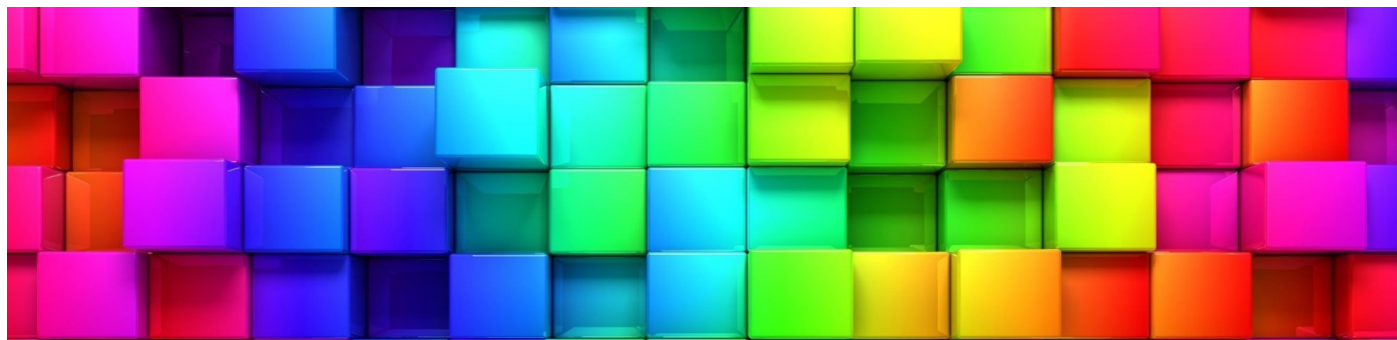


Agrupamento de Escolas Alto do Lumiar



Plano de Ação para o Desenvolvimento Digital da Escola (PADDE)



2025/2026

(Em Atualização)



TERCEIROS ESTÁGIOS DE INTERVENÇÃO PRIORITÁRIA

Índice

Índice	2
Introdução	3
O PADDE no Projeto Educativo	5
Enquadramento institucional e missão educativa	5
Articulação do PADDE com os objetivos do Projeto Educativo	5
Eixos estratégicos e contributo do PADDE	6
Missão Digital do Agrupamento	6
Dados da Escola	7
Equipa PADDE	7
Informação Geral da Escola	7
Período de vigência do PADDE	7
Data de Aprovação em Conselho Pedagógico	7
A História Digital da Escola	8
Resultados globais do diagnóstico	8
Atualização de dados do CHECK-IN 2024/2025	8
Atualização de dados do SELFIE comparativo entre 2020/2021 e 2023/2024	9
Atualização de dados do SELFIE comparativo entre 2020/2021 e 2023/2024	11
Sistemas de informação e Gestão	14
Análise SWOT	15
Sugestões para o plano de desenvolvimento digital:	16
PADDE – Plano de Ação para o Desenvolvimento Digital da Escola	16
Visão e objetivos do PADDE	16
Articulação entre o PADDE e os Eixos Estratégicos do Projeto Educativo	17
Parceiros	18
Dimensões de intervenção	18
AÇÕES	21
Dimensão Organizacional	21
Dimensão Pedagógica	23
1º Ciclo	23
2º e 3º ciclos	34
Todos os anos de escolaridade	41
Dimensão tecnológica e digital	42
Plano de Comunicação com a Comunidade	43
Monitorização e Avaliação De Ações	44

Introdução

O Programa de Digitalização para as Escolas, enquadrado no Plano de Ação para a Transição Digital, aprovado pela Resolução do Conselho de Ministros n.º 30/2020, de 21 de abril, estabelece um conjunto de orientações destinadas a promover a transformação digital das escolas, assente numa aposta consistente no desenvolvimento das competências digitais dos docentes, enquanto elemento essencial para a melhoria dos processos de ensino e aprendizagem no atual contexto educativo.

O Plano de Ação para o Desenvolvimento Digital da Escola (PADDE) do Agrupamento de Escolas do Alto do Lumiar fundamenta-se nos quadros conceptuais definidos pelos documentos orientadores da Comissão Europeia, designadamente o **DigCompOrg** e o **DigCompEdu**, que constituem referenciais estruturantes para a promoção de organizações educativas digitalmente competentes e para o desenvolvimento da competência digital dos educadores.

A elaboração do PADDE assenta numa visão global, integrada e articulada do impacto das tecnologias digitais na vida do Agrupamento, estruturando-se em três dimensões fundamentais — **organizacional, pedagógica e tecnológica** — que, em conjunto, visam assegurar uma transição digital plena, coerente e sustentável.

O plano define um conjunto de objetivos e ações a desenvolver nas áreas consideradas prioritárias, tendo como ponto de partida os resultados obtidos nos processos de diagnóstico realizados através dos instrumentos **SELFIE** e **Check-In**, bem como a análise do percurso e da maturidade digital do Agrupamento de Escolas do Alto do Lumiar.

Relativamente aos referenciais **DigCompOrg**, enquanto quadro de referência para a caracterização de organizações educativas digitalmente competentes, e **DigCompEdu**, enquanto referencial europeu para o desenvolvimento da competência digital dos educadores, a sua articulação permite uma leitura integrada e consistente dos dados recolhidos nos diagnósticos efetuados. A interligação entre as áreas do DigCompOrg e as competências do DigCompEdu possibilita, assim, uma visão global da realidade do Agrupamento, sustentando a definição de estratégias ajustadas às necessidades identificadas e alinhadas com os objetivos do PADDE.



Figura 1.- SELFIE (DigCompOrg e interligação com DigcompEdu)

Após uma reflexão à análise dos dados propomos a criação de um PADDE que estimule a reflexão e a utilização crítica do digital em contexto educativo e que ajude a promoção na transição digital.

LIDERANÇA (Competências 1.1 e 1.3 do DigCompEdu)

Avalia o papel da liderança na definição de uma visão estratégica para a integração das tecnologias digitais na escola, bem como na promoção da sua utilização eficaz nas diferentes áreas de atuação do Agrupamento, nomeadamente no ensino, na aprendizagem, na comunicação institucional e na gestão organizacional.

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

Analisa as medidas adotadas pela escola para promover uma cultura de colaboração, comunicação e trabalho em rede, incentivando a partilha de práticas, de recursos e de experiências, bem como a aprendizagem colaborativa, dentro e fora do contexto organizacional.

INFRAESTRUTURA E EQUIPAMENTO

Avalia a existência, adequação e fiabilidade das infraestruturas tecnológicas, incluindo equipamentos, software, recursos de informação, ligação à Internet, apoio técnico e espaços físicos, enquanto condições facilitadoras da inovação pedagógica, do ensino, da aprendizagem e das práticas de 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 do DigCompEdu)

Avalia a preparação da escola para apoiar a utilização pedagógica das tecnologias digitais, através da disponibilização de recursos, ferramentas e orientações que promovam a atualização e a inovação das práticas de ensino e aprendizagem.

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

Analisa a integração efetiva das tecnologias digitais em contexto de sala de aula, enquanto estratégia de diversificação metodológica e de promoção de práticas de ensino e aprendizagem mais ativas, inovadoras e centradas nos alunos.

PRÁTICAS DE AVALIAÇÃO (Área 4 do DigCompEdu)

Analisa as medidas adotadas pela escola no sentido de evoluir progressivamente de modelos de avaliação tradicionais para práticas mais diversificadas e abrangentes, incluindo estratégias de avaliação apoiadas em tecnologias digitais, centradas nos alunos, personalizadas e fiáveis.

COMPETÊNCIAS DIGITAIS DOS ALUNOS (Área 6 do DigCompEdu)

Avalia o desenvolvimento das competências digitais dos alunos, entendidas como o conjunto de conhecimentos, aptidões e atitudes que permitem uma utilização confiante, crítica, criativa, segura e responsável das tecnologias digitais.

O PADDE no Projeto Educativo

O Plano de Ação para o Desenvolvimento Digital da Escola (PADDE) integra-se na visão estratégica definida no Projeto Educativo 2025-2029 (PE), que afirma que **“uma escola é, antes de tudo, um lugar onde se semeia futuro”** (PE, p. 7). Esta ideia orienta todo o trabalho do Agrupamento e reforça a importância de preparar os alunos para um mundo em constante transformação, onde as competências digitais são essenciais para a participação plena na sociedade.

O Agrupamento assume como propósito **“cultivar hoje aquilo que queremos ver florescer no amanhã”** (PE, p. 7), reconhecendo que cada aluno transporta consigo um potencial único. O PADDE contribui diretamente para esta visão ao promover o acesso equitativo às tecnologias, ao reforçar práticas pedagógicas inovadoras e ao desenvolver competências digitais em toda a comunidade educativa.

Enquanto instituição pública, o AEAL cumpre os princípios da Lei de Bases do Sistema Educativo, garantindo uma educação que promova autonomia, responsabilidade, solidariedade e inclusão. O PADDE reforça esta missão ao assegurar que todos os alunos — independentemente da sua origem, percurso ou condição socioeconómica — têm acesso às ferramentas digitais necessárias para aprender, comunicar e criar.

Enquadramento institucional e missão educativa

De acordo com o Projeto Educativo 2025-2029, o Agrupamento reafirma o seu compromisso com os princípios da Lei de Bases do Sistema Educativo, orientando a sua ação para o desenvolvimento pleno e harmonioso dos alunos, numa lógica de inclusão, equidade e valorização da diversidade.

O documento estratégico sublinha que a escola deve constituir-se como um espaço de aprendizagem significativo, onde se promovem valores como a autonomia, a responsabilidade, a solidariedade, o respeito pelo outro e o pensamento crítico. Neste contexto, refere-se que:

“A escola deve criar condições para que todos os alunos desenvolvam competências que lhes permitam aprender ao longo da vida, participar de forma crítica e responsável e intervir conscientemente na sociedade.” (PE, p. 8).

A integração do digital, enquadrada no PADDE, surge como um meio privilegiado para concretizar este desígnio, potenciando práticas pedagógicas diversificadas, metodologias ativas e contextos de aprendizagem mais motivadores e significativos.

Articulação do PADDE com os objetivos do Projeto Educativo

O PADDE contribui diretamente para a concretização dos objetivos estratégicos definidos no Projeto Educativo, designadamente no que respeita:

- À melhoria sustentada da qualidade das aprendizagens;
- À adequação das práticas pedagógicas às necessidades, ritmos e perfis dos alunos;
- À promoção de ambientes educativos seguros, inclusivos e estimulantes;
- Ao reforço do trabalho colaborativo e da reflexão sobre as práticas;
- À valorização de uma cultura de rigor, responsabilidade e participação.

Em coerência com o Projeto Educativo 2025-2029, o PADDE assume-se como um instrumento estratégico de apoio à melhoria contínua das práticas pedagógicas, promovendo a integração consciente e pedagógica das tecnologias digitais ao serviço da aprendizagem, da inclusão e do sucesso educativo.

Conforme estabelecido no Projeto Educativo, “a utilização pedagógica das tecnologias digitais deve constituir um recurso ao serviço da aprendizagem, da inclusão e da melhoria contínua das práticas educativas” (PE 2025–2029, p. 12), reforçando-se a necessidade de preparar os alunos para os desafios de uma sociedade em permanente mudança (PE, p. 7).

Eixos estratégicos e contributo do PADDE

As ações previstas no PADDE articulam-se com os eixos estratégicos do Projeto Educativo:

Eixo 1 – Melhoria das Aprendizagens

O digital é utilizado como recurso pedagógico para diversificar estratégias, apoiar a diferenciação pedagógica e promover aprendizagens mais eficazes e significativas.

Eixo 2 – Prevenção do Abandono, Absentismo e Indisciplina

A utilização de plataformas digitais e de ferramentas de acompanhamento contribui para a monitorização da assiduidade, do comportamento e do envolvimento dos alunos.

Eixo 3 – Gestão e Organização

A digitalização de processos reforça a eficiência organizacional, a comunicação interna e o acompanhamento das atividades pedagógicas.

Eixo 4 – Relação Escola-Família-Comunidade

O recurso a meios digitais facilita a comunicação com as famílias e promove uma maior participação da comunidade educativa na vida do Agrupamento.

Missão Digital do Agrupamento

A missão do AEAL, tal como definida no Projeto Educativo, é formar cidadãos capazes de enfrentar os desafios do século XXI, promovendo inclusão, inovação pedagógica, rigor académico e bem-estar. O PADDE é um instrumento essencial para concretizar esta missão, ao:

- desenvolver competências digitais alinhadas com o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória;
- promover práticas pedagógicas inovadoras;
- reforçar a comunicação e a colaboração entre todos os intervenientes;
- garantir que a escola acompanhe as transformações tecnológicas e sociais.

Assim, o PADDE não é apenas um plano tecnológico: é um elemento estruturante da identidade do Agrupamento, contribuindo para aquilo que o PE define como “**um compromisso com a qualidade educativa**” (PE, p. 7).

Dados da Escola

Equipa PADDE

Nome	Função	Área de atuação
Rita Borges	Adjunta da diretora	Coordenadora da EPADDE
Undina Castanheira	Docente	Docente de TIC
Filipe Medeiros	Docente	Docente de TIC
Catarina Campos	Assistente Operacional	

Informação Geral da Escola

Nº de estabelecimentos escolares	5
Nº de alunos	1576
Nº de professores	153
Nº de pessoal não docente	63
Escola TEIP	Sim

Período de vigência do PADDE

- Anos letivos: 2025 a 2029

Data de Aprovação em Conselho Pedagógico

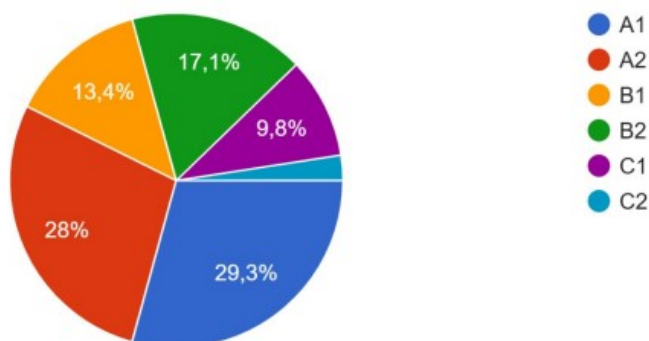
- 20 de janeiro de 2026

A História Digital da Escola

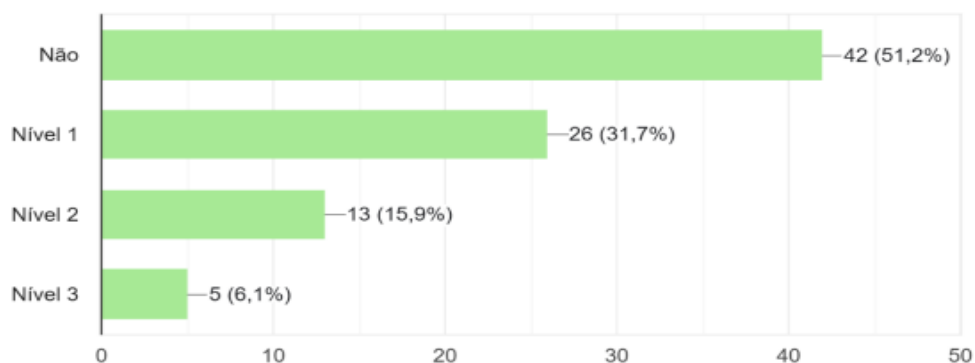
Resultados globais do diagnóstico

Atualização de dados do CHECK-IN 2024/2025

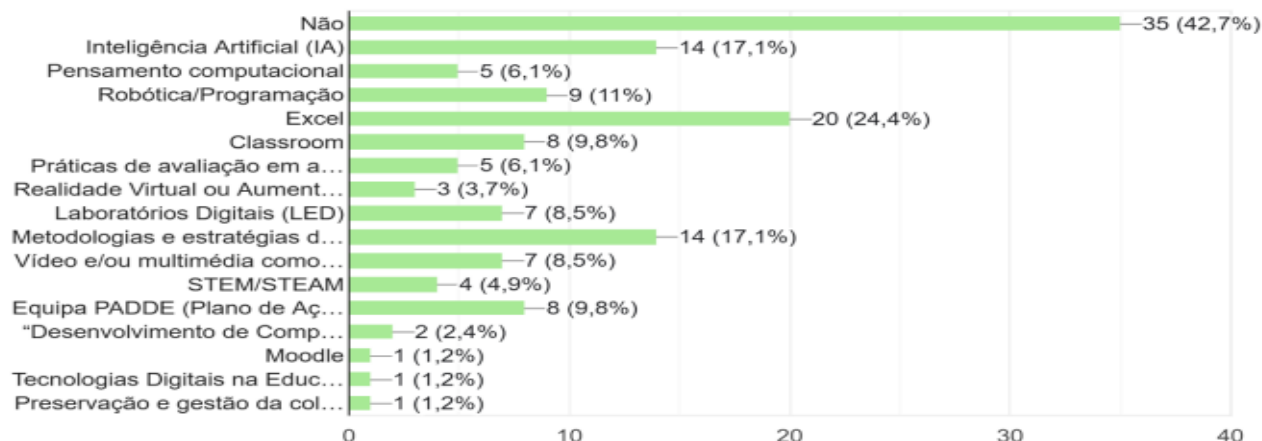
Nível de Proficiência Digital Global:



Realizou formação de Capacitação Digital:



Realizou formação na Área das Novas Tecnologias:



Atualização de dados do SELFIE comparativo entre 2020/2021 e 2023/2024

Legenda

Perfis

Os perfis apresentados para esta escola/empresa são os seguintes:

 Dirigentes escolares

 Professores

 Alunos

Chave de comparação

 O resultado aumentou em comparação com o relatório 2

 O resultado decresceu em comparação com o relatório 2

 O resultado é o mesmo que no relatório 2

 A comparação não é possível

A. Liderança

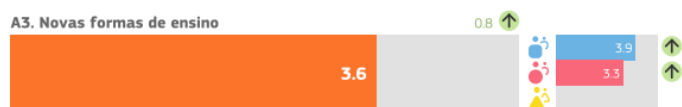
A1. Estratégia digital



A2. Desenvolvimento da estratégia com os professores



A3. Novas formas de ensino



B. Colaboração e trabalho em rede

B1. Análise dos progressos



B2. Debate sobre a utilização da tecnologias

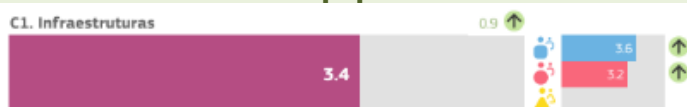


B3. Parcerias

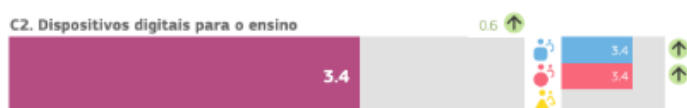


C. Infraestruturas e equipamentos

C1. Infraestruturas



C2. Dispositivos digitais para o ensino



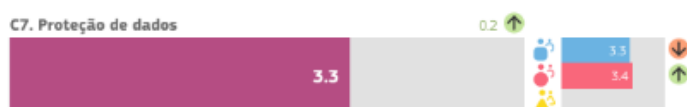
C3. Acesso à Internet



C5. Apoio técnico



C7. Proteção de dados

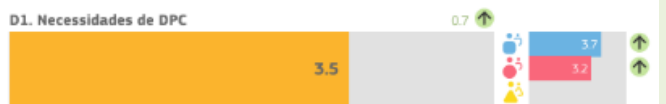


C8. Dispositivos digitais para a aprendizagem



D. Desenvolvimento profissional contínuo

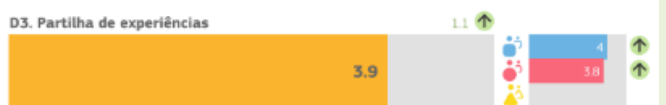
D1. Necessidades de DPC



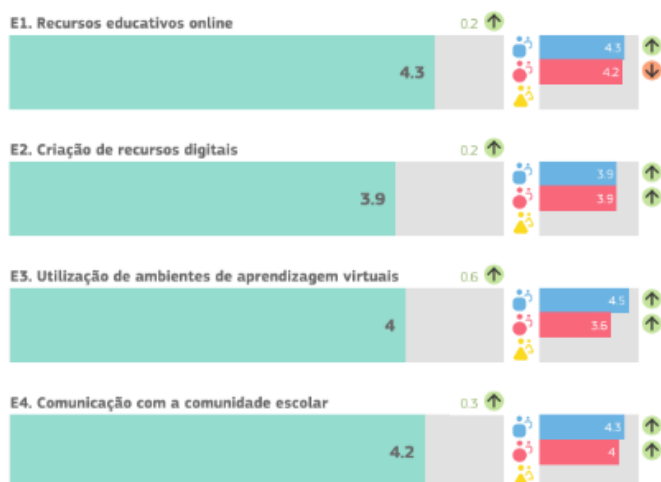
D2. Participação em ações de DPC



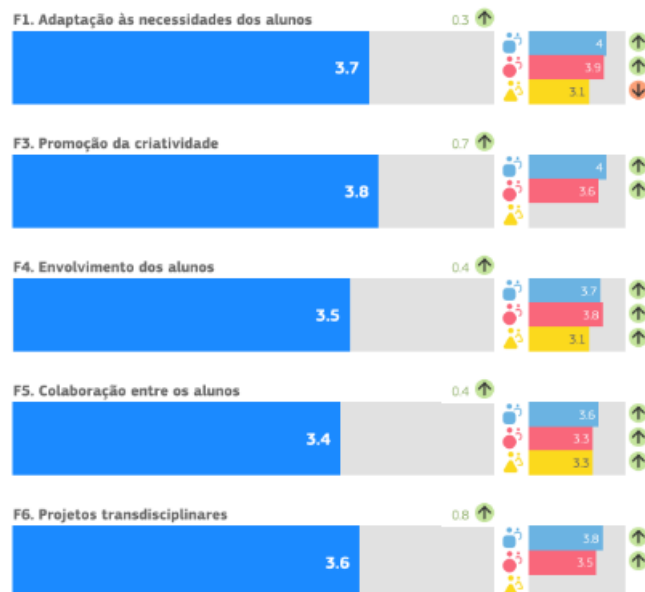
D3. Partilha de experiências



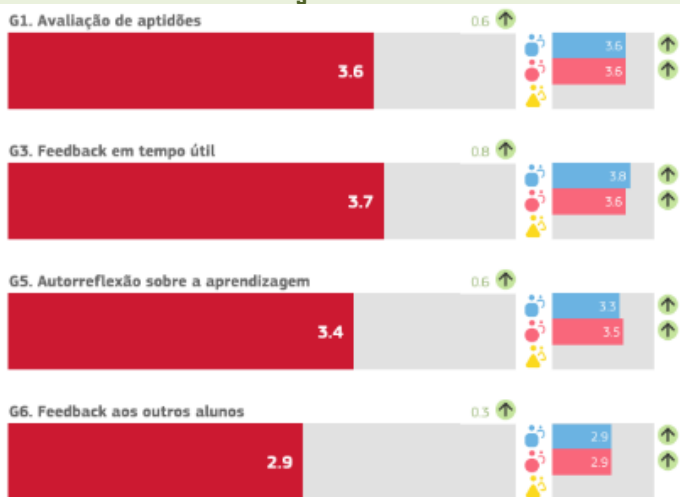
E. Pedagogia: apoios e recursos



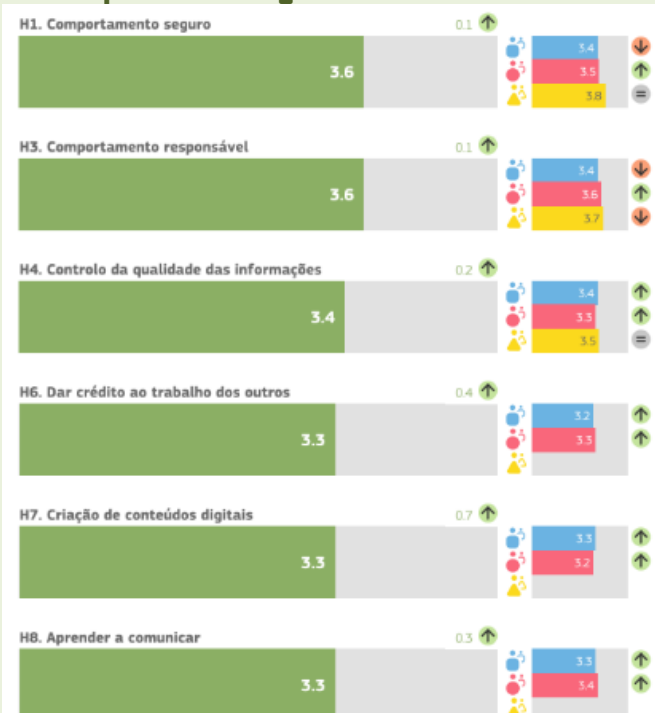
F. Pedagogia: aplicação em sala de aula



G. Práticas de avaliação



H. Competências digitais dos alunos



Atualização de dados do SELFIE comparativo entre 2020/2021 e 2023/2024

Legenda

Perfis

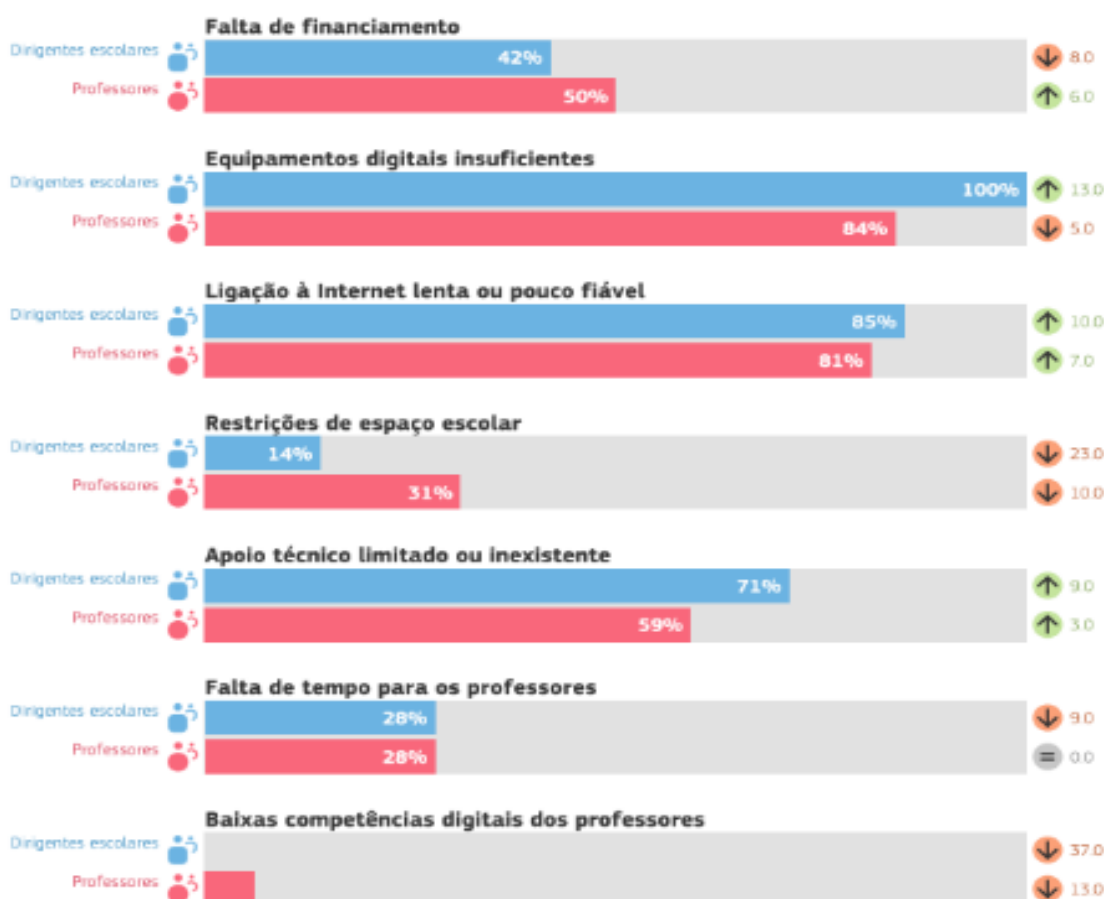
Os perfis apresentados para esta escola/empresa são os seguintes:

-  Dirigentes escolares
-  Professores
-  Alunos

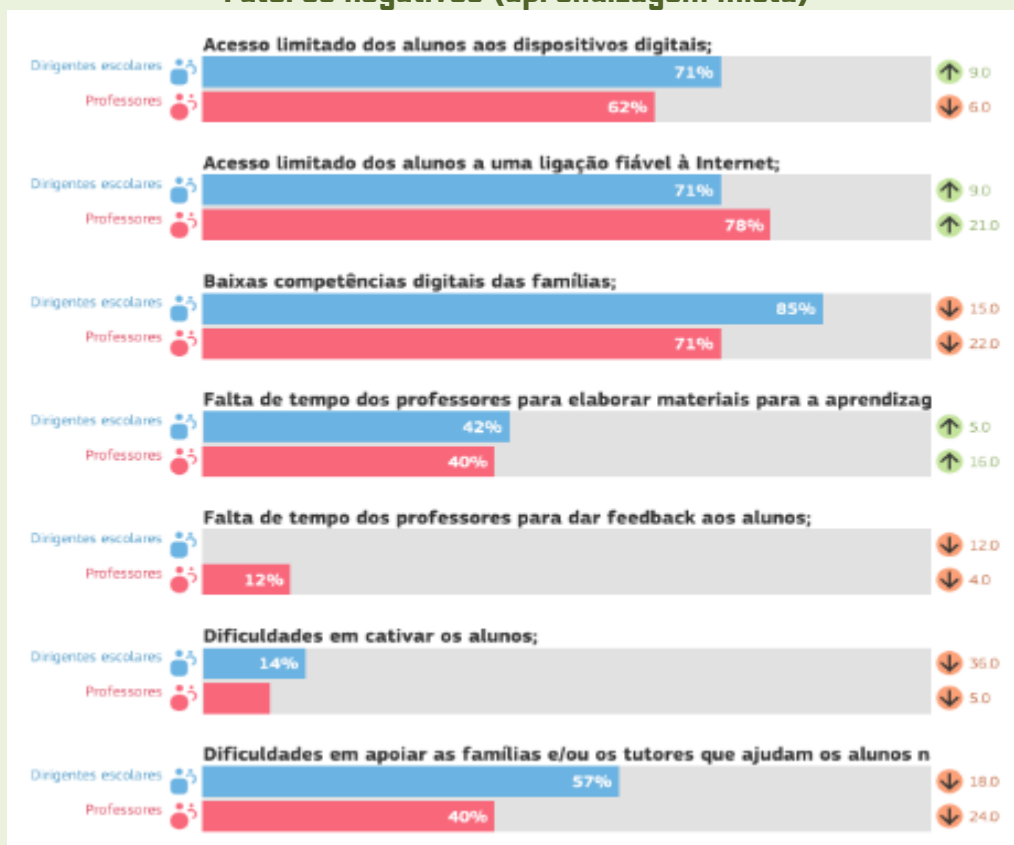
Chave de comparação

-  O resultado aumentou em comparação com o relatório 2
-  O resultado decresceu em comparação com o relatório 2
-  O resultado é o mesmo que no relatório 2
-  A comparação não é possível

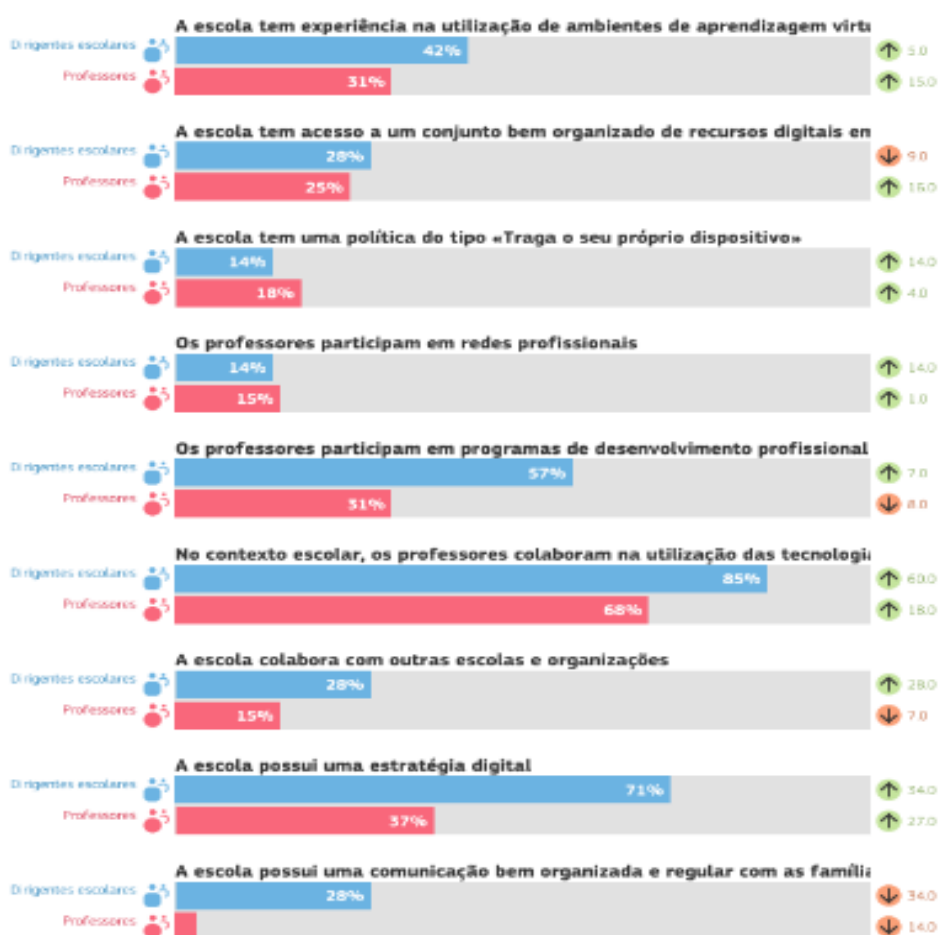
Fatores que inibem a utilização de tecnologia



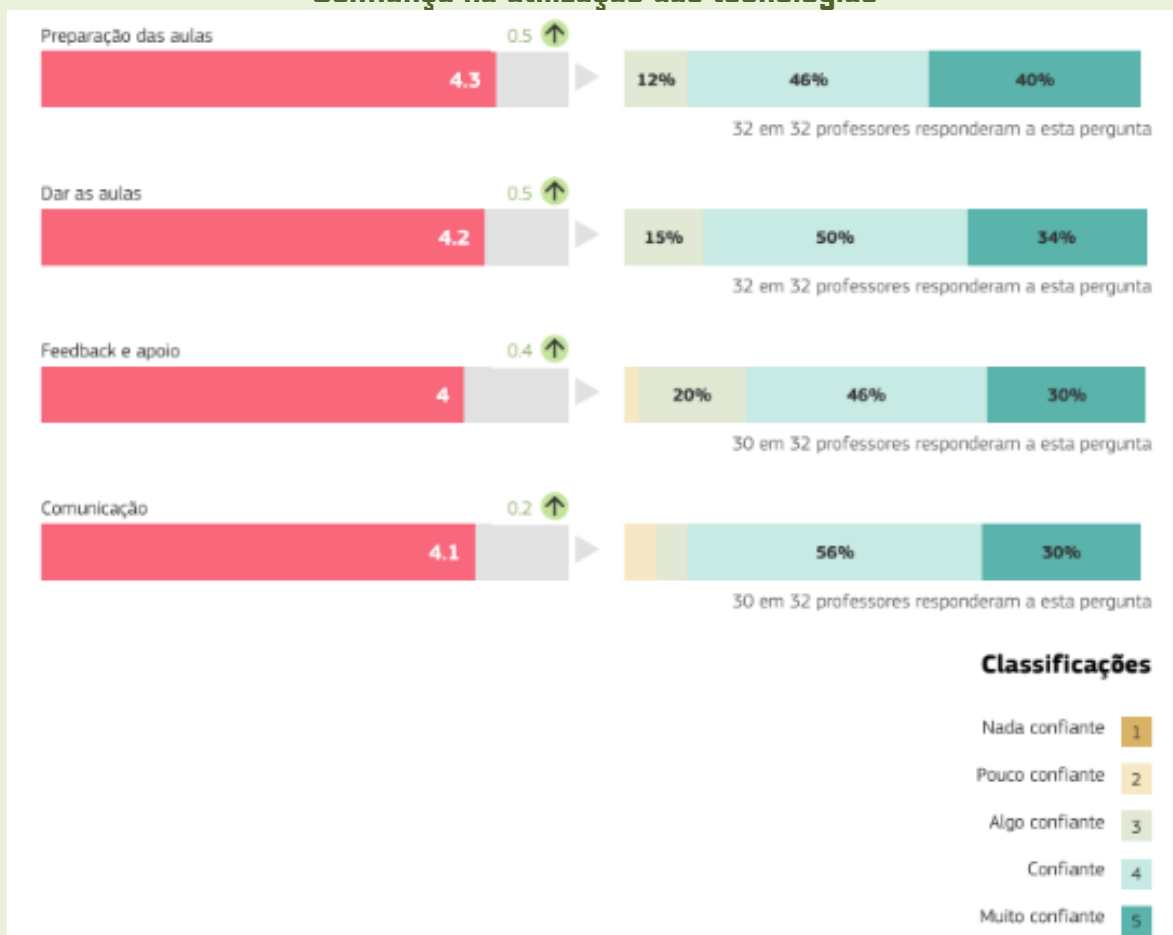
Fatores negativos (aprendizagem mista)



Fatores positivos (aprendizagem mista)

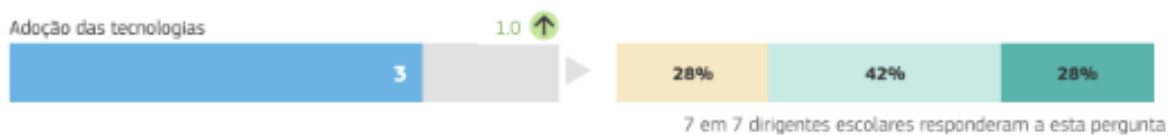


Confiança na utilização das tecnologias



Adoção das tecnologias

Dirigentes escolares



Professores

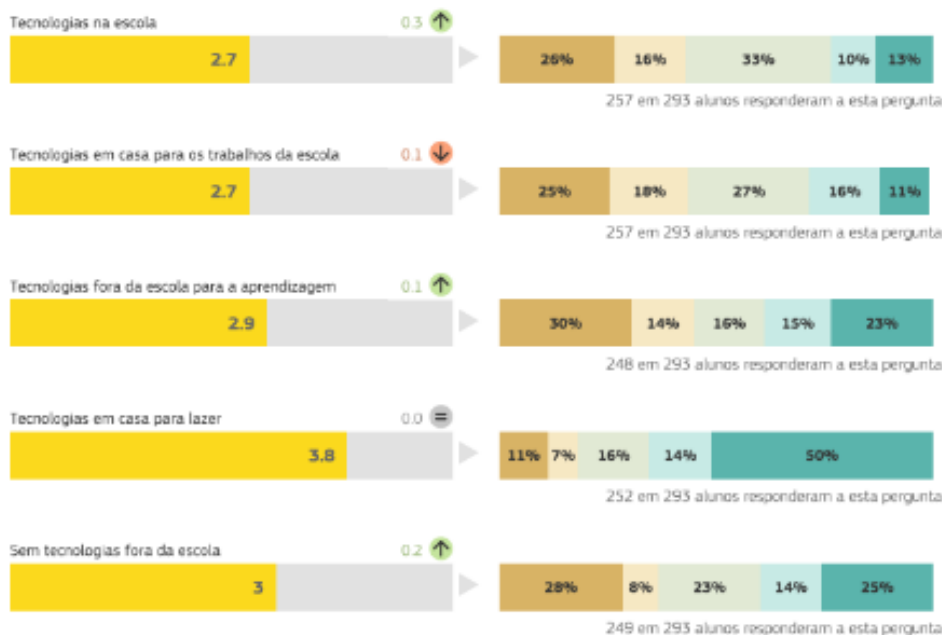


Classificações

- Tenho tendência para adotar as tecnologias digitais depois da maioria dos meus colegas 1
- Tenho tendência para adotar as tecnologias digitais ao mesmo tempo que a maioria dos meus colegas 2
- Tenho tendência para adotar as tecnologias digitais pioneiramente quando vejo vantagens claras 3
- Estou geralmente entre os inovadores que experimentam as novas tecnologias 4

Utilização de tecnologia

Alunos



Classificações

- Nunca ou quase nunca 1
- Pelo menos uma vez por mês, mas não todas as semanas 2
- Pelo menos uma vez por semana, mas não todos os dias 3
- Até uma hora por dia 4
- Mais de uma hora por dia 5

Sistemas de informação e Gestão

Alguns dos sistemas utilizados no AEAL:

- Inovar – Gestão alunos, registo de sumários, registo biográfico, avaliação, entre outras;
- Inovar Pessoal, Inovar Contabilidade.

Inovar PAA.

Inovar Consulta..

- *Google suite for education* (*Meet, classroom, google docs, calendário, email institucional, google sheets, drive...*). Estas ferramentas destinam-se a:

- Comunicação;
- Partilha de ficheiros;
- Elaboração de documentos partilhados;
- Organização;
- Avaliação.

- SIGA - Sistema Integrado de Gestão e Aprendizagem;
- DCS – Gestão e elaboração de horários das turmas e docentes;
- SIGHRE – Gestão de pessoal docente.
- G Suite For Education

Alguns sistemas de informação à gestão utilizados pelo Agrupamento:

- Página *web*;
- Blogues institucionais;
- *Email*/institucional;
- *Meet*;
- Inovar;
- ZOOM
- Classroom

Análise SWOT

1-Forças (Strengths):

- **Clareza na utilização dos resultados:** O relatório SELFIE fornece uma imagem detalhada da situação atual, permitindo uma compreensão clara das áreas fortes e das áreas de melhoria.
- **Existência de áreas bem avaliadas:** Algumas áreas, como a colaboração em rede ou o uso de tecnologias, podem estar relativamente desenvolvidas, servindo de base para reforçar a estratégia digital.
- **Ferramenta de monitorização anual:** É possível avaliar progressos ao longo do tempo e ajustar planos de ação de acordo, promovendo uma cultura de melhoria contínua.
- **Foco nas competências digitais dos alunos:** Reconhece-se a importância de desenvolver competências digitais em alunos, fundamental para o contexto atual e futuro.

2- Fraquezas (Weaknesses):

- **Pontuações baixas em áreas-chave:** Caso existam áreas como infraestruturas, avaliação digital ou desenvolvimento do pessoal com pontuações menores, podem comprometer a inovação pedagógica.
- **Desatualização de práticas:** Discrepâncias entre perceções de docentes, alunos e gestão podem indicar dificuldades na implementação efetiva das estratégias digitais.
- **Fatores que inibem a utilização da tecnologia:** Barreiras identificadas (como resistência, falta de recursos ou infraestrutura inadequada) podem limitar o impacto do plano digital.
- **Falta de recursos ou formação adequada:** Áreas como “Infraestruturas e equipamentos” e “Desenvolvimento profissional contínuo” são essenciais e podem estar insuficientemente desenvolvidas.

3- Oportunidades (Opportunities):

- **Aproveitar a avaliação como ponto de partida:** Utilizar os resultados do relatório para definir prioridades e criar um plano de ação alinhado às reais necessidades da escola.
- **Formação contínua de docentes:** Investir na formação dos professores para melhorar a confiança e competência no uso de tecnologias, promovendo inovação pedagógica.

- **Envolvimento da comunidade escolar:** Promover diálogos internos e com alunos para identificar necessidades e criar estratégias participativas de desenvolvimento digital.
- **Parcerias com entidades externas:** Colaborar com entidades públicas, privadas ou universidades para reforçar infraestruturas e competências digitais.
- **Monitorização e avaliação periódica:** Efetuar avaliações regulares (anualmente, por exemplo) para ajustar estratégias e medir progresso.

4-Ameaças (Threats):

- **Resistência à mudança:** Professores, alunos ou outros membros da comunidade que resistam às novas práticas podem dificultar a implementação efetiva do plano.
- **Infraestruturas inadequadas ou desatualizadas:** A insuficiência ou obsolescência de equipamentos e conectividade pode limitar a utilização das tecnologias digitais.
- **Falta de recursos financeiros sustentáveis:** Limitações orçamentais podem comprometer a aquisição de novos equipamentos e formação contínua.
- **Disparidades de acesso:** Problemas de acesso dos alunos a dispositivos em casa podem criar desigualdades na aprendizagem.
- **Alterações pedagógicas e tecnológicas rápidas:** A rápida evolução da tecnologia exige uma atualização constante, o que pode ser desafiador de manter.

Sugestões para o plano de desenvolvimento digital:

- Priorizar as áreas com pontuações mais baixas, como infraestruturas e práticas de avaliação.
- Fortalecer a formação contínua do corpo docente, promovendo competências digitais avançadas.
- Melhorar a acessibilidade dos alunos a dispositivos e internet em casa, combatendo a exclusão digital.
- Promover uma cultura de inovação e abertura às mudanças na comunidade escolar.
- Monitorizar regularmente os progressos, ajustando estratégias conforme necessário.

PADDE – Plano de Ação para o Desenvolvimento Digital da Escola

Visão e objetivos do PADDE

Em consonância com o Projeto Educativo do Agrupamento, o PADDE assume como visão a consolidação de uma cultura digital partilhada, sustentável e pedagogicamente significativa, que promova a inovação educativa, a inclusão e a equidade no acesso às aprendizagens, reforçando a qualidade do serviço público de educação

Tal como explicitado no PE, o Agrupamento orienta a sua ação no sentido de capacitar os alunos para responderem aos desafios do futuro, assumindo que a escola deve “preparar os alunos para uma sociedade globalizada”, promovendo competências de adaptação, pensamento crítico e utilização consciente da tecnologia.

Neste enquadramento, o PADDE define objetivos claros de capacitação digital de docentes, alunos e pessoal não docente, de integração transversal das tecnologias digitais nas práticas pedagógicas e de promoção de uma utilização crítica, segura e responsável do digital, enquanto instrumento ao serviço da aprendizagem e da inclusão.

O PADDE contribui, assim, de forma direta e estruturada, para a concretização dos objetivos estratégicos do Projeto Educativo, nomeadamente no que respeita:

- À melhoria sustentada da qualidade das aprendizagens;
- À adequação das práticas pedagógicas aos diferentes perfis, ritmos e necessidades dos alunos;
- À criação de ambientes educativos seguros, inclusivos e estimulantes;
- Ao reforço do trabalho colaborativo e da reflexão sobre as práticas pedagógicas;
- À valorização de uma cultura de rigor, responsabilidade, participação e inovação.

Neste sentido, o PE sublinha a relevância da inovação e da tecnologia enquanto motores de melhoria educativa, assumindo como prioridade **“investir na qualidade e no recurso às TIC como estratégia da melhoria e inovação nos processos pedagógicos de ensino e aprendizagem”**

Deste modo, o PADDE afirma-se como um instrumento estratégico essencial para operacionalizar a Visão, a Missão e os Valores do Agrupamento, assegurando uma transição digital coerente, integrada e alinhada com o projeto educativo da escola.

Articulação entre o PADDE e os Eixos Estratégicos do Projeto Educativo

O Projeto Educativo define quatro eixos estratégicos que orientam a ação do Agrupamento. O PADDE contribui de forma direta e transversal para cada um deles.

Eixo 1 – Melhoria das Aprendizagens

O PE sublinha a importância de promover práticas pedagógicas inovadoras que valorizem o pensamento crítico, a criatividade e a autonomia (PE, p. 32). O PADDE reforça este eixo ao:

- integrar tecnologias digitais nas práticas de ensino;
- promover metodologias ativas centradas no aluno;
- apoiar a diferenciação pedagógica;
- melhorar a qualidade da avaliação formativa através de ferramentas digitais.

Eixo 2 – Prevenção do Abandono, Absentismo e Indisciplina

O PE destaca a necessidade de criar ambientes educativos motivadores e consistentes (PE, p. 35). O PADDE contribui ao:

- tornar as aprendizagens mais significativas através de recursos digitais;
- reforçar a comunicação com os alunos e as famílias;
- promover plataformas que permitam um acompanhamento mais próximo e regular.

Eixo 3 – Gestão e Organização

O PE defende a otimização dos processos de gestão e comunicação, garantindo maior eficiência e transparência (PE, p. 36). O PADDE apoia este eixo ao:

- digitalizar procedimentos administrativos;
- reforçar o uso de plataformas colaborativas;
- melhorar a infraestrutura tecnológica;
- promover a literacia digital dos profissionais.

Eixo 4 – Relação Escola-Família-Comunidade

O PE afirma que o Agrupamento é uma escola aberta, que **“valoriza a relação com a comunidade educativa e com os parceiros locais, entendendo-a como fator essencial para o desenvolvimento educativo e social dos alunos”**. (PE, p. 9). O PADDE reforça esta relação ao:

- promover canais digitais de comunicação acessíveis e eficazes;
- divulgar projetos e trabalhos dos alunos;
- envolver parceiros externos em iniciativas digitais;
- facilitar a participação das famílias através de plataformas digitais.

Parceiros

- DGE, DGEEC e outros serviços centrais do ME – Recursos educativos digitais, formação no âmbito da capacitação digital, disponibilização / manutenção de equipamentos;
- Câmara Municipal de Lisboa;
- Class of Wonder
- Associação Mutualista do Montepio
- Junta de Freguesia do Lumiar;
- Junta de Freguesia de Santa Clara.
- Associação Internacional para Aprendizagem Social e Emocional ao Longo da Vida – Beemotional;
- CFAE - Formação no âmbito da capacitação digital;
- Rede de Bibliotecas Escolares;
- PSP - Escola Segura;
- Centro Social da Musgueira;
- ISCTE.

Dimensões de intervenção

O PADDE estrutura-se em três dimensões complementares:

- Dimensão Organizacional

Focada no reforço da liderança pedagógica, no trabalho colaborativo, na comunicação institucional e no desenvolvimento profissional contínuo, promovendo práticas digitais que sustentem uma organização escolar mais eficiente e participada.

- Dimensão Pedagógica

Orientada para a integração intencional do digital no currículo, na avaliação e nas práticas de ensino, potenciando aprendizagens significativas e o desenvolvimento de competências transversais.

- Dimensão Tecnológica e Digital

Incide sobre a melhoria das infraestruturas, dos equipamentos e do acesso à Internet, assegurando condições técnicas adequadas ao desenvolvimento das atividades educativas.

Dimensão	Ação	Objetivo
Organizacional	Discussão e recolha de contributos dos docentes em reuniões de grupo departamento/ disciplinar/ ano de escolaridade/ conselho de turma/ conselho de docentes	Recolher o contributo dos docentes para a elaboração do PADDE
	Inovar PAA	- Apresentar, consultar, coordenar e aprovar atividades; - Acompanhar online e em tempo real, em qualquer lugar, de todas as atividades propostas e do seu estado
	Aplicação do SELFIE para atualização do PADDE	Atualizar o PADDE e a ações a desenvolver.
	Atualização da proficiência digital do corpo docente.	Aplicação do SELFIE for TEACHERS e questionário de recolha de resultados obtidos.
	Mural partilha entre colegas de atividades / recursos/ projetos realizados	Promover o trabalho colaborante entre pares.
	Workshop digital para o Pessoal não docente	Capacitar digitalmente a comunidade escolar
	Inclusão na página do Agrupamento de um tradutor para diferentes línguas	Promover a inclusão
	Manutenção e criação de conta de Email para todo o pessoal docente, não docente e discentes que ainda não tenham	Manter os canais de comunicação oficial atualizados e seguros
	Publicação de trabalhos/ atividades/projetos na página do Agrupamento	Divulgar os trabalhos realizados pelos alunos e projetos do Agrupamento.
	Apresentação do PADDE	Divulgar o PADDE, explicando a sua operacionalização com o objetivo do envolvimento da comunidade escolar
	Manutenção do site do agrupamento e blogues das escolas de 1º ciclo, do PADDE e das bibliotecas escolares	- O uso do blogue ou site, como um recurso tecnológico, pode contribuir para diminuir as barreiras de comunicação entre a escola e sua comunidade escolar, favorecendo a interação entre os participantes do processo de ensino-aprendizagem, a fim de propiciar uma educação mais justa, cidadã e humana. - Divulgar os trabalhos realizados pelos alunos e projetos do Agrupamento. - Estabelecer uma relação de cooperação permanente com a comunidade educativa. - Valorizar o papel da escola no Meio; - Intensificar o envolvimento dos parceiros na vida do Agrupamento. - Utilizar o blogue/site na educação, como um canal de comunicação entre alunos, pais e professores, - possibilitando uma troca de saberes.

Dimensão	Ação	Objetivo
Pedagógica	Avaliação realizada digitalmente	- Desenhar o processo de ensino/aprendizagem com recurso às tecnologias digitais.
	MAGOS	- Treino e recuperação de competências de Oralidade, Leitura e Escrita - Diferenciação dos percursos de jogo de acordo com nível inicial do aluno - Adaptação a alunos de PLNM - Aumento da inovação e uso de recursos digitais no contexto escolar
	"Pensar Digital" Sementes de Sucesso como Oferta Complementar para os 4º anos	- Desenvolver o pensamento computacional através de atividades digitais estruturadas e lúdicas. - Promover competências de resolução de problemas, recorrendo à decomposição, sequenciação e lógica. - Estimular o raciocínio lógico, a criatividade e o trabalho colaborativo. - Incentivar a utilização crítica, segura e responsável das tecnologias digitais. - Integrar o digital como recurso pedagógico ao serviço das aprendizagens. - Identificar os principais serviços da internet; - Explorar informação de diferentes fontes e formatos (texto, imagem, som e vídeo); - Pesquisar informação na internet; - Avaliar páginas da internet; - Estruturar e apresentar um trabalho de pesquisa; - Netiqueta e segurança na internet.
	E-Biblioteca@s	- Melhorar a capacidade leitora e interpretativa; - Aferir os conhecimentos após a leitura e exploração de uma obra. - Desenvolver competências, não só a nível das TIC, mas também nas Literacias da Informação, através da criação de novos e estimulantes ambientes de aprendizagem, que se pretende facilitadores do desenvolvimento de competências e da aquisição de conhecimentos.

Dimensão	Ação	Objetivo
Tecnológica e digital	Atribuição de Kits informáticos a todos os alunos e pessoal docente	Dotar docentes e discentes de equipamentos informáticos.
	Inovar (Consulta, Alunos, PAA, Pessoal, Contabilidade)	Disponibilizar digitalmente todas as informações nas diferentes vertentes da plataforma.
	Equipar as salas com routers	Permitir o trabalho mais abrangente, frequente e suportado no âmbito do digital.
	Melhorar e alargar a rede nas escolas do 1º ciclo.	Aumentar a utilização generalizada dos recursos digitais por toda a comunidade escolar.
	Equipar as salas com novos projetores	Permitir o trabalho mais abrangente, frequente e suportado no âmbito do digital.

AÇÕES

Dimensão Organizacional

Nome da Ação: No Lumi@r do Digital

Dimensão Organizacional

Áreas

- Possuir um site ou um blogue onde publicar as notícias, eventos, avisos, comunicados, horários, dados dos professores e da escola, etc., a fim de facilitar sua comunicação com a comunidade.

Objetivos

- O uso do blogue ou site, como um recurso tecnológico, pode contribuir para diminuir as barreiras de comunicação entre a escola e sua comunidade escolar, favorecendo a interação entre os participantes do processo de ensino-aprendizagem, a fim de propiciar uma educação mais justa, cidadã e humana.
- Divulgar os trabalhos realizados pelos alunos e projetos do Agrupamento.
- Estabelecer uma relação de cooperação permanente com a comunidade educativa.
- Valorizar o papel da escola no Meio;
- Intensificar o envolvimento dos parceiros na vida do Agrupamento.
- Utilizar o blogue/site na educação, como um canal de comunicação entre alunos, pais e professores, possibilitando uma troca de saberes.

Dinâmicas

- A partir de todas as ideias já relacionadas e organizadas, iniciou-se o processo de criação propriamente dita do blogue/site na internet.
- Criar um nome para o blog.
- Publicação de trabalhos/projetos nas plataformas digitais da escola/ do Agrupamento.
- Alimentar o blogue/site com informação/notícias.

Destinatários

Indicadores a Monitorizar

- Indicadores a monitorizar:
 - Número de publicações
 - Número de visitas
 - Participação dos Docentes e Não docentes
- Instrumentos de monitorização:
 - No mínimo 1 participação/ notícia por turma
 - Número de visualizações
 - Aumento do número de participantes e de acessos ao Blogue

Resultados Esperados/Critérios de Sucesso

- Integrar o uso da Internet no contexto de projetos de trabalho mais gerais e na aula.
- Divulgar trabalhos e projetos tornando-os transparente para os pais dos alunos e para toda a comunidade.
- Haver visibilidade do blogue/site por parte da comunidade educativa, dos alunos, familiares e comunidade em geral.

Participantes

- Coordenadores, Professores, educadores, pessoal não docente e alunos do Agrupamento de Escolas do Alto do Lumiar

Recursos Humanos e Materiais

- Docentes e não docentes
- Alunos
- Computador
- Internet

Distribuição temporal

- Ao longo do ano

Avaliação

Meta

- 30% de Participação – meta superada
- 15%-30% de Participação – meta alcançada
- <15% de Participação – meta não alcançada

Nome da Ação : workshop digital para o Pessoal não docente

Dimensão Organizacional

Áreas/Problema

- Baixa proficiência digital do pessoal não docente.

Objetivos

- Capacitar digitalmente a comunidade escolar
- Valorizar a Escola enquanto local de trabalho e de formação/investigação.
- Melhorar os níveis de qualificação nas diferentes funções que exercem na organização de uma escola.

Descrição da atividade

Competências Digitais Básicas – Manipulação e Uso de Ferramentas Online

O pessoal não docente tem mostrado interesse relativamente ao uso da tecnologia, no sentido de colmatar as dificuldades que esta implica a nível pessoal, social e profissional. Neste sentido, considera-se elementar facilitar a formação ao pessoal não docente, nesta área de conhecimento digital, contribuindo para a melhoria das relações interpessoais, sociais, emocionais e profissionais, no ambiente educativo que está inserido.

Os conteúdos serão desenvolvidos recorrendo do uso e manipulação do computador, usando estratégias de observação na apresentação das ferramentas tecnológicas e digitais, através duma metodologia prática e demonstrativa.

- Manipulação e uso do computador
- Criar conta email
- Gerir conta correio eletrónico
- Consulta de páginas da internet /Perigos da internet
- Conhecer a página do Agrupamento
- Consultar documentos estruturais do Agrupamento
- Preenchimentos de formulários e questionários

Dinâmicas

- Ações de capacitação para o pessoal não docente.

Destinatários

- Todo o pessoal não docente.

Indicadores a Monitorizar

- Número de participantes nas ações

Resultados Esperados/Critérios de Sucesso

- 25% de adesão por parte do Pessoal não Docente

Participantes

- Todo o pessoal não docente.

Recursos Humanos e Materiais

- Computadores
- Quadro interativo

Distribuição temporal

- Ao longo de 2 anos

Avaliação

- Inquérito digital de avaliação da formação.

Dimensão Pedagógica

1º Ciclo

Nome da Ação: Pensar Digital

Dimensão Pedagógica

Áreas/Problema

- Necessidade de desenvolver o pensamento computacional desde o 1.º Ciclo.
- Promoção de competências de resolução de problemas, raciocínio lógico e criatividade.
- Uso consciente, seguro e responsável das tecnologias digitais.
- Desenvolvimento de atitudes colaborativas e autónomas no trabalho com recursos digitais.

Objetivos

- Desenvolver o pensamento computacional através de atividades digitais estruturadas e lúdicas.
- Promover competências de resolução de problemas, recorrendo à decomposição, sequenciação e lógica.
- Estimular o raciocínio lógico, a criatividade e o trabalho colaborativo.
- Incentivar a utilização crítica, segura e responsável das tecnologias digitais.
- Integrar o digital como recurso pedagógico ao serviço das aprendizagens.
- Identificar os principais serviços da internet;
- Explorar informação de diferentes fontes e formatos (texto, imagem, som e vídeo);
- Pesquisar informação na internet;
- Avaliar páginas da internet;
- Estruturar e apresentar um trabalho de pesquisa;
- Netiqueta e segurança na internet.

Dinâmicas

- Sessões semanais de 1h/turma.
- Realização de desafios com níveis de complexidade progressiva.
- Trabalho individual e em pequenos grupos.
- Discussão e reflexão sobre os processos de resolução adotados.
- Momentos de autoavaliação e de consolidação das aprendizagens.

Destinatários

- Alunos do 4º ano das 4 escolas do agrupamento

Indicadores a Monitorizar

- Grau de envolvimento e participação dos alunos nas atividades propostas.
- Capacidade de aplicação de estratégias de pensamento computacional.
- Evolução na resolução de problemas e no raciocínio lógico.
- Utilização adequada e responsável dos recursos digitais.
- Qualidade da interação e do trabalho colaborativo entre pares

Resultados Esperados/Critérios de Sucesso

- Desenvolvimento de competências de pensamento computacional.
- Melhoria do raciocínio lógico e da autonomia na resolução de problemas.
- Utilização consciente, crítica e segura das tecnologias digitais.
- Aumento da motivação e do envolvimento dos alunos nas atividades.
- Contributo para o desenvolvimento das competências previstas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.

Participantes

- As turmas do 4º ano das 4 escolas do agrupamento

Recursos Humanos e Materiais

- Professor Titular de Turma
- Professor de sementes de Sucesso
- Computador
- Internet
- Projetor

Distribuição temporal

- Ação desenvolvida ao longo do ano letivo, integrada na Oferta Complementar.

Avaliação

Meta

- 30% de satisfação - meta superada
- 15%-30% de satisfação - meta alcançada
- <15% de satisfação - meta não alcançada

Nome da Ação: Semente

Dimensão Pedagógica

Áreas/Problema

- Bullying e Violência Escolar;
- Dificuldades na Comunicação e Relacionamento Interpessoal;
- Saúde Mental e Bem-estar;
- Participação da Família no Desenvolvimento Socioemocional;

Objetivos

- Promover a empatia, autorregulação, comunicação, colaboração e resolução de conflitos, ajudando os alunos a gerir suas emoções e interagir de maneira mais saudável e construtiva com os outros;
- Promover um ambiente escolar saudável e inclusivo, onde os alunos se sintam seguros, respeitados e motivados a aprender, reduzindo casos de bullying e promovendo o bem-estar geral dentro da escola;
- Incentivar a colaboração entre escola e família;

- Incentivar a aceitação das diferenças e o respeito pela diversidade, criando uma comunidade escolar mais inclusiva;

Dinâmicas

- Ferramentas práticas e interativas que envolvem os alunos de forma lúdica e reflexiva, auxiliando no desenvolvimento das suas competências socioemocionais de forma contínua e integrada no quotidiano escolar.

Destinatários 2ºAno

Indicadores a Monitorizar

- Indicadores a monitorizar:
 - Autorregulação Emocional
 - Empatia
 - Comunicação
 - Envolvimento da Família
 - Diversidade e Inclusão no Ambiente Escolar
- Instrumentos de monitorização:
 - Observar e registar o comportamento dos alunos durante atividades, para avaliar seu desenvolvimento socioemocional
 - Registrar incidentes relacionados a comportamentos negativos (como bullying, agressão ou discriminação) e comportamentos positivos (como demonstrações de empatia ou resolução pacífica de conflitos)
 - Permitir que os alunos reflitam sobre seu próprio desenvolvimento emocional e social.
 - Usar a tecnologia para acompanhar em tempo real os dados de evolução socioemocional dos alunos, proporcionando feedback instantâneo e detalhado.

Resultados Esperados/Critérios de Sucesso

Melhoria no Clima Escolar e Bem-Estar Emocional

Participantes

- 22

Recursos Humanos e Materiais

- Professor titular de turma
- Alunos 2º ano
- Projetor
- Plataforma Semente
- Manuais
- Internet
- Blogue: [EBI/JI - Galinheiras \(eblgalinheiras.blogspot.com\)](http://EBI/JI - Galinheiras (eblgalinheiras.blogspot.com))

Distribuição temporal

- Ao longo do ano letivo

Avaliação

Meta 25%

- > 30% de participação - meta superada
- 25%-30% de participação - meta alcançada
- Entre 15 e 25% - meta não atingida
- <15% - meta não alcançada

Nome da Ação: Magos

Dimensão Pedagógica

Áreas/Problema

- Motivação para o treino e recuperação de competências de Oralidade, Leitura e Escrita

Objetivos

- Treino e recuperação de competências de Oralidade, Leitura e Escrita
- Diferenciação dos percursos de jogo de acordo com nível inicial do aluno
- Adaptação a alunos de PLNM
- Aumento da inovação e uso de recursos digitais no contexto escolar

Descrição da atividade

- O "Magos" consiste numa ferramenta pedagógica gamificada ("jogo") que visa aumentar a motivação dos alunos para o treino e consolidação de aprendizagens essenciais do Português nos domínios da Oralidade, Leitura e Escrita (cf. definidas pela DGE). O jogo é implementado pelos professores ao longo de 10 a 20 sessões, transformando a sala de aula num ambiente de jogo/aprendizagem híbrido (digital + off screen), contribuindo por isso para o desenvolvimento de competências de literacia digital dos alunos e maior inovação e utilização de recursos digitais pelos professores

Dinâmicas

- 2 sessões de divulgação e capacitação para docentes;
- Envio de comunicações digitais;
- Contactos diretos com os professores titulares de turma;
- Apoio direto a docentes.

Destinatários

- Turmas de 2º, 3º e 4º anos das 4 escolas do Agrupamento

Indicadores a Monitorizar

- 50% de participação das turmas do 1º ciclo

Resultados Esperados/Critérios de Sucesso

- Alunos melhoram PERFORMANCE em 10%;
- Alunos aumentam MOTIVAÇÃO para a aprendizagem em 15%;
- Melhoria das competências de Oralidade, Leitura e Escrita em 10%.

Participantes

- Alunos do 2º, 3º e 4º ano

Recursos Humanos e Materiais

- Computadores/ conversíveis
- Plataforma do jogo

Distribuição temporal

- Reunião de apresentação e auscultação com professores das turmas.
- Formação certificada dos professores (4h)
- Inscrição das turmas em jogo e diagnóstico do nível de partida dos alunos 10 a 20 sessões de jogo em aula, com acompanhamento contínuo SPOTGAMES

Avaliação

- > 30% com sucesso - meta superada
- Entre 15 e 30% com sucesso - meta alcançada
- < 15% - meta não alcançada

Nome da Ação: Raízes Digitais (Bip Zip)

Dimensão Pedagógica

Áreas/Problema

- Exclusão digital entre crianças (5-10 anos).
- Baixos níveis de qualificação.
- Falta de apoio familiar e escolar para aprendizagem digital e desenvolvimento de competências do século XXI.

Objetivos

- Objetivo Geral
- Transformar a diversidade cultural e étnica dos territórios em força mobilizadora de inclusão social, cidadania ativa, competências digitais e coesão comunitária, através da tecnologia e do diálogo intergeracional.
- Objetivos Específicos
- Promover empatia, respeito pela diversidade e inclusão, aproximando culturas, tradições e gerações através de oficinas colaborativas com crianças, seniores e comunidade educativa.
- Desenvolver competências digitais essenciais nas crianças, com foco em pensamento computacional, programação criativa e narrativas digitais baseadas na diversidade cultural local.
- Reforçar a inclusão digital, promovendo autonomia tecnológica, autoestima e participação ativa na vida cultural através de oficinas de iniciação digital e criação de memórias digitais.

Dinâmicas

- Oficinas Digitais para Crianças: robôs educativos, criação de jogos, storytelling digital, programação criativa, exploração de culturas do território.
- Oficinas Intergeracionais: encontros entre crianças e seniores para partilha de saberes e co-criação digital.
- Workshops para professores, educadores e técnicos: capacitação em metodologias digitais, diversidade cultural, mediação e pensamento computacional.
- Eventos e Convívios Digitais: exposições, mostras públicas, jogos e conteúdos digitais criados pelos participantes.
- Conexões Digitais: recolha, edição e divulgação de produtos digitais (jogos, vídeos, histórias, galerias online).
- Plataforma aberta com conteúdos digitais criados pelos participantes.

Destinatários

Alunos dos 3º e 4º Ano da EBI Pintora Maluda
Jardim de Infância EBI Pintora Maluda

Indicadores a Monitorizar

- Participação
- Frequência nas oficinas (crianças, seniores, técnicos).
- Número total de atividades realizadas.
- Participação em eventos comunitários.
- Aprendizagens e Competências
- Evolução das competências digitais (pré e pós-oficinas).
- Capacidade de utilização de equipamentos, apps, robôs e ferramentas de criação digital.
- Participação ativa nas atividades intergeracionais.
- Inclusão e Coesão Social
- Grau de interação entre gerações.
- Perceção de pertença comunitária (questionários).
- Envolvimento das famílias e parceiros locais.
- Produção de Conteúdos

- Nº de jogos digitais criados.
- Nº de vídeos produzidos.
- Nº de publicações criadas.
- Nº de produtos digitais criados para demonstração.

Resultados Esperados/Critérios de Sucesso

- Aprendizagens e Capacitação
- Crianças desenvolvem pensamento computacional, programação básica, criatividade digital e expressão intercultural.
- Professores e técnicos sentem-se preparados para integrar tecnologias e diversidade nas práticas diárias.
- Inclusão e Coesão Social
- Maior diálogo e colaboração intergeracional.
- Maior sentimento de pertença e valorização de culturas locais.
- Fortalecimento de redes comunitárias.
- Produtos e Disseminação
- Produção consistente de jogos, vídeos e conteúdos digitais visíveis à comunidade.
- Plataforma aberta com conteúdos acessíveis e replicáveis.
- Sustentabilidade
- Continuidade das práticas digitais integradas nas instituições (CSM e EBI Pintora Maluda).
- Materiais, equipamentos e metodologias permanecem disponíveis no território.
- Parceiros mantêm colaboração pós-projeto.

Participantes

- Alunos do 4º Ano da EBI Pintora Maluda

Recursos Humanos e Materiais

- Recursos Humanos
- Formadores/criadores de conteúdos
- Professores
- Técnico de suporte/manutenção
- Recursos Materiais
- Computadores, tablets, robôs educativos, equipamentos multimédia.
- Software e plataformas digitais.
- Materiais pedagógicos, mobiliário e recursos visuais.

Distribuição temporal

- Sessões semanais (oficinas), Capacitação da comunidade educativa e eventos/convívios digitais pontuais

Avaliação

- Avaliação Diagnóstica
- Levantamento inicial de competências digitais (crianças).
- Identificação de expectativas, necessidades e níveis de literacia digital.
- Avaliação Formativa
- Monitorização contínua das oficinas e participação.
- Registo de progressos individuais nas competências digitais e interculturais.
- Observação de interações intergeracionais.
- Reuniões periódicas com equipas técnicas e educativas.
- Avaliação Sumativa
- Comparação entre competências iniciais e finais (pré e pós).

- Análise do volume e qualidade dos produtos digitais criados.
- Satisfação de crianças, seniores, famílias e professores.
- Medição da coesão comunitária e participação nos eventos.
- Relatório final com conclusões, aprendizagens e recomendações.

Nome da Ação: Eu leio

Dimensão Pedagógica

Áreas/Problema

- Português – Criar o gosto pela leitura e pela escrita

Objetivos

- Desenvolver o interesse pela leitura e escrita: Criar atividades interativas e lúdicas que despertem a curiosidade e o prazer em explorar histórias, palavras e textos.
- Promover a criatividade e a expressão pessoal: Estimular os alunos a criarem as suas próprias narrativas, poesias ou desenhos relacionados às histórias lidas, utilizando ferramentas digitais.
- Fortalecer habilidades básicas de leitura e escrita: Oferecer recursos digitais que ajudem na identificação de letras, formação de palavras e construção de frases, respeitando o ritmo da aprendizagem de cada criança.
- Incorporar tecnologia de forma significativa: Utilizar aplicativos, jogos educativos e plataformas digitais para tornar a aprendizagem mais dinâmica e envolvente, conectando-o ao quotidiano das crianças.
- Fomentar a autonomia na aprendizagem: Incentivar os alunos a explorarem conteúdos digitais de forma independente, promovendo a autoconfiança e o senso de conquista.
- Criar um ambiente colaborativo: Propor atividades em grupo, como a criação de histórias coletivas ou a leitura compartilhada, para desenvolver habilidades sociais e o trabalho em equipa.

Esses objetivos ajudam a transformar a aprendizagem numa experiência significativa e prazerosa, criando uma base sólida para o desenvolvimento contínuo da leitura e escrita.

Dinâmicas

Sala de aula

- Plataformas Digitais: CANVA, power point, word, wordwall, socrative, Edugames, Kahoot, Quizizz, Mindmeister, paint, Padlet...;
- Livros Infantis;
- Visualização de vídeos;
- Visualização do manual interativo;
- Atividades Digital;
- Atividade Quiz.
- Projeto “EU LEIO” – Escola Virtual

Destinatários

Indicadores a Monitorizar

Indicadores a monitorizar:

- Intervenções orais e verificar o empenho dos alunos nas atividades em aula.

Instrumentos de monitorização:

- Fichas de Treino e de trabalho, bem como, leitura para a turma.

Resultados Esperados/Critérios de Sucesso

Resultados Esperados:

- Interesse ativo, dos alunos, em atividades de leitura e escrita ao longo do ano letivo.
- Aumento no número de livros lidos por aluno.
- Melhoria nas Habilidades de Escrita, como, produção de textos criativos individual ou coletivos.
- Redução de erros gramaticais e maior coesão textual em produções escritas.
- Criação de Hábitos de Leitura.
- Envolvimento da comunidade escolar ou local em atividades relacionadas à leitura e escrita.

Critérios de Sucesso:

- Participação Ativa dos alunos e feedback positivo dos participantes em avaliações periódicas.
- Satisfação e Motivação: maior interesse pela leitura e escrita ao final do ano letivo.

Participantes

- 23 alunos (1ºB_ EBI Pintora Maluda)

Recursos Humanos e Materiais

- Professores
- Ferramentas digitais: Canva, power point, word, wordwall, socrative, Kahoot, Quizizz, paint, Padlet Mindmeister, Blog da escola e Escola Virtual
- Computador
- Projetor
- Acesso à internet
- Impressora
- Material de escrita e de leitura
- Cartolinas
- Outros materiais de desgaste.

Distribuição temporal

- Ao longo do ano letivo 2025/26

Avaliação

- > 30% de participação - meta superada
- 25%-30% de participação - meta alcançada
- Entre 15 e 25% - meta não atingida meta alcançada
- <15% - meta não alcançada

Nome da Ação: *"Lisboa pelos nossos olhos e palavras"*

Dimensão Pedagógica

Áreas/Problema

- Português: Produzir textos informativos e desenvolver a leitura e a comunicação oral.
- Matemática: Aplicar noções de medida, geometria e estatística em contextos reais; representar dados sobre Lisboa e reconhecer formas geométricas na arquitetura de Lisboa.
- Estudo do Meio: Conhecer a história e o património de Lisboa.
- Expressões artísticas: Expressar-se criativamente através de meios digitais.

Objetivos

- Descobrir, compreender e representar Lisboa através de diferentes linguagens — escrita, matemática, histórica e artística, utilizando diferentes ferramentas digitais.
- Valorizar a identidade, o património e a cultura de Lisboa.

Dinâmicas

- Pesquisa de informações sobre a cidade de Lisboa (história, património, cultura, ...)
- Organização da informação recolhida num Padlet.
- Criação de uma apresentação e de um jogo (kahoot) sobre a cidade de Lisboa.

Destinatários

Indicadores a Monitorizar

- Indicadores a monitorizar:
 - Envolvimento dos alunos na utilização das ferramentas digitais.
 - Conteúdos digitais produzidos.
 - Autonomia demonstrada na utilização das ferramentas digitais.
- Instrumentos de monitorização:
 - Portefólio digital de turma (Padlet da turma com os trabalhos produzidos)
 - Observação da evolução das competências digitais dos alunos ao longo das atividades desenvolvidas.

Resultados Esperados/Critérios de Sucesso

- Criação de uma apresentação digital com todos os trabalhos produzidos ao longo do ano.
- Elaboração de um jogo (kahoot) sobre a cidade de Lisboa

Participantes

- 30 alunos do 4ºano

Recursos Humanos e Materiais

- Professor
- Alunos
- Computadores
- Projetor

Distribuição temporal

- Ao longo do ano

Avaliação

Meta 30%

- > 30% de participação - meta superada
- 25%-30% de participação - meta alcançada
- Entre 15 e 25% - meta não atingida
- <15% - meta não alcançada

Nome da Ação: Eu Leio

Dimensão Pedagógica

Áreas/Problema

Motivação para o treino e recuperação de competências de Oralidade, Leitura e Escrita

O Eu Leio é um jogo que desenvolve e treina as competências de leitura em crianças que estão a iniciar o seu percurso escolar ou experienciam dificuldades na aprendizagem da leitura.

Objetivos

- Proporcionar um ambiente de aprendizagem mais autónomo, colaborativo e motivador
- Potenciar a aprendizagem do Português
- Combater o insucesso escolar
- Treino e recuperação de competências de Oralidade, Leitura e Escrita
- Diferenciação dos percursos de jogo de acordo com nível inicial do aluno
- Aumento da inovação e uso de recursos digitais no contexto escolar

Dinâmicas

- Aplicação do jogo
- Apoio direto a alunos
- Aumento das competências da oralidade, leitura e escrita dos alunos

Destinatários

2ªA

Indicadores a Monitorizar

- Indicadores a monitorizar:
 - Performance
 - Motivação
 - Competências de Oralidade, Leitura e Escrita.
- Instrumentos de monitorização:
 - Resultados do jogo
 - Avaliação
 - Autoavaliação

Resultados Esperados/Critérios de Sucesso

Melhoria das competências dos alunos

Participantes

- 22

Recursos Humanos e Materiais

- Professora titular de turma
- Alunos 2ªA
- Projetor
- Computadores
- Plataforma do jogo Eu Leio
- Internet Blogue: [EBI/JI - Galinheiras \(eblgalinheiras.blogspot.com\)](http://EBI/JI - Galinheiras (eblgalinheiras.blogspot.com))

Distribuição temporal

- Ao longo do ano letivo

Avaliação

Meta 35%

- > 35% de participação - meta superada
- 30%-35% de participação - meta alcançada
- Entre 20% e 30% - meta não atingida meta alcançada
- <20% - meta não alcançada

Nome da Ação: A minha turma adota Lisboa

Dimensão Pedagógica

Áreas/Problema

- Recurso à ferramenta Storyjumper para criação de um livro digital de turma no âmbito do projeto "A minha turma adota Lisboa"

Objetivos

- Proporcionar um ambiente de aprendizagem motivador
- Potenciar a aprendizagem das diferentes disciplinas
- Combater o insucesso escolar
- Treino e recuperação de competências de Oralidade, Leitura e Escrita
- Aumento da inovação e uso de recursos digitais no contexto escolar
- Sistematizar ideias
- Apresentar o projeto da turma
- Integrar recursos educativos digitais em contexto educativo, especificamente em sala de aula e ao serviço da aprendizagem do aluno
- Inovar e aproximar as práticas digitais do aluno - Desenvolver a literacia digital dos alunos - Trazer dinamismo as aulas
- Incorporar recursos educativos digitais na rotina da turma
- Desenvolver de competências e capacidades, entre elas colaboração, empatia e relações socio emocionais.
- Formar discentes mais capacitados
- Estimular o interesse dos alunos e favorecer a construção do conhecimento inovando as estratégias pedagógicas
- Fomentar o espírito crítico e o pensamento reflexivo
- Adotar de processos mais dinâmicos de aprendizagem utilizando meio digitais.
- Conhecer factos relevantes sobre Lisboa.

Dinâmicas

- Registos fotográficos
- Escrita de frases e textos
- Pesquisa de imagens
- Exploração da ferramenta digital
- Apresentação do projeto "A minha turma adota Lisboa"
- Criação do livro da turma

Destinatários

1ªA

Indicadores a Monitorizar

- Indicadores a monitorizar:
 - Performance
 - Motivação
 - Competências
- Instrumentos de monitorização:
 - Livro
 - Avaliação
 - Autoavaliação

Resultados Esperados/Critérios de Sucesso

Melhoria das competências dos alunos

Apresentação do Projeto "A minha turma adota Lisboa"

Participantes

- 22

Recursos Humanos e Materiais

- Professora titular de turma
- Alunos 2.ºA
- Computadores
- Projetor
- Internet
- Papel
- Canetas, lápis, cola, materiais de desperdício
- Livro de turma "A minha turma adota Lisboa"
- Blogue: [EBI/JI - Galinheiras \(eblgalinheiras.blogspot.com\)](http://EBI/JI - Galinheiras (eblgalinheiras.blogspot.com))

Distribuição temporal

- Ao longo do ano letivo

Avaliação

Meta 35%

- > 35% de participação - meta superada
- 30%-35% de participação - meta alcançada
- Entre 20% e 30% - meta não atingida
- <20% - meta não alcançada

2.º e 3.º ciclos

Nome da Ação: Projeto PROSPER

Dimensão Pedagógica

Áreas/Problema

- Baixo desempenho e desmotivação dos alunos em Matemática no 2.º ciclo.
- Dificuldades acrescidas em contextos TEIP, associadas a desigualdades sócio-económicas.
- Falta de estratégias motivadoras e inovadoras no ensino da Matemática.
- Necessidade de promover competências transversais (autonomia, colaboração, resolução de problemas).
- Escassez de ferramentas pedagógicas diferenciadas que apoiem os professores.

Objetivos

- Tornar o ensino da Matemática mais dinâmico e acessível
- A gamificação é usada para criar experiências motivadoras e interativas que facilitem a compreensão dos conteúdos matemáticos.
- Promover a inclusão na aprendizagem
- Especial foco em alunos de contextos educativos vulneráveis (escolas TEIP), garantindo que todos tenham oportunidades de sucesso.
- Fomentar a autonomia dos alunos
- A plataforma incentiva os estudantes a gerir o seu próprio percurso de aprendizagem, explorando desafios e progressões individuais.
- Desenvolver competências de trabalho colaborativo
- Atividades gamificadas promovem a cooperação entre pares, reforçando a comunicação e a partilha de estratégias.
- Estimular a capacidade de resolução de problemas
- O jogo/ambiente gamificado apresenta desafios que incentivam o pensamento crítico e a aplicação de conceitos matemáticos a situações práticas.
- Apoiar o desempenho e o trabalho pedagógico dos professores
- Oferece recursos inovadores que auxiliam no planeamento, acompanhamento e diferenciação pedagógica.
- Melhorar os resultados escolares em Matemática
- Através de abordagens atrativas e personalizadas, pretende-se aumentar o interesse e a proficiência dos alunos na disciplina.
- Criar experiências de aprendizagem envolventes e motivadoras
- A dimensão lúdica visa reforçar a motivação intrínseca dos alunos, reduzindo bloqueios e ansiedades associados à matemática.

Dinâmicas

- Utilização de jogos educativos e desafios matemáticos gamificados.
- Percursos de aprendizagem personalizados, com progressão baseada no desempenho do aluno.
- Atividades colaborativas em ambiente digital (equipes, missões, rankings saudáveis).
- Feedback imediato e motivador através da plataforma.
- Sessões de apoio aos professores: formação, materiais didáticos, monitorização da turma.
- Estratégias de inclusão: níveis ajustados, reforço positivo, acompanhamento de alunos com maiores dificuldades.

Destinatários

Alunos do 2º ciclo

-

Indicadores a Monitorizar

- Indicadores de participação
- Taxa de utilização da plataforma por alunos e professores.
- Número de desafios concluídos, níveis alcançados, tempo de uso semanal.
- Indicadores de aprendizagem
- Evolução dos resultados nas tarefas matemáticas propostas.
- Aumento da taxa de respostas corretas ao longo do tempo.
- Progressos nas competências de resolução de problemas.
- Indicadores de envolvimento
- Níveis de motivação relatados por alunos (questionários).
- Observação de participação colaborativa em atividades gamificadas.
- Redução de absentismo em aulas de Matemática.
- Indicadores docentes
- Grau de satisfação dos professores com a ferramenta.
- Frequência de utilização dos recursos pedagógicos disponibilizados.

Resultados Esperados/Critérios de Sucesso

- Melhoria do desempenho em Matemática de uma parte significativa dos mais de 10.000 alunos envolvidos.
- Aumento da motivação e autoconfiança dos estudantes na disciplina.
- Desenvolvimento evidente de competências-chave: autonomia, colaboração e resolução de problemas.
- Maior envolvimento nas atividades escolares, especialmente em contextos TEIP.
- Adoção sustentada da plataforma por professores como apoio ao ensino regular.
- Redução das dificuldades iniciais e melhoria das trajetórias de aprendizagem em grupos vulneráveis.
- Consolidação de práticas pedagógicas inovadoras nos contextos onde o projeto é implementado.

Participantes

- Alunos do 6º ano

Recursos Humanos e Materiais

- Plataforma de jogo
- Computadores e internet
- Docente

Distribuição temporal

- 1 Ano letivo

Avaliação

Meta 25%

- > 30% de participação - meta superada
- 25%-30% de participação - meta alcançada
- Entre 15 e 25% - meta não atingida

<15% - meta não alcançada

Nome da Ação: *HydroLab: Robótica e Ciência em Ação*

Dimensão Pedagógica

Áreas/Problema

- Desenvolvimento de competências STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática).
- Aplicação de robótica e automação em sistemas sustentáveis.
- Implementação de uma estufa hidropónica automatizada como projeto prático.
- Promoção do pensamento computacional e da aprendizagem baseada em projetos.
- Fomentar o trabalho colaborativo entre alunos e professores.

Objetivos

- Criar uma estufa hidropónica automatizada utilizando Arduino e sensores.
- Desenvolver conhecimentos em programação, eletrónica e automação aplicados à robótica.
- Estimular a aprendizagem interdisciplinar e a aplicação prática de conceitos científicos.
- Incentivar a criatividade e inovação na resolução de problemas reais.
- Trabalhar competências de trabalho em equipa, colaboração e comunicação.
- Desenvolver uma metodologia que possa ser replicada noutros contextos escolares.

Dinâmicas

- Aprendizagem baseada em projetos → os alunos serão protagonistas do desenvolvimento do projeto.
- Metodologia "*hands-on*" → experimentação direta com sensores, atuadores e programação.
- Trabalho em equipas mistas (professores e alunos) → cooperação para resolver desafios tecnológicos.
- Documentação do processo → registo de etapas através de vídeos, relatórios e apresentações.
- Partilha de conhecimento → apresentação do projeto final à comunidade escolar e em eventos externos.

Destinatários

- Alunos do clube de Robótica & Ciências (8 alunos do projeto, com possibilidade de expansão a outros alunos interessados).
- Professores envolvidos (8 professores das áreas de TIC, Ciências Naturais, Físico-Química, Matemática; Educação Visual e Tecnológica).
- Comunidade escolar (demonstrações e partilha de conhecimentos com outros alunos e docentes).

Indicadores a Monitorizar

- Participação e Interesse → número de alunos e professores envolvidos regularmente.
- Evolução do Projeto → cumprimento das etapas definidas para a implementação da estufa.
- Aquisição de Competências → avaliação dos conhecimentos adquiridos (robótica, programação, automação).
- Funcionamento da Estufa Hidropónica → sucesso na automação (sensores de humidade, temperatura, bomba de irrigação, etc.).
- Satisfação dos Participantes → feedback dos alunos e professores envolvidos.

Instrumentos de Monitorização

- Registos de progresso (diário de bordo, relatórios de cada sessão).
- Fichas de autoavaliação (para alunos e professores).
- Observação direta (envolvimento e participação nas atividades).
- Vídeos e fotos do processo (para análise da evolução e partilha na comunidade escolar).
- Questionários de satisfação (avaliação da experiência pelos participantes)

Resultados Esperados/Critérios de Sucesso

- Criação e funcionamento de uma estufa hidropónica automatizada.
- Aliciamento ativo dos alunos e professores no desenvolvimento do projeto.
- Evolução das competências STEAM nos participantes.
- Demonstração do projeto na comunidade escolar e em eventos científicos/tecnológicos.
- Produção de materiais didáticos e tutoriais sobre o projeto.

Participantes

- Professores e alunos

Recursos Humanos e Materiais

- Humanos → 8 professores e 8 alunos.
- Materiais → Arduino, sensores (temperatura, humidade, pH, entre outros), módulos de relés, bomba de irrigação, estrutura para a estufa, iluminação LED, nutrientes hidropónicos.
- Software → Arduino IDE, App Inventor (para eventual interface móvel), Canva para registo do projeto; software de edição de vídeo
- Recursos multimédia → vídeos tutoriais, registo do processo em formato digital.

Distribuição temporal

- setembro - dezembro → Introdução ao projeto, conceitos de robótica e hidropónica, planeamento da estrutura da estufa.
- janeiro - março → Montagem da estufa, programação dos sensores e testes de automação.
- abril - maio → Ajustes finais e monitorização da produção das plantas e apresentação do projeto e avaliação do impacto.

Avaliação

Meta > 30%

- Autoavaliação e heteroavaliação (feedback dos alunos e professores).
- Observação direta do envolvimento dos participantes.
- Análise do funcionamento da estufa e dos sensores.
- Impacto na comunidade escolar (demonstrações, partilha de conhecimentos).
- Documentação do projeto para replicação em anos futuros.

Nome da Ação: Robótica em Movimento: Explorando Lisboa com o Metro Interativo

Dimensão Pedagógica

Áreas/Problema

- Desenvolvimento de competências STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática).
- Aplicação de robótica e automação em ambientes interativos.
- Criação de um painel de chão representando a rede de metro de Lisboa com robôs educativos.
- Promoção do pensamento computacional e da aprendizagem baseada em projetos.
- Fomentar o trabalho colaborativo entre alunos e professores.

Objetivos

- Desenvolver um painel interativo do metro de Lisboa com robôs que comunicam informações sobre as estações selecionadas.
- Aplicar conhecimentos em programação, eletrónica e automação na criação dos robôs.
- Estimular a aprendizagem interdisciplinar e a aplicação prática de conceitos científicos, tecnológicos e artísticos.
- Incentivar a criatividade e inovação na resolução de problemas reais.
- Trabalhar competências de trabalho em equipa, colaboração e comunicação.
- Criar um modelo de atividade que possa ser replicado em outros contextos escolares.

Dinâmicas

- **Aprendizagem baseada em projetos** → os alunos serão protagonistas do desenvolvimento do painel e dos robôs.
- **Metodologia “hands-on”** → experimentação direta com sensores, atuadores e programação dos robôs.
- **Trabalho em equipas mistas (professores e alunos)** → cooperação para resolver desafios tecnológicos e de design.
- **Documentação do processo** → registo de etapas através de vídeos, relatórios e apresentações.
- **Partilha de conhecimento** → apresentação do projeto final à comunidade escolar e em eventos externos.

Destinatários

- Alunos do clube de Robótica (8 alunos do projeto)
- Professores envolvidos (2 professores das áreas de TIC e 2 professores de Ciências Naturais)
- Comunidade escolar (demonstrações e partilha de conhecimentos com outros alunos e docentes).

Indicadores a Monitorizar

- **Participação e Interesse** → número de alunos e professores envolvidos regularmente.
- **Evolução do Projeto** → cumprimento das etapas definidas para a criação do painel e programação dos robôs.
- **Aquisição de Competências** → avaliação dos conhecimentos adquiridos (robótica, programação, automação).
- **Funcionamento do Painel Interativo** → robôs param e comunicam corretamente informações sobre as estações.
- **Satisfação dos Participantes** → feedback dos alunos e professores envolvidos.

Instrumentos de Monitorização

- Registos de progresso (diário de bordo, relatórios de cada sessão).
- Fichas de autoavaliação (para alunos e professores).
- Observação direta (envolvimento e participação nas atividades).
- Vídeos e fotos do processo (para análise da evolução e partilha na comunidade escolar).
- Questionários de satisfação (avaliação da experiência pelos participantes).

Resultados Esperados/Critérios de Sucesso

- Criação e funcionamento de um painel de chão interativo do metro de Lisboa com robôs educativos.
- Participação ativa dos alunos e professores no desenvolvimento do projeto.
- Evolução das competências STEAM nos participantes.
- Demonstração do projeto à comunidade escolar e em eventos científicos/tecnológicos.
- Produção de materiais didáticos e tutoriais sobre o projeto.

Participantes

- Professores e alunos envolvidos no projeto.

Recursos Humanos e Materiais

- **Humanos** → 4 professores e 8 alunos.
- **Materiais** → robôs educativos programáveis, sensores de distância e toque, Arduino ou microcontroladores equivalentes, módulos de relés, marcadores para o painel, tapete de chão para o metro, computadores/tablets, materiais de design e artes para o painel.
- **Software** → Arduino IDE, Scratch ou App Inventor para programação, Canva ou software gráfico para o design do painel; software de edição de vídeo.
- **Recursos multimédia** → vídeos tutoriais, registo do processo em formato digital, apresentação em eventos.

Distribuição temporal

- **Setembro - Outubro** → Introdução ao projeto, aprendizagem sobre robótica, programação e design do painel.
- **Novembro - Janeiro** → Construção do painel, montagem dos robôs, programação inicial.
- **Fevereiro - Março** → Testes de funcionamento, ajustes e integração dos robôs com as estações selecionadas.
- **Abril - Maio** → Finalização, monitorização do funcionamento, apresentações à comunidade escolar e avaliação do impacto.

Avaliação

Meta > 30%

- Autoavaliação e heteroavaliação (feedback dos alunos e professores).
- Observação direta do envolvimento dos participantes.
- Análise do funcionamento do painel e dos robôs.
- Impacto na comunidade escolar (demonstrações, partilha de conhecimentos).
- Documentação do projeto para replicação em anos futuros.

Nome da Ação: Criação de Conteúdos Digitais para o Televisor Informativo da Escola

Dimensão Pedagógica

Áreas/Problema

Melhorar a comunicação interna e externa da escola, promovendo o uso de ferramentas digitais para a criação e gestão de conteúdos.

Objetivos

- Envolver os alunos na criação de conteúdos digitais relevantes para a comunidade escolar.
- Desenvolver competências digitais, como design gráfico, edição de vídeo e organização da informação.
- Promover a interação entre alunos, professores e a comunidade escolar através de conteúdos dinâmicos e informativos.

Dinâmicas

1 - Introdução à Ferramenta de Criação de Conteúdos:

- Ensinar os alunos a usar ferramentas digitais para criar vídeos, apresentações animadas e designs estáticos (por exemplo, Canva, PowerPoint, ou programas de edição de vídeo).

2 - Planeamento e Criação de Conteúdos:

- Recolher informações importantes sobre a escola (eventos, projetos, notícias) para incluir nos conteúdos.
- Dividir os alunos em grupos, cada um responsável por um tipo de conteúdo (notícias, horários, projetos escolares, curiosidades, entre outros).

3 - Publicação e Monitorização:

- Submeter os conteúdos criados para aprovação.
- Exibir os materiais no televisor e recolher feedback da comunidade escolar para melhorar os próximos conteúdos.

Destinatários

Indicadores a Monitorizar

- Indicadores a monitorizar:
 - Número de conteúdos criados e exibidos.
 - Nível de envolvimento e criatividade dos alunos na atividade.
 - Feedback da comunidade escolar sobre os conteúdos apresentados.
- Instrumentos de monitorização:
 - Registo dos conteúdos submetidos pelos alunos.
 - Questionários de satisfação aos alunos, professores e comunidade escolar.
 - Observação direta da interação da comunidade com o televisor.

Resultados Esperados/Critérios de Sucesso

- Aumento do uso do televisor como ferramenta informativa e interativa.
- Desenvolvimento de competências digitais e de comunicação nos alunos.
- Maior envolvimento da comunidade escolar nas iniciativas da escola.

Participantes

- Professores e alunos

Recursos Humanos e Materiais

- Humanos: Professores de informática
- Materiais: Televisor no hall da escola, computadores para a criação de conteúdos, acesso à internet e software de edição.

Distribuição temporal

Fase de Planeamento (1 semana):

- Definir os objetivos específicos dos conteúdos a exibir no televisor.
- Selecionar as ferramentas digitais a utilizar para a criação dos conteúdos.
- Identificar as informações mais relevantes para a comunidade escolar (eventos, horários, notícias).

Fase de Criação de Conteúdos (2-3 semanas):

- Desenvolver os primeiros conteúdos digitais para teste, como slides, vídeos curtos ou gráficos animados.
- Adaptar o design e os formatos para garantir clareza e impacto visual no televisor.

Fase de Implementação e Exibição (contínua):

- Exibir os conteúdos no televisor, atualizando-os regularmente (semanal ou quinzenalmente) conforme as necessidades da escola.

Fase de Avaliação e Melhorias (mensal):

- Recolher feedback da comunidade escolar sobre a relevância e qualidade dos conteúdos apresentados.
- Fazer ajustes e melhorias nos conteúdos ou no processo de exibição com base no feedback recebido.

Avaliação

- > 30% de participação - meta superada
- 25%-30% de participação - meta alcançada
- Entre 15 e 25% - meta não atingida
- <15% - meta não alcançada

Nome da Ação: GrowSmart in Lumiar

Dimensão Pedagógica

Áreas/Problema

- Envolvimento dos alunos;
- Integração curricular;
- Inclusão.
- Problemas técnicos;
- Falta de kits digitais;
- Rede de Internet lenta.

Objetivos

- Incentivar os alunos a utilizarem o computador como principal ferramenta de estudo, pesquisa e criação;
- Estimular boas práticas de cidadania digital, segurança de dados e uso ético da tecnologia;
- Criar uma rotina escolar mais simples, prática e conectada ao mundo real;
- Valorizar a autonomia e a capacidade de autogestão dos alunos;
- Incluir a tecnologia como aliada de um modelo educacional mais sustentável e inovador;
- Aplicação de atividades diferenciadas e inclusivas de acordo com o perfil e necessidades dos alunos.

Dinâmicas

- Os alunos apenas levam na sua mochila o kit digital;
- Atividades individuais e a pares de acordo com as temáticas curriculares;
- Projetos Transdisciplinares
- **Imersão cultural;**
- **Avaliação formativa**

Destinatários. Alunos (5.º até 9.º ano)

Indicadores a Monitorizar

- Indicadores a monitorizar:
 - Número de alunos que utilizam o computador como principal ferramenta de estudo;
 - Redução do uso de papel e materiais físicos;
 - Frequência de uso das plataformas digitais da escola;
 - Nível de autonomia dos alunos na organização de tarefas digitais;
 - Satisfação dos alunos e professores com a nova rotina. Participação em atividades colaborativas digitais;
- Instrumentos de monitorização:
 - Relatórios de acesso às plataformas digitais;
 - Questionários de feedback para alunos e professores;
 - Observação direta em sala de aula e registo de hábitos de estudo;
 - Reuniões periódicas de equipe pedagógica para análise de desempenho.

Resultados Esperados/Critérios de Sucesso

Diminuição de recursos físicos;
Participação ativa;
Alunos que trabalham bem em equipa;
Desenvolvimento das capacidades linguísticas
Desenvolvimento capacidades interpessoais;
Oportunidade em participar em projetos digitais

Participantes

- Professores grupos 220- 330
- Alunos do 5.º até 9.º ano de escolaridade

Recursos Humanos e Materiais

- Kits digitais
- Projetores
- Professores
- Alunos
- Técnicos de Informática

Distribuição temporal

- Mensal (uma vez por mês)

Avaliação

Avaliação formativa
Observação direta
Autoavaliação
Taxa de participação
Meta 25%

- > 30% de participação - meta superada
- 25%-30% de participação - meta alcançada
- Entre 15 e 25% - meta não atingida meta alcançada
- <15% - meta não alcançada

Todos os anos de escolaridade

Nome da Ação: e-Bibliotec@s

Dimensão Pedagógica

Áreas/Problema

- Fraca capacidade leitora;

- Pouco interesse pela leitura.

Objetivos

- Melhorar a capacidade leitora e interpretativa;
- Aferir os conhecimentos após a leitura e exploração de uma obra.
- Desenvolver competências, não só a nível das TIC, mas também nas Literacias da Informação, através da criação de novos e estimulantes ambientes de aprendizagem, que se pretende facilitadores do desenvolvimento de competências e da aquisição de conhecimentos.

Dinâmicas

- A BE em parceria com os docentes titulares e/ou parceiros cria jogos digitais/ interativos (quizzes, Kahoot, memória e outros recursos digitais) individual ou a pares.

Destinatários

Indicadores a Monitorizar

Instrumentos de monitorização:

- Questionários;
- Tabelas de registo.

Resultados Esperados/Critérios de Sucesso

- Tornar a capacidade leitora mais fluente.

Participantes

- Alunos do AEAL

Recursos Humanos e Materiais

- Professoras Bibliotecárias;
- Professoras Titulares de Turma;
- Parceiros;
- Tabletes;
- Projetor;
- Computador;
- Quadro Interativo;

Distribuição temporal

- Ao longo do ano;

Avaliação

- 25% de participação - meta superada
- 15%-25% de participação - meta alcançada
- <15% - meta não alcançada
- Obtenção de nível positivo ao nível da competência estratégica/atitudes e valores dos alunos com assiduidade irregular que alcançaram a meta.
- Melhoria no aproveitamento da competência comunicativa dos alunos com assiduidade regular que alcançaram a meta.

Dimensão tecnológica e digital

Nome da Ação: Inovar PAA

Dimensão tecnológica e digital

Áreas/Problema

- Facilidade de acesso, conhecimento e avaliação/monitorização das atividades do Plano Anual de Atividades

Objetivos

- Apresentar, consultar, coordenar e aprovar atividades;
- Avaliação das atividades realizadas, pelo proponente/dinamizador e pelo público-alvo
- Acompanhar online e em tempo real, em qualquer lugar, de todas as atividades propostas e do seu estado atual
- Apoio às tomadas de decisão, ao acompanhamento do desenvolvimento e ao balanço do plano anual de atividades, apresenta informação visual e estatística

Descrição da atividade

- Organização das atividades em grelha-resumo, com apresentação dos dados recolhidos nas propostas. Possibilidade de inserção de relatórios iniciais, intermédios e finais.
- Avaliação da qualidade do trabalho alcançado, por parte do proponente e do público-alvo.

Dinâmicas

- Informação apresentada em grelhas e gráficos é passível de exportação, dando liberdade de tratamento, inclusão em documentos orientadores ou de balanço e divulgação parcial do plano;
- Produz um documento-tipo para o Plano Anual de Atividades, com súmula da informação sobre as atividades, onde podem ser incluídos textos de enquadramento e reflexão final, assim como balanços periódicos
- Ações de capacitação para os Educadores e Professores

Destinatários

- Todos os docentes, biblioteca escolar e elementos do NIOG

Indicadores a Monitorizar

- Nº de atividades lançadas e avaliadas na plataforma.

Resultados Esperados/Critérios de Sucesso

- 50% das atividades lançadas e aprovadas no início do ano letivo e avaliada no fecho do ano letivo

Participantes

- Todos os docentes e técnicos superiores

Recursos Humanos e Materiais

- INOVAR PAA

Distribuição temporal

- Ao longo de 4 anos

Avaliação

- 50% das atividades lançadas e aprovadas no início do ano letivo

Plano de Comunicação com a Comunidade

O PADDE será divulgado na página institucional do Agrupamento, após validação pelo Conselho Pedagógico e aprovação pelo Conselho Geral.

Para além desta divulgação, prevê-se ainda:

- A apresentação das linhas orientadoras do PADDE em reuniões de departamento, promovendo a partilha de boas práticas e incentivando a apresentação de propostas de novas ações a integrar no plano;

- A divulgação do mural digital, disponível na página do Agrupamento, enquanto espaço de acompanhamento, divulgação e partilha das ações desenvolvidas no âmbito do PADDE, acessível a toda a comunidade educativa.

Monitorização e Avaliação De Ações

O PADDE é um documento dinâmico, passível de reajustamento e reformulação ao longo do seu período de implementação, de forma a responder de modo eficaz às necessidades identificadas e aos desafios emergentes do Agrupamento. A sua aplicação deve promover uma autorreflexão sistemática e uma análise contínua dos impactos das ações desenvolvidas, avaliando as mudanças introduzidas face ao contexto de partida e orientando a tomada de decisões informadas.

A monitorização e avaliação do PADDE serão realizadas por ação, recorrendo a metodologias de natureza qualitativa e/ou quantitativa, sustentadas em instrumentos e evidências diversificadas, produzidas pelas diferentes estruturas pedagógicas e organizacionais do Agrupamento, nomeadamente relatórios, questionários, grelhas de observação, registos de participação e indicadores de desempenho.

Na avaliação global do PADDE serão considerados, entre outros, os seguintes aspetos:

- O grau de envolvimento e participação da comunidade educativa;
- A eficácia da estratégia de comunicação adotada, nomeadamente através do correio eletrónico institucional e da página do Agrupamento;
- A relevância e o impacto das ações desenvolvidas no âmbito da transição digital;
- O nível de concretização das metas definidas, incluindo as que tenham sido atingidas ou superadas;
- Os constrangimentos identificados durante a implementação;
- A necessidade de reformulação de objetivos, estratégias ou ações previstas no PADDE;
- A eventual introdução de novas ações que reforcem a concretização da visão estratégica do Agrupamento para o desenvolvimento digital.