machado, PPGIE-UFRGS, [leticiarmachado@gmail.com](mailto:leticiarmachado@gmail.com),  
<https://orcid.org/0000-0003-4102-2225>

Magali Teresinha Longhi, PPGIE-UFRGS, [magali.longhi@gmail.com](mailto:magali.longhi@gmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0001-8981-8471>

Patricia Alejandra Behar, PPGIE-UFRGS, [pbehar@terra.com.br](mailto:pbehar@terra.com.br)  
<https://orcid.org/0000-0001-6939-5678>

**Resumo:** O objetivo do estudo foi determinar as competências socioafetivas exigidas dos professores do ensino superior na construção de materiais educativos digitais (MED). A pandemia da COVID-19 provocou mudanças nas práticas pedagógicas, sendo necessária, por parte dos educadores, a busca e desenvolvimento de MED que abordassem os aspectos cognitivos, tecnológicos, afetivos e sociais. Dessa forma, utilizou-se uma abordagem exploratória qualitativa tendo como público-alvo 28 professores. A coleta de dados ocorreu por meio da aplicação de um questionário. Como resultado, os docentes enfatizaram a importância de levar em consideração as competências socioafetivas de abertura ao novo, autogestão, empatia e engajamento, bem como manter a continuidade no estudo.

**Palavras-chave:** competências socioafetivas, materiais educacionais digitais, formação docente.

### Teaching socio-affective competences: a look at digital educational materials

**Abstract:** The aim of the study was to determine the socio-affective competences required of higher education professors in the construction of digital educational materials (DEM). The COVID-19 pandemic caused changes in pedagogical practices, making it necessary for educators to seek and develop DEM that address cognitive, technological, affective and social aspects. Thus, a qualitative exploratory approach was used, targeting 28 professors. Data collection occurred through the application of a questionnaire. As a result, professors emphasized the importance of taking into account the socio-affective competences of openness to new, self-management, empathy and engagement, as well as maintaining continuity in the study.

**Keywords:** socio-affective competences, digital educational materials, teacher training.

### 1. Introdução

O processo de ensino e aprendizagem cada vez mais se vincula ao conceito de competências. Na perspectiva de Perrenoud (2003), elas são definidas como a mobilização dos conhecimentos, habilidades e atitudes (CHA) do sujeito para a solução de problemas. Nesse contexto, durante a pandemia de COVID-19,<sup>1</sup> este tema foi intensificado, pois

<sup>1</sup> De acordo com a Organização Mundial da Saúde (OMS), a COVID-19 é a doença causada por um novo coronavírus denominado SARS-CoV-2. A OMS tomou conhecimento deste novo vírus em 31 de dezembro de 2019.

estudantes e docentes precisaram adaptar-se a uma nova realidade, que impactou as relações sociais e afetivas na sala de aula.

Esse cenário fez com que importante os docentes pensassem em como planejar suas práticas pedagógicas e, principalmente, quais tipos de materiais e recursos poderiam ser utilizados para tornar as aulas virtuais momentos mais engajadores para os estudantes. Contudo, para que o docente possa desenvolver materiais e recursos com tais requisitos, entende-se que é fundamental que sejam construídas competências para solucionar questões nos domínios pedagógico, tecnológico, cognitivo, social e afetivo.

Neste contexto, entende-se que os MED, podem ser ferramentas que potencializam aspectos associados às competências socioafetivas. A definição de MED, é apresentada por Torrezzan (2014), porém destaca-se que existem autores e instituições que utilizam a definição de Recursos Educacionais Digitais (BRASIL, 2020) que consideram estes recursos sendo vídeos, jogos, plataformas multimídia entre outros. Enquanto os Recursos Educacionais Abertos (REA) apresentam características semelhantes. De acordo com Fiocruz [s.d.], o REA trata-se de qualquer recurso com o objetivo de promover a aprendizagem que seja disponibilizado de maneira aberta para o uso dos indivíduos.

Esta pesquisa dá ênfase às competências socioafetivas que, segundo Behar, Machado e Longhi (2022), são formadas por um conjunto de elementos composto pelos Conhecimento, pelas Habilidades e pelas Atitudes (CHA). Essas competências são baseadas nas interações sociais e na afetividade necessárias para o enfrentamento de situações no contexto educacional.

Por essa razão, entende-se que as competências socioafetivas passam a ser requeridas com o objetivo de auxiliar na construção de práticas pedagógicas relacionadas às tecnologias digitais. Estas competências podem potencializar aspectos como o engajamento, a colaboração e o interesse por parte dos estudantes. Desta forma, compreende-se que identificar as competências socioafetivas podem contribuir desde o planejamento até o desenvolvimento de MED como um recurso inovador no processo de ensino e aprendizagem na Educação a Distância (EaD). De acordo com Torrezzan (2014), os MED são considerados aqueles materiais que o docente utiliza em suas aulas, tais como apresentações, vídeos, objetos de aprendizagem, entre outros. Assim, nestes tipos de materiais, podem ser identificados desafios relacionados ao acolhimento, distanciamento e dificuldade de comunicação. Considerando a relevância destes recursos nas práticas pedagógicas, este artigo teve como objetivo identificar as competências socioafetivas necessárias para a construção e utilização de MED por docentes do ensino superior.

Desse modo, na próxima seção, é apresentado o conceito de competências socioafetivas e, na seguinte, aborda-se os materiais educacionais digitais e a relação a essas competências. Na seção 4, a metodologia de trabalho é abordada. Posteriormente, são elencados os resultados do estudo. Por fim, são explicitadas as considerações finais.

## **2. Competências socioafetivas na educação**

O termo Competência inicialmente foi utilizado na área do direito e, no século XX, passou a ser empregado no contexto educacional (BEHAR et al. 2013). Nesse cenário, os autores Gillet (1991), Boyatzis (1993), Le Bortier (1994) e Perrenoud (2003) ressaltam que existem nomenclaturas diferentes para o conceito de competências. Perrenoud (2013) define competências como “[...] a competência é o poder de agir com eficácia em uma situação, mobilizando e combinando, em tempo real e de modo pertinente, os recursos intelectuais e emocionais” (PERRENOUD, 2013, p. 45).

Nesse sentido, destaca-se que existem categorias de competências, entre elas as digitais, que abordam as tecnologias digitais (TD). Estas passaram a integrar as práticas pedagógicas, que de acordo com Behar, Machado e Longhi (2022) possibilitam que tanto

estudantes quanto docentes sejam capazes de utilizar e interagir com as TD de maneira crítica, criativa e colaborativa. Assim, entende-se que os elementos que compõem as competências (CHA) são importantes para que haja uma interação crítica com situações-problema.

Considera-se neste estudo que as competências digitais se vinculam fortemente ao uso de MED na formação docente com o objetivo potencializar o processo de ensino e aprendizagem (ASSUNÇÃO et al., 2022). Por isso, é relevante apontar que, durante o período de isolamento social da pandemia de COVID - 19, os docentes precisaram planejar e adaptar suas práticas pedagógicas considerando as possibilidades e limitações provenientes das TD. De acordo com Torrezzan (2014), para a construção de MED é necessário que o docente mobilize as competências relacionadas com os processos de ensino e aprendizagem tecnológicos e digitais para a solução de demandas.

A definição de competências socioafetivas de acordo com Behar, Machado e Longhi (2022, p. 392) refere-se “[...] Ao conjunto de elementos composto por conhecimentos, habilidades e atitudes, baseados em aspectos sociais e afetivos necessários para o enfrentamento de situações no contexto da EaD”. Nesse âmbito, Behar, Machado e Longhi (2022) consideram as seguintes competências socioafetivas: Abertura ao novo, Autogestão, Empatia, Engajamento e Resiliência. Estas competências são comuns tanto para estudantes como docentes e tornam-se cada vez mais fundamentais no contexto de ensino e aprendizagem, no qual requer sujeitos mais engajados, motivados e criativos.

Neste trabalho, o conceito de interações sociais é compreendido, a partir de uma perspectiva baseada em Piaget (1973), na qual a construção do conhecimento do indivíduo ocorre durante sua interação com o objeto e dele com outros sujeitos. Complementarmente, o aspecto afetivo do sujeito é formado pelos traços de personalidade, estados de ânimo e emoções, proposto por Scherer (2005). Os traços de personalidade são padrões através dos quais o sujeito percebe a realidade e como ele se relaciona com outras pessoas e o meio. Esses, geralmente, são determinados através de modelos caracterizados como fatores, que denotam a especificidade e as facetas de personalidade de um indivíduo. Por outro lado, os estados de ânimo encontrados no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) da Rede cOOperativa de Aprendizagem (ROODA) são: satisfeito, animado, desanimado e insatisfeito (LONGHI, BEHAR e BERCHT, 2010).

Portanto, considera-se fundamental considerar a influência da afetividade e interação social no cotidiano do ensino e aprendizagem. Caso sejam ignorados esses aspectos, podem ocorrer situações que geram o insucesso educacional do estudante, ocasionando baixo desempenho e até casos de evasão de uma disciplina ou curso, sendo imprescindível a ação pedagógica imediata do docente (BARVINSKI, 2020). Desse modo, para que seja possível a construção de competências socioafetivas é necessário que os docentes sejam capazes de desenvolver e aplicar MED com o intuito de construir um atendimento mais personalizado ao estudante de acordo com os desafios apresentados.

### 3. Materiais Educacionais Digitais

O material educacional digital é conceituado, neste trabalho, como todo material voltado à aprendizagem e que utiliza recursos digitais na sua elaboração. O MED é empregado [...] “quando não há a necessidade de especificar a natureza do material e, ao mesmo tempo, quando se deseja abranger todas as naturezas de material” (TORREZZAN, 2014, p. 26). Exemplos de materiais podem ser: blogs, objetos de aprendizagem, páginas web, *softwares* educacionais, *wikis*, entre outros.

A construção deste recurso compreende a participação de equipes multidisciplinares composta por: docentes, educadores, pedagogos, designers e revisores textuais. Para tanto,

essas possuem o objetivo de construir materiais que atendam tanto aos aspectos técnicos (usabilidade, acesso e interface) e pedagógicos (planejamento e utilização).

No período de isolamento social, entende-se que o trabalho de reunir presencialmente equipes multidisciplinares tornou-se mais difícil e como consequência, os docentes passaram a ter que construir seus próprios MED e precisaram preocupar-se com os aspectos técnicos, metodológicos e pedagógicos destes recursos. Com isso, evidenciou-se a necessidade para que estes profissionais identificassem as competências necessárias para realizar as tarefas relacionadas ao uso e construção.

#### 4. Metodologia

Este estudo foi desenvolvido em uma abordagem qualitativa, do tipo exploratória em um curso de extensão para docentes em uma universidade pública do Brasil. O formato de estudo de caso foi escolhido para permitir o uso de diferentes abordagens de pesquisa e recursos de coleta de dados, explorando aspectos e pontos de vista variados (YIN, 2015). Portanto, o público-alvo foram docentes atuantes no ensino superior que desejavam aprender a planejar e construir seus MED.

Assim, a pesquisa ocorreu em 3 etapas. A Etapa 1 consistiu na construção do referencial teórico com base em estudos e trabalhos sobre MED, competências digitais e socioafetivas. Essa etapa foi essencial para o desenvolvimento da pesquisa, pois deu suporte a toda a trajetória de construção da investigação. Na Etapa 2 foi realizado o curso de extensão denominado “Formação de docentes para a utilização de Materiais Educacionais Digitais”. Esse foi na modalidade EaD, com encontros síncronos pela plataforma Google Meet, tendo o AVA ROODA como apoio às atividades assíncronas e disponibilização de materiais. O objetivo era que os docentes pudessem aprofundar-se na temática das competências para a construção de MED. Para participar da pesquisa, os docentes participaram do curso de extensão que teve uma duração de 40 horas oferecido no ano de 2022. Os sujeitos participantes da investigação aceitaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e responderam a um questionário *online* com 5 questões dissertativas e 14 objetivas que foi enviado pelo AVA utilizado no decorrer do processo.

A Etapa 3 concentrou-se na análise e interpretação dos dados coletados. Desse modo, foi utilizada uma abordagem interpretativa a partir da análise de conteúdo proposta por Bardin (2010): a) Pré-análise dos dados coletados, por meio da leitura exploratória das respostas do questionário; b) Identificação e categorização dos descritores (unidades de registro) e; c) Análise e interpretação dos dados. Em seguida, foi desenvolvido um modelo de visualização gráfica de cada competência identificada.

Para tanto, foram criadas duas categorias de análise: perfil dos participantes e competências socioafetivas e digitais necessárias para uso e construção de MED. Na próxima seção, são apresentados os resultados do referido estudo.

#### 5. Resultados

Essa seção apresenta os resultados obtidos a partir da aplicação do estudo e encontra-se dividida nas seguintes categorias: Perfil do participante, na qual apresenta uma identificação dos sujeitos da pesquisa e, o mapeamento das competências socioafetivas e digitais para uso e construção de MED. Os resultados apresentados, direcionam para a elaboração da discussão que será realizada na seção seguinte.

##### 5.1 Perfil dos participantes

Os resultados demonstram que dos 28 docentes participantes, 19 (67,85%) são mulheres e 9 são homens (32,15%). Nesse cenário, buscou-se saber se os docentes atuavam no ensino superior, e todos (n=28) retornaram que atuavam, tanto na modalidade EaD como

presencial, em instituições públicas e privadas. Contudo, durante a aplicação do estudo, os sujeitos realizaram suas atividades docentes no formato de Ensino Remoto Emergencial, no qual foi necessário o apoio de recursos digitais em diversos momentos como planejamento, avaliação e comunicação com os estudantes. A identificação do perfil dos docentes que realizaram o curso pode auxiliar a compreender as demandas desses profissionais, principalmente no planejamento e na construção de MED no ensino superior.

Além disso, os docentes foram questionados sobre as competências socioafetivas e a relação com os MED. Assim todos os participantes (n=28) consideram necessário a construção destas para a utilização dos MED, principalmente para se aproximar das demandas apresentadas pelos estudantes. Desta forma, foi perguntado aos docentes sobre a necessidade em construir competências socioafetivas para utilizar um MED em sala de aula. A totalidade dos respondentes (n=28) relataram a relevância em construir as competências. No Quadro 1<sup>2</sup>, observam-se algumas das justificativas apresentadas pelos docentes.

Quadro 1- Relevância em construir as competências socioafetivas na utilização de MED por docentes do ensino superior.

Sujeito	Resposta
S2	<i>“sim. porque é preciso adequar o MED às necessidades e competências dos próprios alunos”.</i>
S8	<i>“Sim, pois as competências socioafetivas para utilizar um MED mantém coerência com os pressupostos filosóficos: Educação e Democracia, Educação para a transformação, e Educação 4.0 que são base para as Teorias da educação de adultos: Andragogia e Social Construtivista”.</i>
S12	<i>“Sim, é importante este relacionamento para um melhor desenvolvimento das atividades. Se sentir acolhido ajuda a melhorar o desenvolvimento da aprendizagem”.</i>
S23	<i>“Sim. É necessário desenvolver a empatia pelo aluno, oportunizando um maior entrosamento para que ele admire e se interesse pelos conteúdos”.</i>

Fonte: Autores, 2023.

No Quadro 1, a partir das respostas<sup>3</sup> apresentadas, foi possível perceber que os docentes associaram as competências socioafetivas com temas transversais ao apresentarem assuntos como: Democracia, Educação para a transformação, Educação 4.0, trabalho em grupo, organização, colaboração e o próprio uso de MED.

Uma das possibilidades para aumentar a motivação dos estudantes é a aplicação de estratégias pedagógicas baseadas nos aspectos socioafetivos. As estratégias podem ser sugestões de uso de tecnologias digitais, aplicações de atividades complementares, escrita coletiva, recomendação de dicas, entre outros (AKAZAKI et al., 2022). Outro ponto que foi possível observar é que os docentes entendem que o MED pode despertar o interesse nos estudantes, através de atividades apresentadas por meio de uma interface digital. Verificou-se que, em aspectos gerais, os docentes consideram relevante as competências socioafetivas no contexto de uso e criação de MED. No entanto, é necessário formular como estas competências dialogam com os materiais, conforme será abordado a seguir.

## 5. 2 Identificação das competências socioafetivas necessárias para uso e construção de MED

No mapeamento realizado foram indicados um total de 32 conhecimentos, 29 habilidades e 27 atitudes pelos docentes. Os conhecimentos, habilidades e atitudes

<sup>2</sup> As respostas apresentadas no Quadro 1, mantiveram a escrita dos participantes.

<sup>3</sup> Disponível no link: [https://docs.google.com/document/d/1mu0keL2cWo3M\\_YIXvCCU5vGpSuYobfYC31CgFHqh0Xs/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1mu0keL2cWo3M_YIXvCCU5vGpSuYobfYC31CgFHqh0Xs/edit?usp=sharing)



apresentados foram classificados e categorizados, sendo possível identificar quatro competências socioafetivas relacionadas com o uso e construção de MED: Abertura ao novo, Autogestão, Empatia e Engajamento, ilustradas no Quadro 2.<sup>4</sup> Cabe ressaltar que a competência socioafetiva Resiliência foi a única em que o público-alvo não considerou importante para o planejamento e a construção dos MED.

Quadro 2 - competências socioafetivas e seus elementos.

Competência Socioafetiva	Conhecimentos	Habilidades	Atitudes
Abertura ao novo	<ul style="list-style-type: none"><li>-Conhecer sobre os diferentes estilos de aprendizagem;</li><li>- Conhecer estratégias para criar ou selecionar um MED;</li><li>- Conhecer o conteúdo, as características pedagógicas e técnicas do MED.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Saber aplicar técnicas relacionadas às experiências prévias dos estudantes com recursos digitais;</li><li>-Saber utilizar metodologias que apoiam a resolução de problemas;</li><li>-Saber buscar qualificação constante através de formação continuada;</li><li>-Buscar diferentes aplicações para o MED no contexto educacional;</li><li>Planejar o uso de um novo MED, relacionando-o com a prática pedagógica.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Ser curioso com assuntos distintos;</li><li>-Ser proativo;</li><li>-Ter empenho para desenvolver novas atividades;</li><li>-Ser dinâmico para pensar "fora da caixa" sobre o assunto;</li><li>-Persistente para mudar uma determinada situação;</li><li>-Ser interessado pela atividade que faz.</li></ul>
Autogestão	<ul style="list-style-type: none"><li>-Conhecer sobre cultura digital no contexto de ensino e aprendizagem;</li><li>-Conhecer sobre os protocolos de segurança digital;</li><li>-Conhecer ferramentas que ajudem na orientação profissional.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Saber trabalhar de maneira colaborativa;</li><li>-Saber organizar uma prática pedagógica apoiada nos MED.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Ser determinado para utilizar e criar MED;</li><li>-Ser proativo para desenvolver as etapas referentes a criação de MED;</li><li>-Ser organizado;</li><li>-Ser dedicado e empenhado ao planejar o uso de MED.</li></ul>
Empatia	<ul style="list-style-type: none"><li>-Conhecer sobre o contexto social que encontram-se os estudantes;</li><li>-Conhecer sobre diversas fontes de informações para apoiar os estudantes;</li><li>-Conhecer sobre as mudanças constantes na sociedade.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Buscar transformar o processo de ensino em ação docente aplicada à realidade do estudante;</li><li>-Saber refletir de maneira crítica sobre as diversas temáticas apresentadas;</li><li>-Ser capaz de aprender através da formação continuada.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Ser curioso para conhecer diferentes contextos;</li><li>-Ter proatividade em questões relacionadas ao uso de MED.</li></ul>
Engajamento	<ul style="list-style-type: none"><li>-Conhecer metodologias relacionadas a cooperação e trabalho em grupo;</li><li>-Conhecer ferramentas que ajudem na mediação pedagógica dos estudantes.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Acolher o aluno no contexto escolar;</li><li>-Integrar o MED nas práticas pedagógicas docentes;</li><li>-Utilizar a ferramenta</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ter empenho;</li><li>Ser dedicado;</li><li>Ser proatividade;</li><li>Ter liderança;</li><li>Ser inovador.</li></ul>

<sup>4</sup> As respostas do Quadro 2 foram mantidas conforme a escrita dos participantes a fim de possibilitar uma análise interpretativa do contexto.

		digital como estratégia para atividades de grupo da Educação à Distância..	
--	--	--	--

Fonte: Autores, 2023.

Com base no Quadro 2, foi possível analisar que os docentes apontaram, para a Abertura ao novo, um total de 3 conhecimentos, 5 habilidades e 6 atitudes. Por outro lado, para Autogestão foram mapeados um total de 3 conhecimentos, 2 habilidades e 4 atitudes. Para a Empatia foram identificados 3 conhecimentos, 3 habilidades e 2 atitudes. Por fim, o Engajamento possuiu um total de 2 conhecimentos, 3 habilidades e 6 atitudes. Além das 4 competências socioafetivas apontadas, também foram identificadas 2 competências digitais: utilização das tecnologias digitais com foco nos MED e utilização de metodologias educacionais para o uso dos MED pelos docentes, bem como seus respectivos CHA, apresentados no Quadro 3<sup>5</sup>.

Quadro 3 - competências digitais e seus elementos.

<b>Competências Digitais</b>	<b>Conhecimentos</b>	<b>Habilidades</b>	<b>Atitudes</b>
Utilização das tecnologias digitais com foco nos MED	<ul style="list-style-type: none"><li>- Conhecer sobre os recursos digitais como computador, smartphone, etc;</li><li>- Conhecer conteúdos relacionados às tecnologias digitais;</li><li>- Conhecer sobre o uso e construção de MED;</li><li>- Conhecer sobre o acesso a softwares para criar conteúdo digital;</li><li>- Conhecer sobre as plataformas e possibilidades de aplicação no ensino e aprendizagem;</li><li>- Conhecer sobre buscadores web;</li><li>- Conhecer sobre mídias digitais.</li></ul> Conhecer sobre as atualizações da ferramenta que será utilizada;	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pesquisar em diferentes bases digitais e repositórios;</li><li>- Utilizar recursos como notebooks, computador, celular e tablet;</li><li>- Acessar a internet, em diferentes formatos de rede (wi-fi, 4g, 5g);</li><li>- Conectar à internet com diferentes dispositivos como computadores, smartphones e tablets;</li><li>- Buscar e selecionar as bases de dados compostas por MED;</li><li>- Saber configurar os recursos disponíveis no MED;</li><li>- Criar um cadastro para ter acesso a ferramenta;</li><li>- Utilizar a ferramenta dentro do contexto educacional;</li><li>- Saber pesquisar em bases digitais de MED;</li><li>- Saber aplicar tipos de critérios empregados para a busca no sistema.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ser disciplinado para utilizar os MED com frequência;</li><li>- Ser criativo;</li><li>- Ser comunicativo;</li><li>- Ter paciência para utilizar os MED;</li><li>- Ser proativo para utilizar diferentes MED;</li><li>- Ser interessado para aprender sobre os diferentes MED;</li><li>- Ser curioso com os MED;</li><li>- Ser crítico para utilizar as tecnologias digitais;</li><li>- Ser objetivo com relação a escolha das TD;</li><li>- Estar aberto e disponível para aprender novos conhecimentos sobre MED.</li></ul>
Utilização de metodologias educacionais para o uso dos MED	<ul style="list-style-type: none"><li>- Conhecer sobre o MED de Aprendizagem baseada em Problemas (PBL);</li><li>- Conhecer sobre metodologias educacionais;</li><li>- Conhecer sobre o Modelo de Organização de Mural para aplicar nos Grupos</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Identificar as funcionalidades do Padlet como opção para trabalhar a abordagem PBL com grupos tutoriais à distância;</li><li>- Buscar e pesquisar conteúdos para a prática de ensino;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ser comunicativo;</li><li>- Ser curioso;</li><li>- Estar atento para a identificação das possíveis dificuldades relacionadas ao MED;</li></ul>

<sup>5</sup> As respostas do Quadro 3 foram mantidas conforme a escrita dos participantes a fim de possibilitar uma análise interpretativa do contexto.

	<p>Tutoriais;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Conhecer sobre processos científicos e metodológicos a respeito da área abordada;</li><li>- Conhecer sobre metodologias, com o objetivo de abordar as distintas áreas envolvidas: técnica, gráfica e pedagógica;</li><li>- Conhecer sobre planejamento de atividades que utilizem os MED;</li><li>- Conhecer sobre ferramentas de planejamento para a prática pedagógica apoiada pelos MED;</li><li>- Conhecer sobre indicadores de seleção e avaliação do MED a ser utilizado.</li><li>- Conhecer o perfil formativo de cada curso e associar o uso dos MED no planejamento das aulas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Buscar diferentes formas de uso das ferramentas digitais para a aula;</li><li>- Planejar a dinâmica para o uso de tecnologias;</li><li>- Saber selecionar o MED que atenda ao objetivo da aula.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ser disciplinado;</li><li>- Ter pensamento crítico em relação aos conteúdos desenvolvidos.</li></ul>
--	---	---	--

Fonte: Autores, 2023.

Desta maneira, o Quadro 3, demonstra o mapeamento das competências digitais que surgiram. A utilização das tecnologias digitais com foco nos MED foi composta por 7 conhecimentos, 11 habilidades e 10 atitudes. Por outro lado, a utilização de metodologias educacionais para o uso dos MED apresentou um total de 8 conhecimentos, 6 habilidades e 5 atitudes.

No intuito de responder o objetivo do trabalho, observou-se que os participantes compreendem a importância das competências socioafetivas vinculadas ao planejamento e construção de MED. No entanto, destaca-se que estes docentes ainda não conseguem vincular as competências socioafetivas com a construção do MED de maneira efetiva. Essa afirmação é evidenciada pela identificação realizada sobre os conhecimentos, as habilidades e as atitudes. Assim, observa-se que o uso das tecnologias digitais é mais citada em comparação com as competências socioafetivas. Portanto, pouco é relatado sobre os aspectos socioafetivos, conforme demonstrado nos Quadros 2 e 3. A valorização por parte dos docentes com relação às TD pode ser justificada principalmente por já existirem políticas públicas que evidenciam e promovem o uso destas tecnologias como o MED. Vale ressaltar que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) preconiza que a utilização e construção de MED é relevante para o docente e para a formação dos estudantes no eixo de cultura digital.

Enquanto as competências socioafetivas representam uma temática recente nas discussões de políticas de formação docente e inserção nas escolas. A própria BNCC, por exemplo, trabalha com a definição de competências socioemocionais e não competências socioafetivas (BRASIL, 2022), enfatizando questões relacionadas à proteção e saúde mental. Contudo, evidencia-se a importância em desenvolver tais competências no currículo, tanto as socioafetivas como as socioemocionais. No entanto, as competências socioemocionais diferem-se das socioafetivas. A BNCC, por exemplo, relaciona a Autogestão ao “gerenciamento eficiente do estresse, ao controle de impulsos e à definição de metas” (BRASIL, 2022, s/p). Já Oliveira (2022) define a Autogestão como a capacidade de gerir objetivos, responsabilizar-se pelas suas ações perante o grupo e para si mesmo, cumprir



prazos e obedecer às regras pré estabelecidas sem prejudicar o próximo em ambientes virtuais de aprendizagem.” (p.138). Essa definição, baseada em Behar, Machado e Longhi (2022), possui uma maior abrangência, pois contempla as emoções, os estados de ânimo e os traços de personalidade. A competência socioafetiva Abertura ao novo é identificada por Behar, Machado e Longhi (2022) como “estar aberto a novas ideias, conhecimentos e mudanças que podem ocorrer a qualquer momento, sendo intrapessoal ou interpessoal na interação com objetos digitais” (p. 193). O Quadro 2, ratifica que os docentes destacaram como relevantes no CHA a inovação relacionada aos MED, além da criatividade, dinamismo e proatividade. Neste cenário, estes elementos podem ajudar os docentes na utilização e construção de MED, uma vez que estar-se Aberto ao novo, implica buscar e selecionar novas ferramentas digitais e adaptá-las às necessidades da proposta de ensino.

Além destas competências socioafetivas, os docentes identificaram a Empatia, que segundo Oliveira (2022), é a “capacidade de compreender os sujeitos, entendendo e respeitando as suas necessidades e opiniões, interagindo com afeto, apoio e responsabilidade através de ambientes virtuais de aprendizagem” (p. 190). Enfatiza-se que a partir das respostas dos docentes, a palavra Empatia apareceu (n=9) nos diferentes questionamentos realizados durante o estudo. Na identificação da Empatia, os docentes apontaram nos elementos do CHA que o contexto do estudante deve ser entendido para, então, relacioná-lo com a utilização de um determinado MED.

A competência socioafetiva de Engajamento é definida pela “capacidade de estabelecer relações sociais e mobilizar as interações, no intuito de desenvolver um vínculo social e afetivo com os sujeitos de um ambiente virtual de aprendizagem” (OLIVEIRA, 2022, p. 190). Assim sendo, foi possível observar que os docentes compreendem o Engajamento alinhado com a visão de Behar, Machado e Longhi (2022), corroborado através do CHA citado pelos sujeitos no Quadro 2, no qual evidenciou-se principalmente a questão do trabalho em grupo relacionado ao Engajamento.

Contudo cabe destacar que neste estudo, os docentes não identificaram a competência socioafetiva Resiliência, que se refere à “adaptação do sujeito às necessidades ou dificuldades provenientes de situações-problema inesperadas” (OLIVEIRA, 2022, p. 191). A ausência em citar esta competência pelos docentes é um dado importante, pois era previsto que, devido ao contexto da COVID-19, no qual este estudo foi aplicado, os docentes iriam mencionar a Resiliência, no entanto, não foi o que aconteceu. Nesse contexto, uma hipótese é que no curso foram abordadas mais ferramentas do que as competências socioafetivas e a outra é relacionada aos docentes não entenderem o conceito de interação social e afetividade, por isso, eles podem ter visto mais competências digitais ligadas ao MED do que socioafetivas.

A resiliência está associada com o sujeito lidar com situações adversas, que no caso dos docentes pode acontecer desde a mediação pedagógica, na criação de estratégias no cenário do Ensino Remoto Emergencial ou ainda o fato de ter que trabalhar com novas tecnologias digitais, como no caso do MED. Por essa razão esperavam-se comentários relacionados com a Resiliência associados a ações supracitadas.

A partir do que foi apresentado, entende-se a relevância em construir as competências socioafetivas na perspectiva de desenvolver MED que sejam mais engajadores e colaborativos tanto para estudantes como docentes.

## 6. Considerações finais

O presente estudo procurou identificar as competências socioafetivas necessárias para a construção e utilização de MED por docentes do ensino superior. Os resultados demonstram a importância do docente desenvolver ou aprimorar competências socioafetivas. Neste sentido, considera-se que as competências apresentadas neste estudo possam contribuir para que os eles avaliem e repensem suas práticas de acordo com as competências socioafetivas:

Abertura ao novo, Autogestão, Empatia e Engajamento. Destaca-se que, aprender novos conhecimentos, novas habilidades e atitudes relacionadas a estas competências vinculadas ao planejamento e desenvolvimento de MED, torna-se um desafio para os docentes desenvolverem suas aulas, principalmente, quando se refere a inserção de tecnologias digitais. Por fim, acredita-se que esta temática ainda precisa de um maior aprofundamento, e desse modo, sugere-se como trabalhos futuros, a realização um novo curso com o objetivo de investigar os motivos pelos quais os docentes não consideraram a competência socioafetiva Resiliência como importante para a construção de MED.

## Referências

AKAZAKI, J. M., SLODKOWSKI, B. K., MACHADO, L. R., MIRANDA, K. F. S., GRANDE, T. P. F., BEHAR, P. A. **Pedagogical Strategies Based on Socio-affective Scenarios: An Outlook Based on Personalized Teaching in a Virtual Learning Environment.** *Informatics in Education* 21 n. 4 (2022):571-588. <https://doi.org/10.15388/infedu.2022.23>.

ASSUNÇÃO MINUZI, N. .; SILVEIRA SONEGO, A. H. .; ROCHA MACHADO, L. .; ALEJANDRA BEHAR, P. **Modelo pedagógico para a construção de competências digitais docentes: foco no desenvolvimento de materiais educacionais digitais no ensino superior.** *Revista Novas Tecnologias na Educação*, Porto Alegre, v. 20, n. 2, p. 32–42, 2023. DOI: 10.22456/1679-1916.129146. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/129146>. Acesso em: 18 maio. 2023.

BEHAR, P. A., MACHADO, L. R., LONGHI, M. T. **competências socioafetivas em ambientes virtuais de aprendizagem: uma discussão do conceito.** *RENOTE*, Porto Alegre, v. 20, n. 1, p. 389–398, 2022. DOI: 10.22456/1679-1916.126686. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/126686>. Acesso em: 4 abr. 2023.

BARVINSKI, C. A. *MREPSA: modelo de recomendação de estratégias pedagógicas baseado em aspectos socioafetivos do aluno em ambiente virtual de aprendizagem.* Tese de Doutorado (Doutorado em Informática na Educação), Centro Interdisciplinar de Informática na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2020, 245f. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/219371>. Acesso em: 14 dez. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Plataforma MEC de Recursos Educacionais Digitais. Disponível em: <https://plataformaintegrada.mec.gov.br/sobre> . Acesso em: 19 jul. 2023.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Tecnologias digitais da Informação e Comunicação no contexto escolar: possibilidades. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades>. Acesso em: 19 jan. 2023.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. competências socioemocionais como fator de proteção à saúde mental e ao bullying. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/195-competencias-socioemocionais-como-fator-de-protecao-a-saude-mental-e-ao-bullying#:~:text=N%20BNCC%2C%20as%20compet%3%AAncias%20socioemocionais,compet%3%AAncias%20socioemocionais%20em%20seus%20curr%3%ADculos>. Acesso em: 29 mar. 2023.

FERREIRA, G. R. M; RIBEIRO, A. C. R; BEHAR, P. A. **Redes Sociais em um Ambiente Virtual de Aprendizagem: uma análise a partir da ferramenta Mapa Social.** *Revista Novas Tecnologias na Educação*, Porto Alegre, v. 15, n. 2, p. 1 -10, dezembro, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.22456/1679-1916.79269>. Acesso em: 14 dez. 2022.

FURNIEL, A. C. M., MENDONÇA, A. P. B., SILVA, R. M. **Recursos Educacionais Abertos: Conceitos e Princípios**. Disponível em:

<https://campusvirtual.fiocruz.br/portal/guiarea/assets/files/Guia1.pdf>. Acesso em: 19. jul. 2023.

LONGHI, M. T.; BEHAR, P. A.; BERCHT, M. *Search of the Affective Subject Interacting in the ROODA Virtual Learning Environment*. In: Reynolds, N., Turcsányi-Szabó, M. (Org.) *Key Competencies in the Knowledge Society. IFIP International Conference on Key Competencies in the Knowledge Society*. Berlin: Springer, v. 324, p. 234 – 245, 2010. Disponível em:

[https://doi.org/10.1007/978-3-642-15378-5\\_23](https://doi.org/10.1007/978-3-642-15378-5_23). Acesso em: 14 dez. 2020.

LONGHI, M. T. *Mapeamento de aspectos afetivos em um ambiente virtual de aprendizagem*. Tese de Doutorado (Doutorado em Informática na Educação), Centro Interdisciplinar de Informática na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011. 273f. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/39578>. Acesso em: 14 dez. 2022.

OLIVEIRA, A. W. **Competências socioafetivas em ambientes virtuais de aprendizagem: um estudo com alunos de graduação**. Dissertação de mestrado (Mestrado em Educação). Faculdade de Educação. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/255258>. Acesso em: 18 maio. 2023.

PIAGET, J. The affective unconscious and the cognitive unconscious. **Journal of the American Psychoanalytic Association**, v. 21, n. 2, p. 249-261, 1973.

PERRENOUD, Philippe. **Desenvolver competências ou ensinar saberes?: a escola que prepara para a vida**. Penso Editora, 2013.

SCHERER, K. R. What are Emotions? And how can they be measured? **Social Science Information**, v. 44, n. 4, p. 4472 - 4477, 2005. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/0539018405058216>.

YIN, R. K. **Estudo de Caso: Planejamento e métodos**. Bookman editora, 2015.