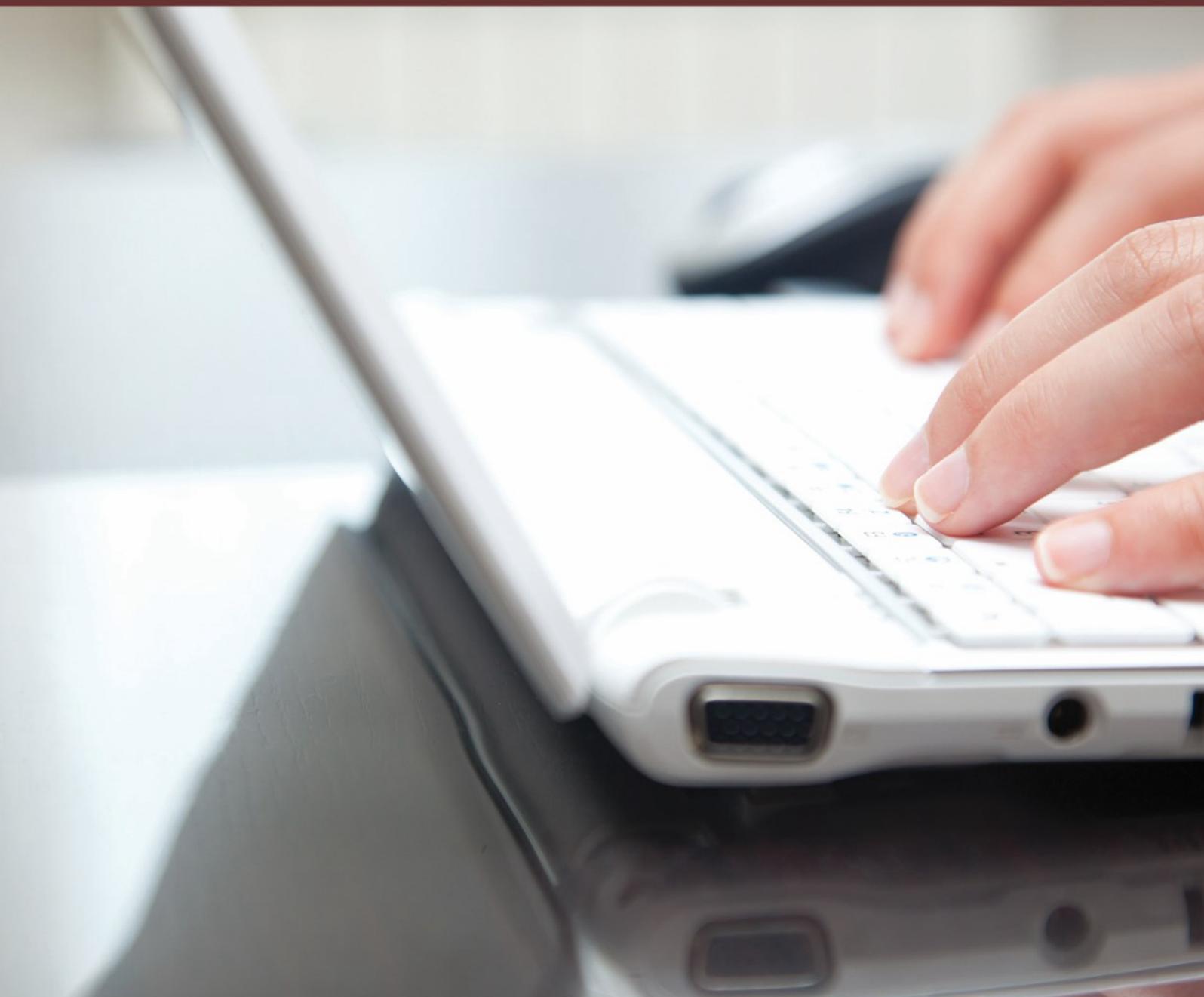


# PLANO DE AÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DIGITAL DA ESCOLA



## EQUIPA DE DESENVOLVIMENTO DIGITAL:

Adelina Silva  
Carla Gabriela Sousa  
José Valentim Sousa  
Manuela Baptista

**Data:** 29 de novembro de 2023



## Índice

Introdução .....	3
1. Diagnóstico da Escola .....	5
1.1. Dados da Escola .....	5
1.2. Resultados globais do diagnóstico .....	6
1.3. A História Digital da Escola: Diagnóstico .....	13
1.4. A História Digital da Escola .....	16
2. Plano de Ação para o Desenvolvimento Digital da ESPF .....	23
2.1. Objetivos do PADDE .....	23
2.2. Planeamento de atividades e cronograma .....	26
2.3. Plano de comunicação com a comunidade .....	31
2.4. Monitorização e avaliação .....	32

## Índice de tabelas

Tabela 1 Constituição da Equipa EDD .....	5
Tabela 2 Informação geral da ESPF .....	6
Tabela 3 Comparação da participação no questionário SELFIE, por níveis de ensino e papéis .....	6
Tabela 4 Número de Professores que realizaram as Oficinas de Capacitação Digital no CFAEPPP (janeiro2022/julho2023) .....	7
Tabela 5 Resultados comparativos SELFIE - Panorâmica das Áreas (3º ciclo) .....	13
Tabela 6 Resultados comparativos SELFIE - Panorâmica das Áreas (Ensino Secundário Geral) .....	13
Tabela 7 Resultados comparativos SELFIE - Panorâmica das Áreas (Cursos Profissionais) .....	14
Tabela 8 Serviços Digitais existentes .....	14

## Índice de figuras

Figura 1 Competências DigCompEdu .....	8
Figura 2 DIGCOMP 2.2 .....	8
Figura 3 DigComOrg .....	9
Figura 4 Relação DIGCOMPEDU e DIGCOMP 2.2 .....	10
Figura 5 LifeComp .....	11
Figura 6 A competência digital faz parte do Quadro de Competências-chave para a Aprendizagem ao Longo da Vida e está interligada com outras competências .....	17
Figura 7 Competências Transversais .....	19
Figura 8 Competências Essenciais para a Aprendizagem ao Longo da Vida e Quadros de Referência .....	20
Figura 9 Resultados 3.º ciclo - Dirigentes Escolares .....	21
Figura 10 Resultados Ensino Secundário- Dirigentes Escolares .....	21
Figura 11 Resultados Ensino Profissional - Dirigentes Escolares .....	22

## Introdução

Em 21 de abril de 2020, a Resolução do Conselho de Ministros n.º 30 aprovou o Plano de Ação para a Transição Digital, representando um marco significativo na educação digital. Neste contexto, a digitalização emerge como um elemento fundamental numa sociedade e economia centradas na ciência, desenvolvimento tecnológico e inovação.

As competências digitais, nesse cenário, assumem um papel crucial que não pode mais ser subestimado. A sua constante evolução deve ser uma missão partilhada entre a Escola, as Empresas e o Estado. Isso exige, simultaneamente, investimento em tecnologias e um compromisso com a "Capacitação e inclusão digital das pessoas" (Pilar I), com um foco renovado na digitalização das escolas.

Para promover essa educação digital, a comunidade educativa tem acesso a recursos educativos digitais de alta qualidade e a ferramentas de colaboração em ambientes digitais. Essas ferramentas desempenham um papel fundamental ao fomentar a inovação no processo de ensino-aprendizagem, estimulando a criatividade e o trabalho colaborativo.

A Comissão Europeia, no contexto da reformulação do paradigma educacional, concebeu o Quadro Europeu de Competências Digitais para os Cidadãos (DigComp). Este quadro reforça a imperatividade de abordar cinco áreas-chave: literacia de informação e de dados, comunicação e colaboração, criação de conteúdos digitais, segurança e resolução de problemas. Estas áreas são amplamente cultivadas através da aprendizagem ativa, representando um recurso inestimável para a formação da comunidade educativa.

Conforme estabelecido no Plano de Ação para a Educação Digital 2021-2027, intitulado "Reconfigurar a educação e a formação para a era digital", a incorporação de tecnologias digitais na educação pode facilitar a transição para práticas mais sustentáveis. Isso assume uma importância crítica para alcançar os objetivos do Pacto Ecológico Europeu, que almeja a neutralidade climática até 2050.

Para efetivar essa transformação, é imperativo que os alunos se familiarizem com a tecnologia digital desde o seu primeiro dia na escola. Esta abordagem não é apenas desejável, mas essencial para capacitar as gerações futuras a prosperar numa sociedade cada vez mais digital e orientada para a sustentabilidade.

Quando aplicada de maneira eficiente, equitativa e eficaz pelos educadores, a tecnologia digital desempenha um papel fundamental na promoção de uma educação e formação inclusivas e de alta qualidade, facilitando uma aprendizagem mais personalizada, flexível e centrada no aluno em todas as etapas do processo educativo. Além disso, a tecnologia atua como uma poderosa ferramenta para fomentar a aprendizagem colaborativa e criativa, permitindo que alunos e educadores acedam, criem e partilhem conteúdos digitais de forma eficaz.

À medida que a sociedade enfrenta os desafios decorrentes da rápida globalização e desenvolvimento tecnológico, a escola adapta-se para dotar os alunos de competências digitais essenciais. Essas competências capacitam os alunos a questionar conhecimentos estabelecidos, integrar informações emergentes, comunicar com eficácia e resolver problemas complexos que enfrentam no seu cotidiano.

O Plano de Ação para o Desenvolvimento Digital da Escola (PADDE) representa um modelo aberto, flexível e adaptado às necessidades da nossa escola. Reflete a nossa visão partilhada de serviços educativos de qualidade no campo das Tecnologias Digitais (TD) e unir a comunidade em torno de uma missão para a escola. Além disso, leva em consideração os desafios contemporâneos da educação no século XXI.

Este documento é dividido em duas partes: a primeira parte aborda o diagnóstico da escola, incluindo dados recolhidos, resultados globais desse diagnóstico e a trajetória digital da escola nas dimensões pedagógicas, organizacionais e tecnológicas e digitais. A segunda parte centra-se no Plano de Ação de Transição Digital da escola, compreendendo os objetivos do PADDE, o planeamento de atividades, o

cronograma, o plano de comunicação com a comunidade e, por último, o processo de monitorização e avaliação.



## 1. Diagnóstico da Escola

### 1.1. Dados da Escola

A Escola Secundária de Paços de Ferreira (ESPF) foi criada pelo Decreto – Lei n.º 260-A/75, de 26 de maio, em substituição da Secção Liceal de Paços de Ferreira do Liceu de Santo Tirso, que se encontrava em funcionamento desde 1972.

A ESPF é a Escola Associada (EA) de dois Estabelecimentos Prisionais (EP): Estabelecimento Prisional de Paços de Ferreira (EPPF) e Estabelecimento Prisional do Vale do Sousa (EPVS), competindo-lhe a coordenação pedagógica.

Dotada de instalações modernizadas, graças à intervenção da Parque Escolar, que foram adaptadas às exigências atuais e às necessidades de formação, esta unidade de ensino faz parte da rede pública, abrangendo os níveis de ensino básico e secundário.

Cada espaço na escola está devidamente equipado com recursos informáticos e ligação à Internet. Nas salas de aula, há um computador com acesso à Internet e um projetor de vídeo. Além disso, vinte e duas dessas salas estão equipadas com quadros interativos. Os laboratórios de Biologia e Geologia, Física e Química, bem como as salas específicas de Educação Visual e de Informática, contam com os recursos essenciais para as disciplinas correspondentes.

No Tabela 1, apresenta-se a equipa responsável pela implementação e monitorização do PADDE.

*Tabela 1 Constituição da Equipa EDD*

Nome	Função	Área de atuação
José Valentim Teixeira Sousa	Diretor	Liderança, gestão, administração e planificação
Adelina Maria Pereira Silva	Coordenadora PADDE	Apoio pedagógico, acompanhamento de docentes, PPMD
Carla Gabriela Matos de Sousa	Professora	Apoio pedagógico, acompanhamento de docentes, PPMD
Manuela Maria Lopes de Sá Cachada Baptista	Professora Bibliotecária	Biblioteca Escolar

## COMPETÊNCIAS DA EQUIPA DE DESENVOLVIMENTO DIGITAL (EDD)

1. Ser o elo de ligação com os outros membros da Comunidade Educativa, sempre que necessário, sobre qualquer questão relacionadas com a literacia digital e dos media.
2. Manter-se informado sobre as tendências educativas.
3. Promover ativamente a mudança de práticas educativas, participando em eventos locais ou nacionais.
4. Monitorizar regularmente a execução do PADDE.
5. Facilitar a conexão com organismos locais e nacionais.

No Tabela 2, encontram-se organizadas as informações que descrevem a composição da comunidade escolar no que respeita aos recursos humanos. A Escola conta, ainda, com a presença de três docentes de carreira que possuem formação especializada em Educação Inclusiva. Além desses profissionais, a equipa inclui ainda dois técnicos superiores: dois psicólogos, uma educadora social e uma professora bibliotecária.

Tabela 2 Informação geral da ESPF

Informação Geral da Escola (a 1 de setembro de 2023)	
Nº de alunos	1592
Nº de professores	185
Nº de pessoal não docente	44

Período de vigência do PADDE 2023/24 a 2024/25 (2 anos letivos)

Data de aprovação em Conselho Pedagógico 29/11/2023

## 1.2. Resultados globais do diagnóstico

A SELFIE, cuja sigla representa "Self-reflection on Effective Learning by Fostering the use of Innovative Educational technologies" (Autorreflexão sobre a Aprendizagem Eficaz promovendo o uso de Tecnologias Educacionais Inovadoras), é uma ferramenta de uso gratuito desenvolvida para auxiliar as escolas na integração das tecnologias digitais no processo de ensino, aprendizagem e avaliação.

### SELFIE

Período de aplicação 17/05/2023 a 07/06/2023

Tabela 3 Comparação da participação no questionário SELFIE, por níveis de ensino e papéis

Participação									
Nível de ensino	Dirigentes			Professores			Alunos		
	Convidados	Participação	%	Convidados	Participação	%	Convidados	Participação	%
<b>3.º Ciclo</b>									
2021	3	3	<b>100</b>	35	24	<b>69</b>	409	336	<b>82</b>
2023	3	3	<b>100</b>	45	35	<b>78</b>	430	295	<b>69</b>
<b>Secundário geral</b>									
2021	3	3	<b>100</b>	63	49	<b>78</b>	733	658	<b>90</b>
2023	3	3	<b>100</b>	55	42	<b>76</b>	700	612	<b>87</b>
<b>Secundário profissional</b>									
2021	3	3	<b>100</b>	47	33	<b>70</b>	306	198	<b>65</b>
2023	3	7	<b>233</b>	39	28	<b>72</b>	200	163	<b>82</b>

A SELFIE foi aplicada aos 3 níveis de ensino, ao 3.º ciclo e ensino secundário geral e profissional, constatando-se que a amostra dos participantes foi superior a 69%.

A capacitação e inclusão digital, integrada no Plano de Ação para a Transição Digital, prevê uma forte aposta na capacitação de docentes, a qual terá um papel determinante no alicerçar da integração transversal das tecnologias e ferramentas digitais nas suas práticas profissionais e pedagógicas.

O questionário Check-In permitiu aferir o nível de proficiência dos docentes e integrá-los em formação especializada e adequada, tendo em vista o desenvolvimento das suas competências digitais. Contudo, esta ferramenta foi descontinuada, pelo que se optou pelos dados recolhidos junto do CFAEPPP, sobre a frequência e conclusão das Oficinas de Formação de Capacitação Digital.

## DADOS DO CFAE (FORMAÇÃO)

De acordo com os dados recolhidos junto do CFAEPPP, entre janeiro de 2021 a julho de 2023, os docentes que realizaram as oficinas de Formação PTD, foram os que se apresentam na tabela abaixo.

*Tabela 4 Número de Professores que realizaram as Oficinas de Capacitação Digital no CFAEPPP (janeiro2022/julho2023)*

Nível	Número	%
N1	28	21
N2	72	53
N3	36	26
Total	<b>136</b>	<b>100</b>

Note-se que estes dados se referem apenas ao número de docentes que realizou as Oficinas de Capacitação Digital neste Centro de Formação. Contudo, ressalva-se que estes números poderão aumentar, uma vez que os professores poderão ter realizado formação no âmbito do PTD, noutros Centros.

Refira-se que para além destas, foram também promovidas outras ações de formação no âmbito do PTD.

Quanto à ação “Percentagem de professores com duas ou mais participações, por mês, na comunidade”, verificou-se que apenas trinta e nove professores se inscreveram, e de alguma forma se envolveram, participando ou partilhando, pelo que há trabalho a efetuar para promover o seu envolvimento na Comunidade.

Quanto à ação “Número de horários de professores com um tempo de escola para estimular o trabalho colaborativo na exploração do ensino digital”, refira-se que foi instituído no horário dos professores uma tarde disponível para trabalho colaborativo de gestão flexível (horas e local).

## OUTROS REFERENCIAIS PARA REFLEXÃO

Se analisarmos os dois documentos de referência (DigCompEdu e DigCompOrg) para os diagnósticos efetuados, interligando as áreas do DigCompOrg com as competências do DigCompEdu, conseguimos uma visão global.

Figura 1 Competências DigCompEdu



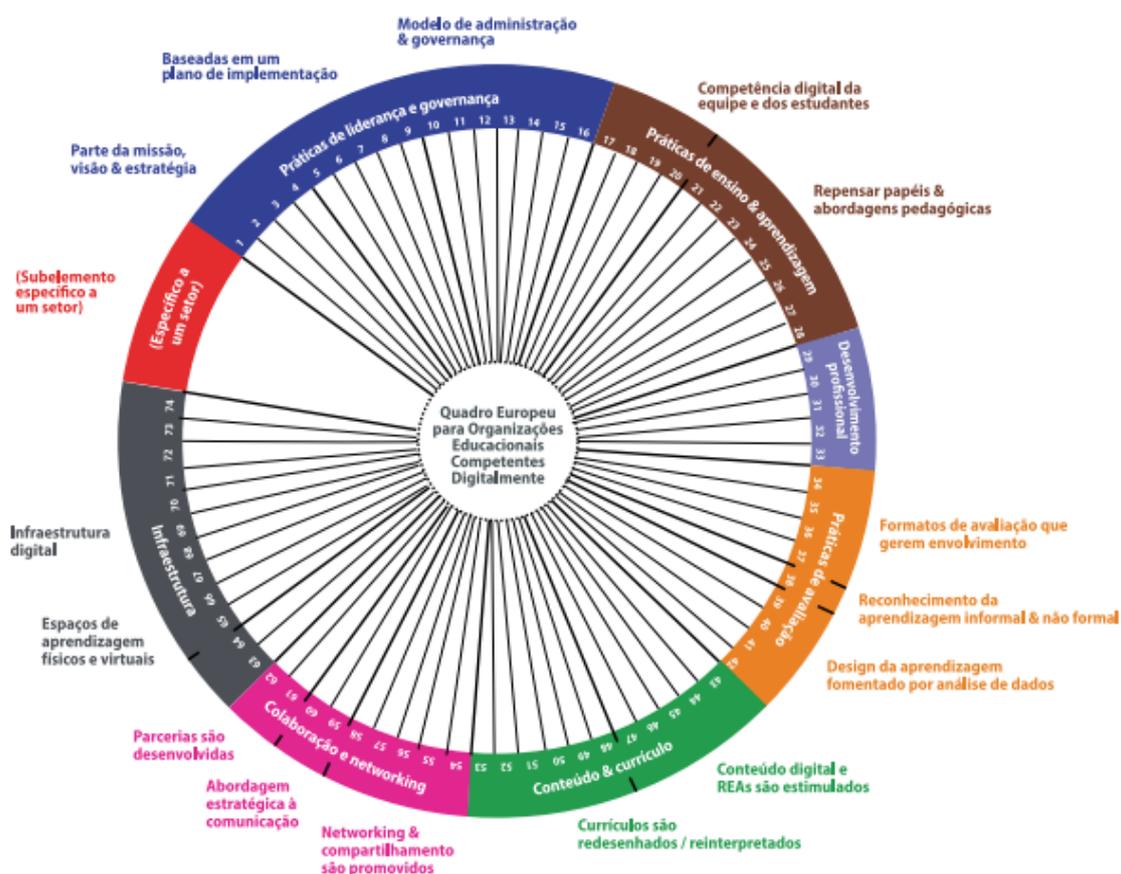
Fonte: Lucas & Moreira, 2018, p.18

Figura 2 DIGCOMP 2.2



Fonte: Adaptado de Lucas et al. (2022)

Figura 3 DigComOrg



Fonte: Mattar et al., 2020, p. 14

## SELFIE (Mapeamento DigCompOrg/DigcompEdu)

### LIDERANÇA (Competências 1.1 e 1.3 do DigCompEdu)

Papel da liderança na integração das tecnologias digitais na escola e na sua utilização eficaz no trabalho aí desenvolvido: o ensino e a aprendizagem.

### COLABORAÇÃO E TRABALHO EM REDE (Competências 1.2 e 1.3 do DigCompEdu)

Medidas que as escolas podem adotar para apoiar uma cultura de colaboração e comunicação que promova a partilha de experiências e uma aprendizagem eficaz, dentro e fora dos limites das organizações.

### INFRAESTRUTURA E EQUIPAMENTO

Existência de infraestruturas adequadas, fiáveis e seguras (equipamentos, software, recursos de informação, ligação à Internet, apoio técnico ou espaço físico...), que podem permitir e facilitar a inovação no ensino, na aprendizagem e avaliação.

### DESENVOLVIMENTO PROFISSIONAL CONTÍNUO (Competência 1.4 do DigCompEdu)

Analisa se a escola facilita e investe no desenvolvimento profissional contínuo (DPC) do seu pessoal a todos os níveis. O DPC pode apoiar o desenvolvimento e a integração de novas formas de aprender e de ensinar, que exploram as tecnologias digitais para obter melhores resultados de aprendizagem.

**PEDAGOGIA: APOIOS E RECURSOS (Competência 1.1, Área 2 e Área 5 e 6 do DigCompEdu)**

Preparação para a utilização das tecnologias digitais de aprendizagem, com vista à atualização e inovação em termos de práticas de ensino e aprendizagem.

**PEDAGOGIA: APLICAÇÃO EM SALA DE AULA (Competência 3.4, Área 4, 5 e 6 do DigCompEdu)**

Aplicação, em sala de aula, das tecnologias digitais de aprendizagem, com vista à atualização e inovação em termos de práticas de ensino e aprendizagem

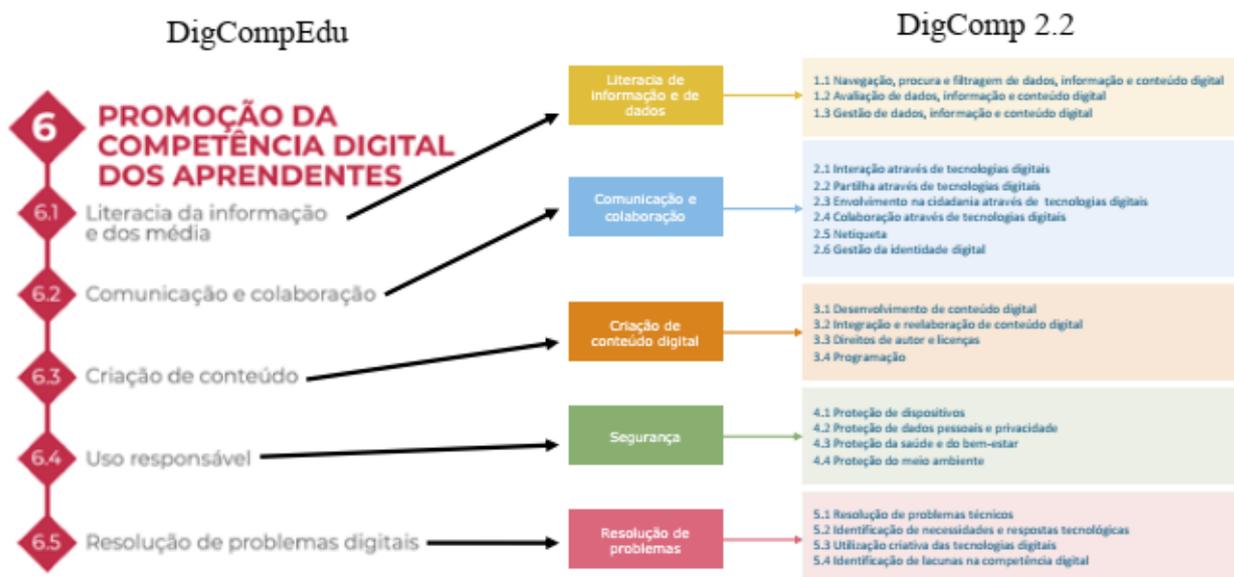
**PRÁTICAS DE AVALIAÇÃO (Área 4 do DigCompEdu)**

Medidas que as escolas podem considerar para passarem gradualmente de uma avaliação tradicional para um repertório de práticas mais abrangente. Este repertório poderá incluir práticas de avaliação baseadas nas tecnologias, que sejam centradas nos alunos, personalizadas e fidedignas.

**COMPETÊNCIAS DIGITAIS DOS ALUNOS (Área 6 do DigCompEdu)**

Conjunto de aptidões, conhecimentos e atitudes que permitem a utilização confiante, criativa e crítica das tecnologias digitais por parte dos alunos (Figura 4).

Figura 4 Relação DIGCOMPEDU e DIGCOMP 2.2



Fonte: Lucas & Moreira (2018) e Lucas et al. (2022)

Esta visão permite conceber o PADDE tendo em conta esta interligação, partindo dela e analisando os resultados dos diagnósticos realizados e a história digital da ESPF. Importa também realçar a importância da reflexão e envolvimento de toda a comunidade educativa, na discussão dos resultados dos diagnósticos e na procura de ações que permitam a transição digital na ESPF.

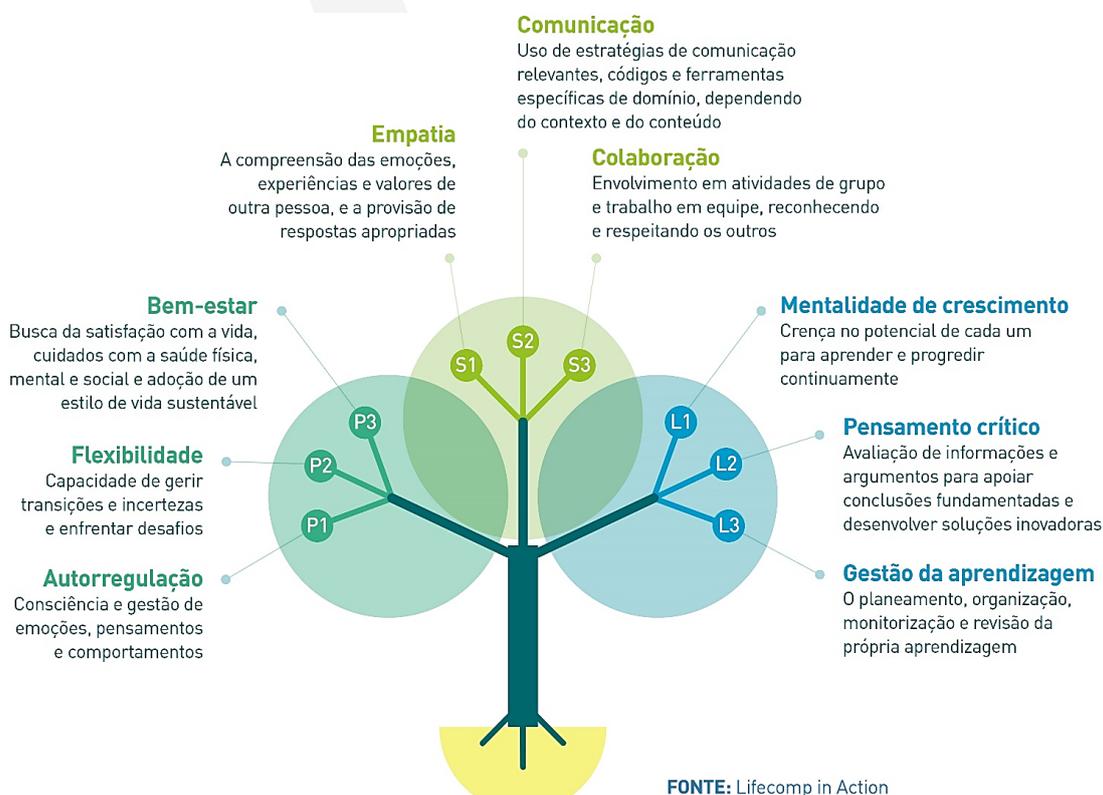
O *LifeComp - The European Framework for Personal, Social and Learning to Learn Key Competence*, é um recurso valioso para a construção de um plano de desenvolvimento digital na Escola. Ao integrar o *LifeComp* no planeamento educativo digital da escola, realçamos nomeadamente a importância de promover e enfatizar uma abordagem holística ao desenvolver competências-chave que vão além do conhecimento académico, como pensamento crítico, resolução de problemas, comunicação eficaz e colaboração.

Essas competências são fundamentais para capacitar os alunos para se tornarem cidadãos informados e participativos na sociedade digital de hoje, potenciando uma maior adaptação ao mundo digital em constante mudança.

A rápida evolução da tecnologia e da era digital exige que os alunos se adaptem a novas ferramentas e ambientes online. O *LifeComp* destaca a importância de competências de aprendizagem ao longo da vida, o que é fundamental num mundo em constante transformação, privilegiando a capacitação digital, o Quadro Europeu para a Competência aborda a necessidade de desenvolver a competência digital dos alunos, permitindo que eles sejam proficientes na utilização de tecnologias digitais de maneira eficaz e responsável, sendo vital para que os alunos enfrentem desafios e aproveitem oportunidades numa realidade cada vez mais digitalizada, mas não só, o *LifeComp* também ressalta a importância de desenvolver competências sociais e emocionais, como empatia, autoconhecimento, gestão emocional e competências de comunicação. Essas competências são cruciais num ambiente digital, onde as interações online podem ser complexas e que requerem uma compreensão profunda das emoções e perspectivas dos outros, favorecendo a inclusão digital através de um plano de desenvolvimento digital na escola que vai contribuir para garantir equidade no acesso igualitário às oportunidades digitais. Isso é especialmente importante para evitar a criação de uma lacuna digital, onde alguns alunos podem ficar para trás devido à falta de acesso ou competências em tecnologia.

O uso eficaz da tecnologia digital pode fomentar a criatividade e a inovação nos alunos, ao incentivar a exploração das capacidades criativas da tecnologia, recorrendo ao *Creative Problem Solving* é importante para resolver problemas e apresentar soluções inovadoras.

Figura 5 LifeComp



Ao compreender este quadro de competências, os professores podem projetar atividades e abordagens de ensino que integrem melhor a tecnologia digital de maneira significativa e eficaz na sua prática pedagógica, proporcionando uma base sólida para desenvolver competências-chave essenciais para enfrentar os desafios da sociedade digital atual e futura, promovendo a cidadania ativa e a realização pessoal dos alunos.



### 1.3. A História Digital da Escola: Diagnóstico

Tabela 5 Resultados comparativos SELFIE - Panorâmica das Áreas (3º ciclo)

Média de respostas para cada grupo (1 a 5)						
	Dirigentes		Professores		Alunos	
	2021	2023	2021	2023	2021	2023
Liderança	3,1	3,9 ↑	3,9	3,9 →	-	-
Colaboração e Trabalho em rede	3,6	4,1 ↑	3,4	3,6 ↑	3,4	3,5 ↑
Infraestruturas e Equipamentos	3,7	4,1 ↑	3,8	3,8 →	3,5	3,8 ↑
Desenvolvimento Profissional	3,9	4,3 ↑	3,9	3,9 →	-	-
Pedagogia: apoio e recursos	3,8	4,1 ↑	4,3	4,4 ↑	4,2	4,1 ↓
Pedagogia: aplicação em sala de aula	3,5	4,1 ↑	3,7	4,1 ↑	3,7	3,8 ↑
Práticas de avaliação	3	3,7 ↑	3,6	3,9 ↑	3,4	3,4 →
Competências Digitais dos alunos	3,7	4,3 ↑	3,6	3,8 ↑	3,8	3,9. ↑

Tabela 6 Resultados comparativos SELFIE - Panorâmica das Áreas (Ensino Secundário Geral)

Média de respostas para cada grupo (1 a 5)						
	Dirigentes		Professores		Alunos	
	2021	2023	2021	2023	2021	2023
Liderança	3,5	4,1 ↑	3,7	4,0 ↑	-	-
Colaboração e Trabalho em rede	3,6	3,6 →	3,4	3,7 ↑	3,3	3,2 ↓
Infraestruturas e Equipamentos	4	4,6. ↑	3,7	4,1 ↑	3,4	3,5 ↑
Desenvolvimento Profissional	4,6	4,7 ↑	3,8	3,9 ↑	-	-
Pedagogia: apoio e recursos	3,9	3,9 →	4,2	4,3 ↑	4,2	4,0 ↓
Pedagogia: aplicação em sala de aula	3,1	3,7 ↑	3,8	4,0 ↑	3,6	3,7 ↑
Práticas de avaliação	2,9	3,4 ↑	3,5	3,7 ↑	3,2	3,1 ↓
Competências Digitais dos alunos	3,9	3,8 ↓	3,6	3,7 ↑	3,4	3,5 ↑

Tabela 7 Resultados comparativos SELFIE - Panorâmica das Áreas (Cursos Profissionais)

Média de respostas para cada grupo (1 a 5)						
	Dirigentes		Professores		Alunos	
	2021	2023	2021	2023	2021	2023
Liderança	4,3	3,9 ↓	3,5	3,7 ↑	-	-
Colaboração e Trabalho em rede	4,7	4,1 ↓	3,4	3,8 ↑	3,7	3,6 ↓
Infraestruturas e Equipamentos	4,4	4,1 ↓	3,6	3,9 ↑	3,8	3,7 ↓
Desenvolvimento Profissional	4,7	4,2 ↓	3,8	3,8 →	-	-
Pedagogia: apoio e recursos	4,8	4,0 ↓	4,1	4,0 ↓	4,2	3,9 ↓
Pedagogia: aplicação em sala de aula	4,6	4,1 ↓	3,8	3,7 ↓	3,9	3,9 →
Práticas de avaliação	4,5	3,7 ↓	3,5	3,5 →	3,7	3,5 ↓
Competências Digitais dos alunos	4,7	4,1 ↓	3,9	3,9 →	4	3,9 ↓

Tabela 8 Serviços Digitais existentes

Serviços Digitais		
Assinale com um X	Sim	Não
Sumários digitais	X	
Atas Digitais	X	
Comunicação Institucional	X	
Controlo de acesso à Instituição	X	
Contacto com Encarregados de Educação	X	
Acervo digital da Biblioteca	X	
PPMD (8.º/11.º anos de escolaridade)	X	
Quiosques Digitais	X	
PAA Digital	X	

## Gestão de sistemas

A tecnologia digital, quando utilizada de forma eficiente, pode contribuir significativamente para uma educação de elevada qualidade, o que pode promover uma aprendizagem colaborativa e criativa. Na ESPF existe um vasto leque de tecnologias digitais (aplicações, plataformas, *software*...) que são utilizadas para melhorar a interação dos utilizadores e estimular a aprendizagem e a formação.

A Escola utiliza a aplicação Inovar+ (sistemas de informação), assente na Internet e multiplataforma, com o objetivo de flexibilizar, facilitar e dinamizar a gestão escolar, ao nível dos sumários, coordenação de turma, gestão de cursos, avaliação, critérios de avaliação, caracterização da Turma, indicadores para a gestão e PAA. A aplicação está adaptada ao percurso formativo do aluno, permitindo o trabalho colaborativo entre os professores, Diretor, estruturas intermédias, alunos e encarregados de educação.

Encontram-se a uso ferramentas de gestão como o *GPV* (Gestão de Pessoal e Vencimentos) e ferramentas usadas pelos órgãos de gestão das unidades orgânicas do Ministério da Educação como por exemplo a plataforma *MISI* (Sistema de Informação e Serviços Incorporados/dados da educação desde o pré-escolar ao secundário, recursos humanos e financeiros); a *SINAGET* (Sistema Nacional de Gestão de Turmas/Registo e Validação de turmas) ou o *SIGO* (Sistema de Informação e Gestão da Oferta Educativa e Formativa).



#### 1.4. A História Digital da Escola

A sociedade do conhecimento é uma sociedade de múltiplas oportunidades de aprendizagem, de parcerias entre o público e o privado, de avaliações permanentes, de debate público, de autonomia da escola, de flexibilidade do currículo e de generalização da inovação. As consequências para a escola e para a educação em geral são enormes: ensinar a pensar; saber comunicar; saber pesquisar; ter raciocínio lógico; fazer sínteses e elaborações teóricas; saber organizar o seu próprio trabalho; ter disciplina para o trabalho; ser independente e autónomo; saber articular o conhecimento com a prática. Coloca-se à escola o desafio da mudança da lógica da construção do conhecimento, pois a aprendizagem de hoje ocupa toda a nossa vida. O PADDE pode dar mais visibilidade à Escola, promovendo:

- a formação contínua dos docentes, ajudando a refletir sobre a lecionação dos conteúdos e processos de avaliação;
- promover a implementação de metodologias ativas e simulações sobretudo nas disciplinas mais teóricas, que provoquem o próprio professor, o que implica alterar representações e práticas letivas;
- entender a alteração metodológica de aulas ativas;
- privilegiar a aprendizagem do aluno;
- recorrer à tecnologia por forma a maximizar o desenvolvimento das competências digitais e essenciais;
- potenciar a aquisição de conhecimentos e de aprendizagens significativas;
- fazer incidir o trabalho sobre o desenvolvimento de competências (cognitivas, éticas, de ação, ...) nos alunos;
- trabalhar as competências em função de contextos reais mais ou menos conhecidos dos alunos;
- coordenar meios e recursos e, sobretudo, criar uma dinâmica de trabalho de equipa e de escola.

O processo educativo define um conjunto lógico de ações, com o objetivo de desenvolver nos alunos a capacidade de aprender novas competências. Os alunos constroem o conhecimento através da exploração, da navegação, da comunicação, da troca, da representação, da criação/recriação, da organização/ reorganização, da ligação/re-ligação, da transformação e da elaboração/re-elaboração. Dessa forma, podemos dizer que as metodologias ativas poderão ser um meio consciente para alcançar um fim, ou seja, a construção de conhecimento. A aprendizagem ativa consubstancia a inclusão educativa de todos os alunos, e em especial, os das diferentes medidas de suporte à aprendizagem e à inclusão, na sua diversidade de necessidades e de potencialidades. Nesta mudança do paradigma educacional, a Comissão Europeia desenvolveu o DigComp onde reforça a necessidade de implementar cinco áreas: literacia de informação e de dados; comunicação e colaboração; criação de conteúdos digitais; segurança; e resolução de problemas, sendo estas amplamente trabalhadas pela aprendizagem ativa e uma mais-valia para a formação do aluno ao longo da vida.

Acresce que o nível de maturidade da escola – Guia de Referência do Modelo de Maturidade da sala de Aula do Futuro - no que concerne à inovação (aplicação de questionários na dimensão alunos, professores, objetivos de aprendizagem, recursos e inovação) permitiram situar a Escola no **nível 4 (Expandir - a tecnologia conectada e os dados sobre o progresso ampliam a aprendizagem e conferem aos alunos maior controlo sobre como, o que e onde aprendem)**, pelo que o nível a atingir será o **5 (Capacitar - A capacidade para expandir o ensino-aprendizagem através da inovação permanente em toda a escola, com professores e alunos capacitados para se adaptarem e adotarem novas abordagens e ferramentas)**. O projeto de escola Laboratórios de Inovação Pedagógica visa criar ambientes onde professores, alunos e comunidade possam experimentar novas abordagens, explorar

tecnologias emergentes e desenvolver práticas pedagógicas inovadoras, como, por exemplo, a nível de espaço físico e infraestruturas, equipamentos e tecnologias, software e plataformas educativas, capacitação e formação, parcerias e colaborações, desenvolvimento de conteúdo, avaliação e investigação e divulgação e partilha de resultados. O desenho de projetos, de desenvolvimento de um *Think Lab*, onde os alunos possam experimentar as suas ideias e testar os seus programas e protótipos, numa lógica de implementação da *Cultura Maker*, permitirá a experimentação de metodologias de ensino e aprendizagem inovadoras e potenciadoras do desenvolvimento de competências em diferentes áreas do saber. Através da *Cultura Maker* como estratégia que promove uma abordagem criativa, *hands-on* e colaborativa para a aprendizagem, incentiva-se os alunos a criar, experimentar e desenvolver competências práticas. Salienta-se o contributo das parcerias (acesso a recursos, partilha de conhecimentos, *networking* e oportunidades de colaboração em projetos inovadores).

A aprendizagem ativa é importante porque apoia diretamente o desenvolvimento de competências-chave e competências transversais.

Figura 6 A competência digital faz parte do Quadro de Competências-chave para a Aprendizagem ao Longo da Vida e está interligada com outras competências



Fonte: DigComp 2.2. - Quadro Europeu de Competência Digital para Cidadãos 2022

Urge a mudança da escola, ao nível das práticas pedagógicas e avaliativas, do papel dos professores e do papel dos discentes. Desde cedo, os discentes devem começar a aprender a trabalhar em equipa, a participar em projetos, a investigar, a desenvolver o pensamento crítico e criativo, a cooperar com os outros de forma responsável, a ser autónomo e a valorizar conceitos e valores de cidadania democrática e de desenvolvimento sustentável e inclusivo.

A Escola Secundária de Paços de Ferreira formou uma Comunidade de Prática (CoP) virtual, constituída por professores que se envolvem num processo de aprendizagem coletiva, que interagem em busca de novas expressões, que procuram uma solução para um determinado problema, que exploram e discutem entre si metodologias alternativas e ativas de ensino e aprendizagem e que procuram novas

estratégias de intervenção, ou seja, aprendem a fazer melhor. Uma comunidade ativa em que os seus membros prestam contributos regulares é sinónimo de uma comunidade bem-sucedida, é isso que pretendemos.

Neste contexto, em qualquer sala de aula, avaliar é uma atividade diária. A avaliação deve ser consistente com os objetivos do currículo, com o que é ensinado e com o que é aprendido. Basicamente, a avaliação deve refletir o conteúdo do ensino e as tarefas de avaliação definidas devem refletir as competências que os alunos precisam de atingir. A avaliação é importante, uma vez que se trata de um instrumento utilizado por docentes e discentes para compreender se os objetivos educativos foram alcançados. A avaliação pode ser realizada com a ajuda de várias ferramentas, inclusive, digitais.

Considerando que o feedback é uma competência central e poderosa do docente que domina e garante a avaliação com impacto positivo nas aprendizagens ativas dos alunos, o professor passa a ser um mediador, um potenciador, um "designer de aprendizagem". Ao mesmo tempo fornece a informação que os alunos precisam, para compreender e passar de um papel meramente passivo, para um papel em que passa a ser o "criador" do seu próprio conhecimento, onde pensa criticamente, onde age, onde corrige as suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu desempenho.

Nesta mudança do paradigma educacional, adquire grande relevância o (re)pensar das abordagens pedagógicas e didáticas, diversificação dos métodos pedagógicos e avaliativos, e o caminhar para práticas pedagógicas mais inovadoras.

A escola é um espaço de desenvolvimento pessoal e social, não só para os alunos, como também para os profissionais que a integram, através do tipo de inter-relações humanas, sociais, profissionais e pedagógicas concretizadas, das formas de liderança exercidas, do clima e da cultura geradas.

Os líderes escolares têm um papel importante no sistema educativo, na promoção da melhoria da eficácia escolar. Os líderes eficientes promovem um forte sentido de partilha, distribuem a liderança, promovem o "empowerment" dos outros, bem como a colaboração mútua, a evolução e o progresso na organização.

A liderança distribuída tem efeitos significativos na aprendizagem, no sucesso dos alunos e na qualidade das organizações educativas.

Os alunos estão no centro do trabalho da escola, o que também se reflete na visão da escola. Os professores têm de trabalhar de forma interdependente, uma vez que a cultura de colaboração é fundamental para o sucesso educativo. Uma colaboração disciplinada, focalizada e eficaz pode provocar uma mudança significativa na aprendizagem dos alunos.

Assim, pode dizer-se que realizar a mudança só é possível a partir de culturas de colaboração que conduzem ao desenvolvimento de dinâmicas de debate crítico e construtivo e que aumentem as capacidades de reflexão.

## Reflexão

No século XXI, exige-se que o professor possua conhecimentos de tecnologia e que reconheça o seu potencial transformador no processo de ensinar e aprender. O professor tem ao seu dispor uma variedade de recursos educativos digitais que pode utilizar na sala de aula, mas deve identificar e selecionar eficazmente os recursos que melhor se adequem aos seus alunos. No entanto, o docente precisa de tempo para selecionar e criar os recursos adequados, para os avaliar em termos de qualidade e de pertinência. Para facilitar a sua tarefa é importante que participe em comunidades de prática com os pares para dinamizar criativamente atividades de aprendizagem, desafiando constantemente os alunos.

Pretendemos que os alunos tenham oportunidade de demonstrarem os seus conhecimentos e capacidades, desenvolvendo um produto ou um projeto. Como resultado, os alunos desenvolvem um conhecimento mais profundo sobre os conteúdos, bem como pensamento crítico, criatividade e

capacidades de comunicação no contexto de realização de um projeto autêntico e significativo. A aprendizagem pela descoberta com vista à resolução de problemas, recorre à discussão em grupo e garante a assimilação e retenção da informação pesquisada pelos alunos de forma mais eficaz, promovendo o desenvolvimento de capacidades de raciocínio. Esta metodologia de aprendizagem tem efeitos mais duradouros e pode ter um impacto transformador dos alunos, pois combinam o domínio dos conteúdos, trabalho com significado para o aluno e um envolvimento pessoal numa experiência de aprendizagem, quer do ponto de vista académico quer de desenvolvimento pessoal.

Ao favorecer os mecanismos de autoavaliação, pela natureza dos seus objetivos, promover-se-á uma cultura de avaliação e de rigor que se deverá refletir, conseqüentemente, na melhoria sustentada da Escola. A avaliação será realizada nas três vertentes: Avaliação da Aprendizagem (AoL), Avaliação para a Aprendizagem (AfL) e Avaliação como Aprendizagem (AaL).

Na sociedade em que vivemos, marcada pela complexidade, é importante que a escola desenvolva as capacidades de cada aluno, não reprimindo os seus talentos. É necessário, para uma verdadeira inovação, que a Escola promova a colaboração entre os alunos e professores. Em estudos realizados no âmbito das ciências da educação, o **envolvimento do aluno** pode ser uma possível solução para ultrapassar as dificuldades associadas ao pouco empenho e ao aumento do abandono escolar. Assim, as tecnologias digitais podem ser usadas para os alunos explorarem um tópico, criarem conteúdos digitais, refletirem e aprenderem a comunicar. As tecnologias digitais podem facilitar a diferenciação na sala de aula, permitindo a realização de atividades de aprendizagem adaptadas ao nível de competência, interesses e necessidades do aluno.

Figura 7 Competências Transversais



Fonte: Adaptado de UNESCO (2016)

Quando se integram as tecnologias digitais no ensino e aprendizagem, deve-se ter em consideração de que modo se pode melhorar as estratégias de avaliação existentes. Entretanto, deve-se refletir sobre a forma como podem ser utilizadas para criar ou facilitar abordagens inovadoras de avaliação. Ao mesmo tempo, as tecnologias digitais podem contribuir para monitorizar diretamente o progresso do aluno, facilitar o feedback e permitir aos professores avaliarem e adaptarem as suas estratégias de ensino.

Tendo em consideração estes dados, é urgente que a utilização da tecnologia digital apoie a avaliação do progresso dos alunos e forneça *feedback* para regular as atividades de ensino e aprendizagem em que os alunos estão envolvidos. Neste sentido, a avaliação digital deve ser utilizada com o intuito de tornar mais eficaz o processo de aprendizagem.

Sendo a avaliação um processo contínuo e de natureza muito diversificada, que deve ser ajustada à sua finalidade, dada a multiplicidade de competências e aprendizagens a desenvolver, e atendendo às características que definem os ambientes virtuais de aprendizagem e que os distinguem dos presenciais, estamos perante um desafio para a construção de propostas pedagógicas e de instrumentos e estratégias de avaliação adequados a este novo contexto.

O desenvolvimento de competências digitais dos professores (Figura 8) é um elemento essencial para que o uso da tecnologia possa ser um instrumento poderoso e aliciante de forma a reforçar uma aprendizagem crítica, criativa e colaborativa dos alunos. Assim, a análise do Plano de Formação do CFAEPPP, ao nível da conclusão das Oficinas de Capacitação Digital que foram frequentadas pelos professores da Escola, permite obter informação para se efetuar o diagnóstico sobre as competências digitais dos docentes (ver tabela 4).

Figura 8 Competências Essenciais para a Aprendizagem ao Longo da Vida e Quadros de Referência



Fonte: Santos (2003)

Na Dimensão Organizacional da Escola, através do questionário da SELFIE foi realizado o diagnóstico sobre a liderança, colaboração e trabalho em rede e por último, o desenvolvimento profissional contínuo.

Figura 9 Resultados 3.º ciclo - Dirigentes Escolares

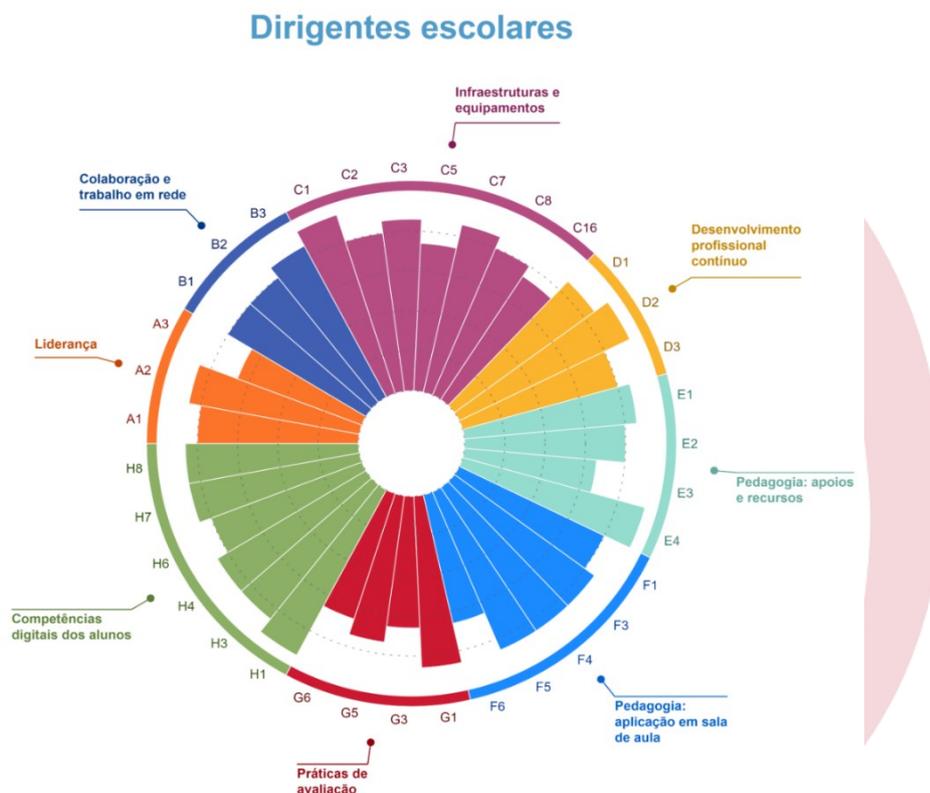


Figura 10 Resultados Ensino Secundário- Dirigentes Escolares

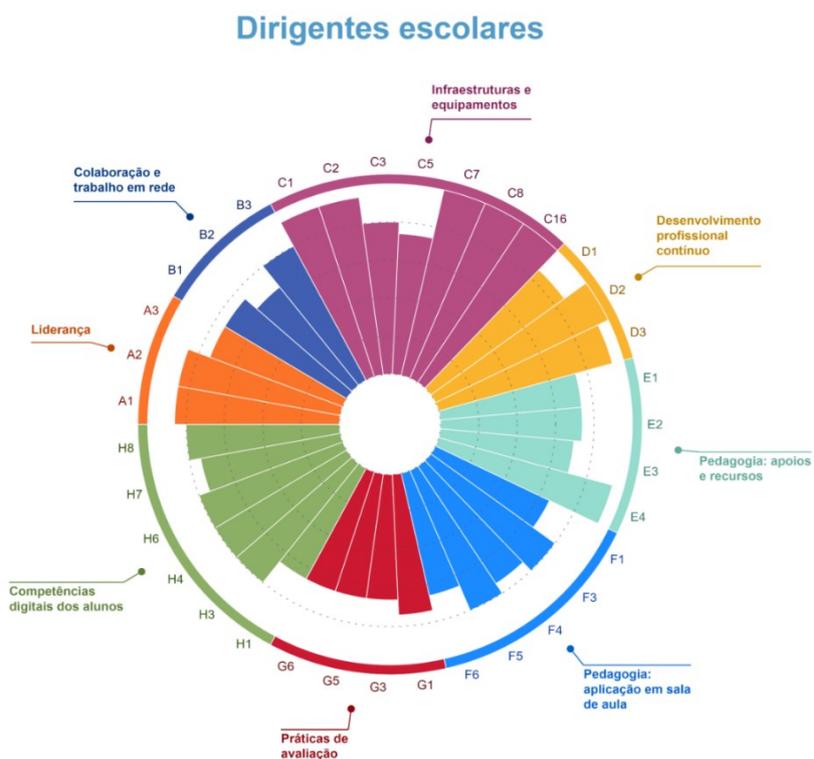
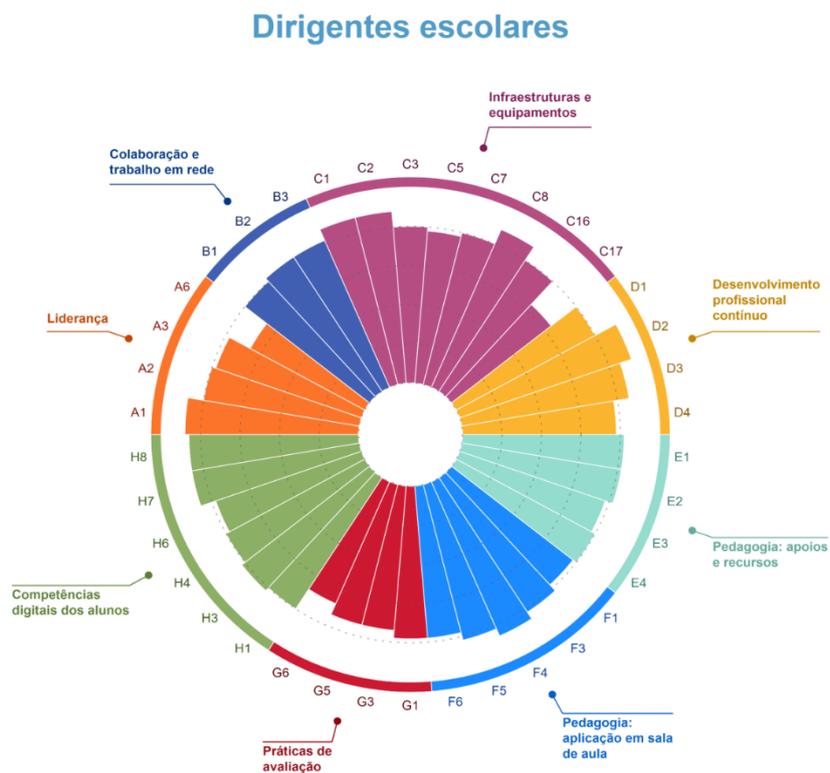


Figura 11 Resultados Ensino Profissional - Dirigentes Escolares



Atualmente, uma educação e formação digitais eficazes envolvem a conectividade e equipamentos digitais adequados para alunos e professores utilizarem as tecnologias digitais ajudando-os a adaptar as suas práticas pedagógicas. Além disso, a colaboração e partilha de boas práticas e de métodos de ensino inovadores tornam premente o trabalho colaborativo com a utilização das tecnologias digitais.

Os Encarregados de Educação (EE) desempenham um papel crucial no desenvolvimento e supervisão das competências digitais dos seus educandos. Relativamente às competências digitais dos EE é difícil ter uma informação fidedigna; porém, pode-se inferir alguma informação através da forma como estabelecem o contacto com os diretores de turma ou entre eles: por email, por videoconferência e, uma minoria, por WhatsApp.

Os avanços tecnológicos têm um impacto significativo na educação, e as escolas estão cada vez mais dependentes de tecnologia para realizar as suas atividades e melhorar a eficiência. A atuação do pessoal não docente, seja assistentes técnicos (AT) ou assistentes operacionais (AO), vai além da simples supervisão do trabalho dos alunos sob a orientação dos docentes. Usam o programa Inovar + na ótica do utilizador, principalmente para marcar a assiduidade do corpo docente e confirmar horários. Enquanto os AT lidam diariamente com diversas plataformas e ferramentas digitais no âmbito da gestão e administração, o que lhes exige uma atualização constante, os AO podem e devem ser um excelente complemento à ação pedagógica dos docentes. Essa complementaridade manifesta-se em ações na biblioteca digital, por exemplo. No entanto, estes apresentam competências digitais básicas. A formação em competências digitais para o pessoal não docente nas escolas é de extrema importância.

## 2. Plano de Ação para o Desenvolvimento Digital da ESPF

### 2.1. Objetivos do PADDE

#### Visão

A missão primordial da Escola é munir os cidadãos com os valores fundamentais da sociedade e as competências essenciais para um desempenho profissional sólido e/ou uma aposta de formação ao longo da vida. Dessa forma, a sociedade deposita na Escola a expectativa crucial de consciencializar os alunos para o exercício responsável dos deveres e direitos de cidadania ativa, ao mesmo tempo que se implementa práticas pedagógicas e didáticas inovadoras capazes de enfrentar os desafios de mudança. A questão central sobre como deve ser a educação no século XXI é um tema de profundo interesse e preocupação para todos, e procuramos contribuir para essa discussão, alinhados pelas "21 Lições para o Século XXI". Foram identificadas as quatro competências essenciais que a educação deve estimular: Raciocínio Crítico, Colaboração, Comunicação e Criatividade. Além dessas, propomos a inclusão de: Conetividade, Cidadania, Cooperação, Carácter e Cultura.

É imperativo estabelecer uma visão ambiciosa, porém realista, ao nível da escola, abrangendo todos os intervenientes no desenvolvimento da estratégia tecnológica. Este compromisso visa direcionar práticas pedagógicas avançadas e inovadoras, gerindo eficazmente a mudança. Na conceção das atividades de aprendizagem, a ênfase recai na criação de experiências envolventes que estimulem a inovação através do uso de tecnologias digitais, promovendo assim a aquisição de competências. Paralelamente, é crucial avaliar tanto o processo como o produto dessas atividades, assegurando uma abordagem reflexiva e adaptativa ao longo do percurso educativo.

A Escola Secundária de Paços de Ferreira analisou atentamente as transformações na sociedade e no campo educativo. Com o intuito de acompanhar essa evolução, propõe a implementação das seguintes tendências educativas:

1. **Sala de Aula Invertida (The Flipped Classroom):** Incentiva os alunos a estudar e preparar o conteúdo em casa, permitindo que o tempo em sala de aula seja dedicado à consolidação do conhecimento e à participação em atividades interativas, promovendo uma atuação ativa no processo de aprendizagem.
2. **Aprendizagem Baseada em Problemas/Projetos (ABP):** Motiva os alunos a aprenderem na prática, através de projetos, resolução de problemas ou estudos de caso, promovendo uma abordagem mais contextualizada e aplicada.
3. **Gamificação:** Utiliza jogos de aprendizagem para envolver os alunos de forma inadvertida e natural, tornando o processo educativo mais atrativo.
4. **Aprendizagem Móvel (Mobile Learning) e BYOD (Traga o Seu Próprio Dispositivo):** Contribuem para aquisição de conhecimento, permitindo um amplo acesso a informações e conteúdos a qualquer momento e lugar. O BYOD refere-se ao uso de dispositivos móveis em sala de aula, incorporando o acesso a conteúdos online na metodologia de ensino.
5. **Aprendizagem Híbrida:** Combina métodos pedagógicos presenciais e online para otimizar a experiência educativa.
6. **Aprendizagem STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática):** Envolve os alunos em contextos multidisciplinares e interdisciplinares.

**7. Aprendizagem Colaborativa:**

7.1. Alunos: Enfatiza a importância do seu envolvimento em atividades de aprendizagem em pares ou grupos.

7.2. Professores: Incentiva a participação em grupos de trabalho e no ensino interdisciplinar.

**8. Aprendizagem Centrada no Aluno:** Estimula os alunos a assumirem o papel de criadores, desenvolvendo atividades que os levam a produzir e editar recursos educativos, promovendo uma abordagem mais ativa e participativa.

Estas estratégias visam criar um ambiente educativo dinâmico e alinhado com as necessidades e expectativas dos alunos no século XXI.

**Parceiros**

<p>Centro de Formação de Associação de Escolas de Paços de Ferreira, Paredes Penafiel (CFAEPPP)</p> <p>ME DGE (PPMD)</p> <p>CCTIC Minho</p> <p>Parque Escolar</p> <p>Instituições do Ensino Superior</p> <p>Projetos Erasmus /eTwinning</p> <p>Scientix/Projeto Ciência Viva</p> <p>Câmara Municipal de Paços de Ferreira</p> <p>Junta de Freguesia de Paços de Ferreira</p> <p>Biblioteca Municipal de Paços de Ferreira</p> <p>Associação Empresarial de Paços de Ferreira</p> <p>Centro de Emprego e Formação Profissional</p>	<p>CLAS – Conselho Local de Ação Social</p> <p>Rede Concelhia para a Qualificação</p> <p>Conselho Municipal de Educação</p> <p>CIM – Comunidade Intermunicipal do Tâmega e Sousa</p> <p>Conselho dos Diretores dos Agrupamentos/Escola não Agrupada de Paços de Ferreira</p> <p>Estabelecimentos Prisionais</p> <p>GNR e Escola Segura</p> <p>Polícia Municipal</p> <p>Editoras</p> <p>Google Workspace for Education</p> <p>Solemp</p>
---	---

## Objetivos e Prioridades de intervenção

Dimensão	Parceiros	Objetivo	Métrica	Prioridade
Tecnológica e digital	DGE (PPMD) CCTIC Minho ME DGE Parque Escolar	Projeto Piloto Manuais Digitais	Todas as turmas	2
		Acesso à Internet e apoio técnico		1
Pedagógica	Projeto Erasmus /eTwinning Scientix/Projeto Ciência Viva	Aumentar o trabalho colaborativo e de partilha. Aumentar os projetos transdisciplinares.	Todos os professores participarem em pelo menos um projeto transdisciplinar.	1
	CFAEPPP Editoras	Promover a autorreflexão sobre a aprendizagem com utilização das tecnologias digitais. Dar Feedback aos alunos.	Aumentar a utilização das Tecnologias Digitais na autorreflexão e feedback aos alunos.	
	CFAEPPP Editoras	Promover a literacia digital e dos media.	Melhorar a literacia digital e dos media	
Organizacional	Google Workspace for Education	Alargar a utilização das tecnologias digitais pelos professores, alunos, encarregados de educação e funcionários.	Todas as turmas usam a plataforma digital Classroom e/ou outras.	1

2.2. Planeamento de atividades e cronograma

Dimensão Tecnológica e Digital do PADDE

	Tomar como referência as seguintes Áreas SELFIE:
	C. Infraestrutura e Equipamento

PROBLEMA	OBJETIVO	META	ATIVIDADE	CALENDÁRIO	RESPONSÁVEL
Acesso à internet (Projeto Piloto Manuais Digitais)	Melhorar o acesso à internet sem fios	Cobertura plena e com qualidade de toda a escola.	Diligenciar para o reforço da cobertura de rede sem fios em toda a escola com qualidade, para suportar o acesso e o trabalho das turmas que utilizam os manuais digitais.	<b>Início:</b> janeiro 24 <b>Fim:</b> julho de 2025	DGE Diretor Parque Escolar Editoras Solemp
Apoio técnico	Designar e divulgar a equipa de apoio técnico	Guião de acesso à internet sem fios (computador e dispositivo móvel)	Realizar um guião explicativo de acesso à internet sem fios (computador e dispositivo móvel) e que promova a utilização responsável do equipamento com regras de acesso à Internet.	<b>Início:</b> janeiro 24 <b>Fim:</b> julho de 2025	Diretor Equipa EDD

Dimensão Pedagógica do PADDE

	Tomar como referência as seguintes Áreas SELFIE:
	<p>E. Pedagogia: Apoios e Recursos</p> <p>F. Pedagogia: Aplicação em Sala de Aula</p> <p>G. Práticas de Avaliação</p> <p>H. Competências Digitais dos Alunos</p>

PROBLEMA	OBJETIVO	META	ATIVIDADE	CALENDÁRIO	RESPONSÁVEL
Envolvimento dos alunos na utilização das tecnologias digitais em <b>projetos transdisciplinares</b> ou trabalho interdisciplinar de articulação curricular ( <b>DAC domínio de autonomia curricular</b> ).	<p>Aumentar a utilização das Tecnologias Digitais em projetos transdisciplinares.</p> <p>Aumentar o número de Cenários de Aprendizagem (CA) inovadores.</p> <p>Criar e partilhar conteúdos digitais dinamizadores do processo de ensino aprendizagem.</p>	<p>Desenvolvimento de projetos transdisciplinares com a utilização de tecnologias digitais.</p> <p>Implementação de CA inovadores</p> <p>Promoção da criação e partilha através da Comunidade de Prática, no departamento e na área disciplinar.</p>	<p>Desenvolvimento e dinamização de projetos transdisciplinares de turma.</p> <p>Gestão do currículo de uma forma flexível (DAC).</p> <p>Criar e partilhar recursos digitais e CA através da Comunidade de Prática, no departamento e na área disciplinar.</p>	<p><b>Início:</b> janeiro de 2024</p> <p><b>Fim:</b> julho de 2025</p>	<p>Coordenadores de áreas disciplinares</p> <p>Coordenadores de departamento</p> <p>Coordenador de Cidadania e Desenvolvimento</p> <p>Coordenadores de Diretores de Turma</p> <p>Diretor de Turma</p> <p>Biblioteca Escolar (BE)</p> <p>Professores</p> <p>Alunos</p>

PROBLEMA	OBJETIVO	META	ATIVIDADE	CALENDÁRIO	RESPONSÁVEL
<p><b>Autorreflexão</b> sobre a aprendizagem com utilização das tecnologias digitais reduzida.</p> <p><b>Feedback</b> aos outros alunos com algumas debilidades.</p>	<p>Aumentar a utilização das Tecnologias Digitais na autorreflexão e <i>feedback</i> aos alunos.</p> <p>Explorar a avaliação formativa através de ferramentas digitais.</p> <p>Utilizar ferramentas digitais na avaliação das aprendizagens.</p> <p>Melhorar a literacia digital.</p>	<p>Utilização das Tecnologias Digitais na avaliação por rubricas.</p>	<p>Utilização de ferramentas digitais para dar <i>feedback</i> e acompanhar o processo e o progresso das aprendizagens realizadas pelos alunos.</p> <p>Construção de rubricas de avaliação em contexto digital.</p> <p>Promoção da mudança de paradigmas sobre avaliação, apostando-se numa cultura com a utilização de ferramentas digitais.</p>	<p><b>Início:</b> janeiro de 2024</p> <p><b>Fim:</b> julho de 2025</p>	<p>Coordenadores de áreas disciplinares</p> <p>Coordenadores de departamento</p> <p>Diretor de turma</p> <p>Professor</p>
<p>Literacia digital e dos media.</p>	<p>Promover a literacia digital e dos media.</p>	<p>Melhorar a literacia digital e dos media</p>	<p>Dinamização de sessões de sensibilização para alunos, professores e outros, sobre comportamento seguro, controlo de qualidade das informações e dar crédito ao trabalho dos outros.</p>	<p><b>Início:</b> janeiro de 2024</p> <p><b>Fim:</b> julho de 2025</p>	<p>Equipa EDD</p> <p>Biblioteca Escolar</p> <p>Professores</p>

Dimensão Organizacional do PADDE

	Tomar como referência as seguintes Áreas SELFIE:
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Liderança</li> <li>2. Colaboração e Trabalho em Rede</li> <li>4. Desenvolvimento Profissional Contínuo (DPC)</li> </ol>

PROBLEMA	OBJETIVO	META	ATIVIDADE	CALENDÁRIO	RESPONSÁVEL
<p><b>Envolvimento</b> na exploração de outras formas de melhorar o ensino com as tecnologias digitais.</p>	<p>Envolver os professores na <b>comunidade de prática</b> para explorar cenários de aprendizagem inovadores com as tecnologias digitais.</p>	<p>Envolver os professores na exploração de metodologias para melhorar o ensino com tecnologias digitais.</p>	<p>Dinamização da <b>comunidade de prática</b> para explorar cenários de aprendizagem inovadores com as tecnologias digitais.</p>	<p><b>Início:</b> setembro de 2023  <b>Fim:</b> julho de 2025</p>	<p>Diretor Coordenadores de Departamento Coordenadores de Áreas Disciplinares Coordenador de Cidadania e Desenvolvimento Coordenadores de Diretores de Turma Diretor de Turma Equipa EDD Biblioteca Escolar Professores</p>

PROBLEMA	OBJETIVO	META	ATIVIDADE	CALENDÁRIO	RESPONSÁVEL
Comunicação digital	Criar ambientes de comunicação digital que envolvam e agilizem o trabalho colaborativo.	Utilizar os canais adequados para a comunicação digital.	Utilização de plataformas digitalmente apelativas de divulgação da vida d(n)a Escola.	<b>Início:</b> setembro de 2023  <b>Fim:</b> julho de 2025	Diretor

### 2.3. Plano de comunicação com a comunidade

Nos últimos anos, as profundas mudanças advindas das transformações digitais têm desafiado de maneira contínua o cenário educacional. A Escola, como agente fundamental nesse contexto, enfrenta a constante necessidade de desenvolver estratégias de comunicação eficazes e inovar a sua abordagem pedagógica. Diante desse cenário dinâmico, torna-se essencial estabelecer um plano de comunicação eficiente que abranja todos os membros da comunidade escolar.

No que diz respeito à estratégia de comunicação, a Escola tem adotado ferramentas digitais, tais como e-mail, website, redes sociais, entre outras, com o objetivo de estreitar cada vez mais os laços com os alunos, encarregados de educação e demais elementos da comunidade educativa.

Assim, desenvolveu-se um plano de comunicação para o período de vigência do PADDE.

#### Plano de comunicação

Destinatários	Meios Digitais	Data	Responsável
Professores	Correio eletrónico, Inovar+, Website da Escola, Redes Sociais	<b>Início:</b> janeiro de 2024 <b>Fim:</b> julho de 2025	Diretor Lideranças Intermédias Professores
Alunos	Correio eletrónico, Inovar+, Plataforma Classroom, Moodle, Website da Escola, Redes Sociais, outras plataformas	<b>Início:</b> janeiro de 2024 <b>Fim:</b> julho de 2025	Diretor Coordenador de DT Diretores de turma Professores
Organizacional	Correio eletrónico, Inovar+, Plataforma Classroom, Moodle, Website da Escola; Redes Sociais, outras plataformas	<b>Início:</b> janeiro de 2024 <b>Fim:</b> julho de 2025	Diretor
Encarregados de Educação	Correio eletrónico, Inovar+, Plataforma Classroom, Moodle, Website da Escola, Redes Sociais, Telefone, Telemóvel	<b>Início:</b> janeiro de 2024 <b>Fim:</b> julho de 2025	Diretor Coordenador de DT Diretores de turma Professores
Comunidade Educativa	Correio eletrónico, Inovar+, Plataforma Classroom, Website da Escola, Redes Sociais, outras plataformas	<b>Início:</b> janeiro de 2024 <b>Fim:</b> julho de 2025	Diretor

2.4. Monitorização e avaliação

Dimensão	Objetivo	Meta	Indicador	Fonte/Dados	Periodicidade
<b>Tecnológica e digital</b>	Garantir a concretização dos objetivos propostos	Alcançar os objetivos propostos	Nº de objetivos alcançados	Documental	Anual
<b>Pedagógica</b>	Promover equipas de monitorização e avaliação de processos e de prestação de serviço educativo	Garantir a concretização de pelo menos 4 objetivos/atividades	Nº de objetivos/atividades concretizados	Documental	Anual
<b>Organizacional</b>	Promover equipas de monitorização e avaliação de processos organizacionais	Alcançar os objetivos propostos	Nº de objetivos concretizados	Documental	Anual

*“Nós nascemos para ter asas meus amigos.  
Não se esqueçam de escrever por dentro do peito: nós nascemos para ter asas.  
(...) Aceitemos essa hipótese, apesar de não termos dela qualquer confirmação prática.  
Por hoje é tudo. Abram as janelas. Podem sair.”*

José Fanha, 1985, Cartas de Marear