



2021

Plano de Ação para o Desenvolvimento Digital da Escola

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE MIRA

ANABELA MOTA, FERNANDO ROVIRA, MÁRIO SILVA E RICARDO PINTO



ÍNDICE

1. A ESCOLA.....	3
1.1. DADOS DA ESCOLA.....	3
1.2. RESULTADOS GLOBAIS DO DIAGNÓSTICO.....	4
CHECK-IN.....	4
<i>Período de Aplicação.....</i>	4
<i>Participação.....</i>	4
SELFIE.....	4
<i>Período de aplicação.....</i>	4
<i>Participação.....</i>	4
OUTROS REFERENCIAIS PARA REFLEXÃO.....	5
1.3. A HISTÓRIA DIGITAL DA ESCOLA: DIAGNÓSTICO.....	10
INFRAESTRUTURAS E EQUIPAMENTO [<i>DADOS DO SELFIE</i>].....	10
<i>Gestão de sistemas: indique o processo de gestão (diagnóstico).....</i>	11
1.4. A HISTÓRIA DIGITAL DA ESCOLA: DIMENSÃO PEDAGÓGICA.....	12
RESULTADOS POR DIMENSÃO [<i>DADOS DO SELFIE</i>].....	12
NÍVEL DE COMPETÊNCIA DOS DOCENTES POR ÁREA (EM %) [<i>DADOS DO CHECK-IN</i>].....	14
<i>Comentários e reflexão.....</i>	15
1.5. A HISTÓRIA DIGITAL DA ESCOLA: DIMENSÃO ORGANIZACIONAL.....	19
RESULTADOS POR DIMENSÃO [<i>DADOS DO SELFIE</i>].....	19
NÍVEL DE COMPETÊNCIA DOS DOCENTES POR ÁREA (EM %) [<i>DADOS DO CHECK-IN</i>].....	21
<i>Competências Digitais Comunidade Educativa.....</i>	21
<i>Sistemas de informação à gestão.....</i>	22
COMENTÁRIOS E REFLEXÃO.....	25
2. PADDE.....	29
2.1. OBJETIVOS DO PADDE.....	29
VISÃO E OBJETIVOS GERAIS.....	29
<i>Alunos.....</i>	29
<i>Professores.....</i>	30
<i>Escolas.....</i>	30
<i>Pais/encarregados de educação.....</i>	30
<i>Currículo.....</i>	30
<i>Ministério da Educação.....</i>	30
PARCEIROS.....	30
OBJETIVOS.....	32
2.2. PLANEAMENTO DE ATIVIDADES E CRONOGRAMA.....	36
ATIVIDADES E CRONOGRAMA.....	36
COMENTÁRIO E REFLEXÃO.....	43
<i>O que pretendemos.....</i>	44
2.3. PLANO DE COMUNICAÇÃO COM A COMUNIDADE.....	45



ESTRATÉGIA E MENSAGEM CHAVE	45
PLANO DE COMUNICAÇÃO.....	47
2.4. MONITORIZAÇÃO E AVALIAÇÃO	48
INDICADORES PARA MONITORIZAÇÃO	48
BALANÇO ANUAL.....	52
ÍNDICE DE FIGURAS	54



1. A ESCOLA

1.1. DADOS DA ESCOLA

Equipa de Transição Digital		
Nome	Função	Área de atuação
Anabela Mota	Presidente Conselho Geral	Articulação Pedagógica
Fernando Rovira	Diretor	Gestão e Orientação
Ricardo Pinto	Representante Informática	Articulação Técnica/Pedagógica
Mário Silva	Coordenador P.T.E.	Orientação Técnica

Informação Geral da Escola	
N.º de estabelecimentos escolares	16
N.º de alunos	1265
N.º de professores	155
N.º de pessoal não docente	103
Escola TEIP	Não

Período de vigência do PADDE	2021/2022 a 2024/2025
------------------------------	-----------------------

Data de aprovação em Conselho Pedagógico	27/10/2021
--	------------



1.2. RESULTADOS GLOBAIS DO DIAGNÓSTICO

CHECK-IN

PERÍODO DE APLICAÇÃO

Fase A	Comunicações para preenchimento enviadas a 8, 12 e 18 de janeiro
Fase B	Comunicações para preenchimento enviadas a 15 e 19 de fevereiro

PARTICIPAÇÃO

N.º de respondentes	143
%	92,3 %

SELFIE

PERÍODO DE APLICAÇÃO

Início	27 de abril
Fim	9 de maio

PARTICIPAÇÃO

1. Taxas de participação nos questionários

	1º Ciclo			2º Ciclo			3º Ciclo			Secundário Geral			Secundário Profissional		
	Convidados	Concluídos	%	Convidados	Concluídos	%	Convidados	Concluídos	%	Convidados	Concluídos	%	Convidados	Concluídos	%
Dirigentes escolares	3	3	100%	3	2	67%	3	3	100%	4	4	100%	3	3	100%
Professores	23	25	109%	23	22	96%	32	30	94%	17	19	112%	10	8	80%
Alunos	67	104	155%	205	142	69%	284	219	77%	191	138	72%	60	38	63%



OUTROS REFERENCIAIS PARA REFLEXÃO

O conhecimento e competência digital dos cidadãos são fatores chave indispensáveis ao desenvolvimento económico e social da Europa. As mudanças determinadas pela globalização e progresso tecnológico levam à necessidade de uma profunda transformação do modelo e práticas educativas com vista à capacitação de todos os cidadãos com as competências necessárias a uma integração plena na sociedade atual.

A estratégia Europa 2020 reconhece o papel decisivo que as instituições educativas desempenham no desenvolvimento das competências digitais através da integração dessas tecnologias nas práticas organizacionais e de ensino e aprendizagem. Para corresponder a este papel é necessária uma renovação transformadora em diferentes níveis, implementando processos organizacionais e de ensino e aprendizagem de base digital. Para levar a cabo esta transformação foi feita uma aposta no processo de digitalização intensiva das instituições de ensino e, paralelamente, um forte investimento de formação para o incremento da capacitação digital do corpo docente.

Considerando então os desafios que se colocam à Europa neste domínio, o Joint Research Center tem dedicado uma parte do seu trabalho à elaboração de um conjunto de quadros de referência para a clarificação das principais componentes da competência digital e o desenvolvimento de uma ontologia sólida nesta área. Entre estes quadros de referência estão: o DigCompOrg, Digcomp e DigCompEdu.

O DigCompOrg é dirigido às organizações educativas que pretendem promover a inovação de processos e práticas através da integração das tecnologias digitais. Este quadro compreende sete áreas: Práticas de liderança e de governação; Práticas de ensino e de aprendizagem; Desenvolvimento profissional; Práticas de avaliação; Currículos e conteúdo; Colaboração e networking; Infraestrutura. Foram, ainda, definidos 74 descritores que ajudam as escolas a definir metas.

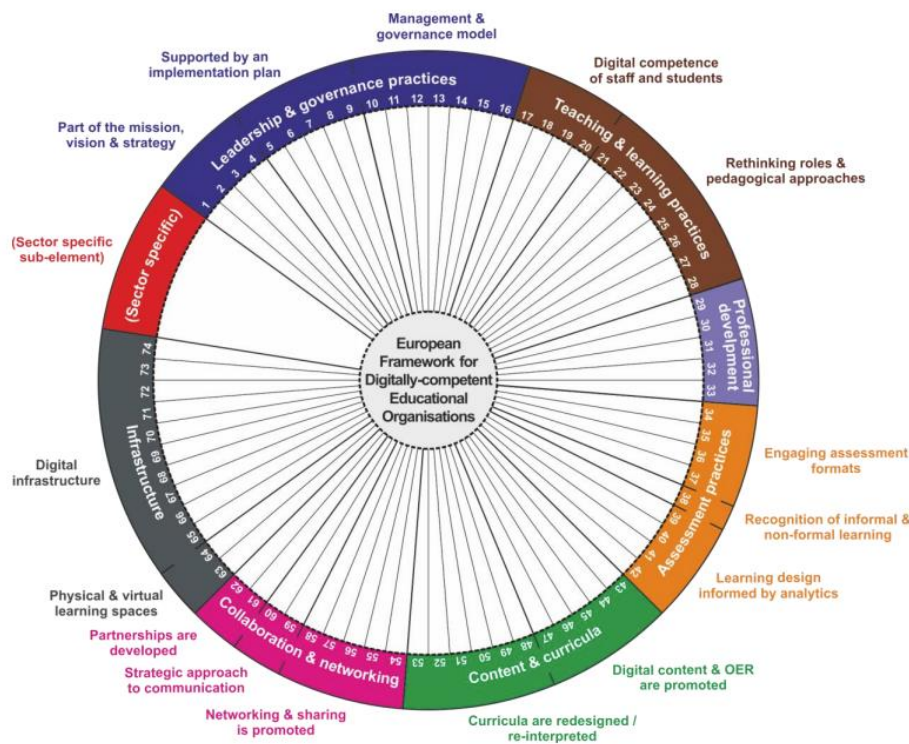


Figura 1: DigCompOrg Framework - Elementos, sub-elementos e escritores.



O DigComp é dirigido aos cidadãos e define as competências digitais necessárias para que estes atinjam uma participação de sucesso a nível pessoal e profissional na sociedade.

O DigCompEdu – Quadro Europeu de Competência Digital para Educadores, desenvolvido a partir do DigComp, foi criado especificamente para o desenvolvimento das competências digitais dos professores e formadores de todos os níveis e modalidades de ensino, integrando os elementos pedagógicos associados à profissão docente.

No âmbito da iniciativa DigComp da Comissão Europeia, lançou, em português, o Quadro Europeu de Competência Digital para Educadores - DigCompEdu, um documento destinado a docentes, da Educação Pré-Escolar ao Ensino Secundário, Ensino Superior e Educação de Adultos, incluindo formação geral e profissional, educação especial e contextos de aprendizagem não formal.

Este Quadro responde à consciencialização crescente entre muitos estados membros europeus que os educadores precisam de um conjunto de competências digitais específicas para a sua profissão de modo a serem capazes de aproveitar o potencial das tecnologias digitais para melhorar e inovar a educação. Este referencial pretende, ainda, ajudar os estados membros na promoção das competências digitais dos seus cidadãos e impulsionar a inovação na educação.

Este documento tem associado um inquérito (Check-in) destinado a realizar um diagnóstico inicial das competências digitais dos docentes e serviu de base para o desenho de formação tendo em o incremento do nível de capacitação digital dos educadores nas diferentes áreas de competência. Esta ferramenta de autorreflexão permite aprender mais sobre os pontos fortes pessoais e as áreas onde é possível melhorar a utilização que se faz das tecnologias digitais para o ensino e a aprendizagem.

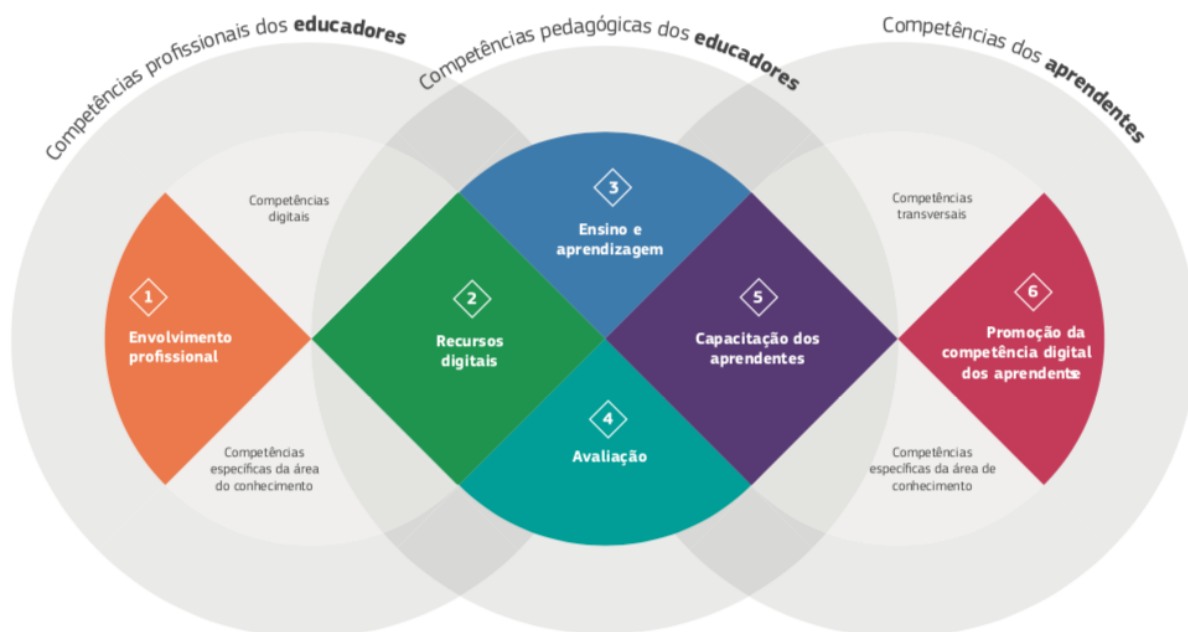


Figura 2: DigCompEdu – Áreas e âmbito.

O DigCompEdu está organizado em três dimensões: Competências profissionais dos educadores; Competências pedagógicas dos educadores e Competências dos aprendentes

A dimensão das competências pedagógicas dos educadores inclui o conjunto de competências digitais necessárias ao desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem. Esta dimensão abrange quatro áreas: Recursos digitais, Ensino e



aprendizagem, Capacitação dos aprendentes e Avaliação. O modelo fica completo com duas áreas periféricas: Envolvimento profissional e Promoção da competência digital dos aprendentes.

O documento contempla um conjunto de 22 competências, organizadas em 6 áreas, e um modelo de progressão para ajudar os docentes a avaliarem e desenvolverem a sua competência digital. A sua ligação pretende mostrar que o desenvolvimento de cada uma pode estar relacionado com o desenvolvimento de outra. Assim uma atividade específica pode trabalhar várias competências. A área Capacitação dos Aprendentes reconhece a importância das tecnologias para facilitar o envolvimento ativo dos alunos e a contribuição essencial no apoio à diferenciação em sala de aula e à educação personalizada. Neste contexto fala-se ainda da importância de garantir a acessibilidade a recursos e atividades de aprendizagem para todos os alunos, incluindo os que têm necessidades especiais.



Figura 3: DigCompEdu – Competências e suas ligações.

Para que o docente possa compreender e refletir sobre o seu estágio relativamente a cada uma das competências referidas, o DigCompEdu contempla um modelo de progressão que integra seis níveis de proficiência digital. Para identificar o nível em que se encontra o DigCompEdu disponibiliza aos docentes uma ferramenta (Check-in) que permite aos respondentes, através da sua autoavaliação, posicionar-se num determinado nível de proficiência.

O processo em curso de digitalização das escolas tem de ser sustentado, como já referido, num forte desenvolvimento das competências digitais dos seus recursos humanos. A distribuição de equipamento, o acesso gratuito à Internet e aos recursos digitais sem uma formação consistente e adequada, que possibilite a utilização eficaz desses recursos nas práticas profissionais e pedagógicas, será inevitavelmente votada ao insucesso.

Assim, uma das vertentes do processo de desenvolvimento digital das escolas assenta num esforço, sem precedentes, de Capacitação Digital dos Docentes. Esse desenvolvimento será realizado através de um percurso formativo que, partindo de um diagnóstico inicial de competência digital, contribuirá para atingir um patamar superior no modelo de progressão do DigCompEdu nas diferentes áreas.

Após o preenchimento do Check-in o respondente obterá um relatório com a pontuação global e por área de competência. A partir da pontuação obtida, o respondente identificará o seu nível de proficiência digital e por área de competência.



Níveis de proficiência		Pontuação por área		
		Áreas 1 e 3	Áreas 2,4,5	Área 6
Recém-Chegado	A1	4 pontos	3 pontos	5-6 pontos
Explorador	A2	5-7 pontos	4-5 pontos	7-8 pontos
Integrador	B1	8-10 pontos	6-7 pontos	9-12 pontos
Especialista	B2	11-13 pontos	8-9 pontos	13-16 pontos
Líder	C1	14-15 pontos	10-11 pontos	17-19 pontos
Pioneiro	C2	16 pontos	12 pontos	20 pontos

Figura 4: Níveis de proficiência do Check-in.

Com base no resultado obtido no Check-in, o docente poderá iniciar um percurso formativo que lhe permitirá atingir um patamar superior de proficiência digital.



Figura 5: DigCompEdu – Modelo de progressão.

O desenvolvimento da competência digital docente no quadro do DigCompEdu implica naturalmente o alargamento do espectro de conhecimento das ferramentas digitais e a sua integração, de forma eficaz, nos diferentes domínios da sua atividade profissional e pedagógica. Assim, além da agilidade no uso e manipulação de equipamento tecnológico, como o quadro interativo, computadores, dispositivos móveis, ligações à rede, etc. o docente deve igualmente explorar, compreender, comparar e avaliar o potencial pedagógico de diferentes ferramentas e plataformas digitais.

Por outro lado, a SELFIE (sigla de, «Self-reflection on Effective Learning by Fostering the use of Innovative Educational technologies» [Autorreflexão sobre a aprendizagem eficaz através da promoção da utilização de tecnologias educativas inovadoras]) é uma ferramenta concebida para ajudar as escolas a incorporar as tecnologias digitais no ensino, na aprendizagem e na avaliação.

Recolhe, de forma anónima, as opiniões dos alunos, dos professores e dos dirigentes escolares sobre a forma como as tecnologias são utilizadas na sua escola. Esta recolha é feita com recurso a breves afirmações e perguntas e a uma escala de resposta simples de 1 a 5. Com base neste input, a ferramenta gera um relatório, ou uma imagem («SELFIE» - auto retrato), dos pontos fortes e dos pontos fracos da escola em termos da sua utilização das tecnologias.



Trata-se de uma iniciativa da Comissão Europeia e foi desenvolvida com uma equipa de peritos de escolas, ministérios da educação e institutos de investigação de toda a Europa.

Benefícios do uso da SELFIE:

1. Envolve toda a comunidade escolar (dirigentes, professores e alunos) num processo de 360 graus, abrangendo diversas áreas da prática escolar;
2. Considerando a singularidade de cada escola, a ferramenta pode ser personalizada. O que significa que cada instituição pode selecionar e adicionar perguntas e afirmações adequadas às respetivas necessidades;
3. A SELFIE permite que todos os participantes respondam a perguntas que correspondam à sua experiência, enquanto alunos, professores ou dirigentes escolares;
4. É uma ferramenta gratuita, disponível em diferentes idiomas, acessível a todos os interessados;
5. As respostas são anónimas e os dados são seguros;
6. Pode ser utilizada a partir de qualquer dispositivo ligado à Internet: computador, *tablet* ou *smartphone*;
7. Concluída a avaliação, cada escola recebe um relatório interativo personalizado que proporciona tanto dados detalhados, assim como breves perspetivas relativamente aos pontos fortes e fracos identificados.

Posto isto, pretende-se que as escolas a reflitam sobre a integração sistemática das tecnologias digitais nos processos de ensino e de aprendizagem, orientando-as na criação dos seus Planos de Ação para o Desenvolvimento Digital. Nestes P.A.D.D., as escolas definem áreas/dimensões consideradas prioritárias e identificam objetivos e ações a desenvolver, tendo em conta um diagnóstico inicial ao modo como as tecnologias digitais estão integradas na organização e/ou às competências digitais dos docentes.

Por fim, queremos deixar claro que não somos extremistas nem radicais no que diz respeito à utilização do formato digital na Educação. Pelo contrário, somos defensores do equilíbrio saudável entre o analógico e o digital. Na Escola o nosso papel será sempre o de orientar os alunos para uma utilização correta e eficaz das tecnologias.

Teremos também de ser capazes de saber utilizar, de ter um bom nível de Competências Digitais e de ter um acesso facilitado à tecnologia, de forma a que se consigam atingir os objetivos do PADDE.



1.3. A HISTÓRIA DIGITAL DA ESCOLA: DIAGNÓSTICO

INFRAESTRUTURAS E EQUIPAMENTO [DADOS DO SELFIE]

Médias por dimensão e nível de ensino	1º Ciclo					2º Ciclo				3º Ciclo				Secundário Geral				Secundário Profissional				
	Áreas	Média Global	Dirigentes escolares	Professores	Alunos	Média	Dirigentes escolares	Professores	Alunos	Média	Dirigentes escolares	Professores	Alunos	Média	Dirigentes escolares	Professores	Alunos	Média	Dirigentes escolares	Professores	Alunos	Média
C: Infraestruturas e equipamentos		3,1	3,2	2,8	2,8	3,0	3,3	3,2	3,5	3,3	3,0	3,1	3,2	3,1	3,2	3,2	2,7	3,1	3,0	3,4	3,3	3,2

Médias por dimensão e grupo de participantes	Dirigentes escolares							Professores						Alunos						
	Áreas	Média Global	1º Ciclo	2º Ciclo	3º Ciclo	Secundário Geral	Secundário Profissional	Média	1º Ciclo	2º Ciclo	3º Ciclo	Secundário Geral	Secundário Profissional	Média	1º Ciclo	2º Ciclo	3º Ciclo	Secundário Geral	Secundário Profissional	Média
C: Infraestruturas e equipamentos		3,1	3,2	3,3	3,0	3,2	3,0	3,1	2,8	3,2	3,1	3,2	3,4	3,2	2,8	3,5	3,2	2,7	3,3	3,1

Disponibilidade de acesso e de equipamentos dos alunos em casa [Dados da Escola]

Em %	Computador	Internet
1.º Ciclo	30%	33%
2.º Ciclo	57%	62%
3.º Ciclo	66%	66%
Secundário geral	65%	65%
Secundário profissional	25%	25%



Serviços Digitais		
<i>Assinale com um X</i>	Sim	Não
Sumários digitais	X	
Controlo de ausências	X	
Contacto com Encarregados de Educação	X	
Porta moedas digital	X	

GESTÃO DE SISTEMAS: INDIQUE O PROCESSO DE GESTÃO (DIAGNÓSTICO)

Com vista à recolha de dados de diagnóstico e, tendo em conta a especificidade pedagógica e técnica das escolas do primeiro ciclo do ensino básico, foi aplicado um questionário SELFIE especificamente ao 1º Ciclo de Ensino Básico e um outro questionário SELFIE aos restantes ciclos.

Nestes questionários procurou-se fazer um diagnóstico mais próximo da realidade de cada ciclo do agrupamento.



1.4. A HISTÓRIA DIGITAL DA ESCOLA: DIMENSÃO PEDAGÓGICA

RESULTADOS POR DIMENSÃO [DADOS DO SELFIE]

Médias por dimensão e nível de ensino	1º Ciclo					2º Ciclo				3º Ciclo				Secundário Geral				Secundário Profissional			
	Áreas	Média Global	Dirigentes escolares	Professores	Alunos	Média	Dirigentes escolares	Professores	Alunos	Média	Dirigentes escolares	Professores	Alunos	Média	Dirigentes escolares	Professores	Alunos	Média	Dirigentes escolares	Professores	Alunos
E: Pedagogia - apoios e recursos	3,8	3,5	3,8		3,6	3,5	3,9		3,7	3,3	3,9	4,2	3,7	3,3	3,9	4,0	3,7	3,9	3,7	3,9	3,8
F: Pedagogia - aplicação em sala de aula	3,2	2,5	3,3	2,6	2,8	3,3	3,5	3,5	3,4	2,7	3,5	3,5	3,2	2,6	3,2	3,1	3,0	3,6	3,3	3,6	3,5
G: Práticas de avaliação	2,8	2,0	2,6		2,3	3,0	3,2		3,1	2,7	3,1	2,9	2,9	2,5	2,9	2,6	2,7	2,8	3,1	3,4	3,1
H: Competências digitais dos alunos	3,3	1,9	2,7	3,4	2,6	3,2	3,6	3,7	3,5	3,3	3,5	3,5	3,4	2,8	3,4	3,1	3,1	3,3	3,9	3,7	3,6

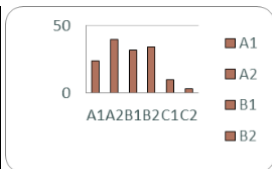


Médias por dimensão e grupo de participantes		Dirigentes escolares						Professores						Alunos					
Áreas	Média Global	1º Ciclo	2º Ciclo	3º Ciclo	Secundário Geral	Secundário Profissional	Média	1º Ciclo	2º Ciclo	3º Ciclo	Secundário Geral	Secundário Profissional	Média	1º Ciclo	2º Ciclo	3º Ciclo	Secundário Geral	Secundário Profissional	Média
E: Pedagogia - apoios e recursos	3,8	3,5	3,5	3,3	3,3	3,9	3,5	3,8	3,9	3,9	3,9	3,7	3,8			4,2	4,0	3,9	4,0
F: Pedagogia - aplicação em sala de aula	3,2	2,5	3,3	2,7	2,6	3,6	2,9	3,3	3,5	3,5	3,2	3,3	3,4	2,6	3,5	3,5	3,1	3,6	3,3
G: Práticas de avaliação	2,8	2,0	3,0	2,7	2,5	2,8	2,6	2,6	3,2	3,1	2,9	3,1	3,0			2,9	2,6	3,4	3,0
H: Competências digitais dos alunos	3,3	1,9	3,2	3,3	2,8	3,3	2,9	2,7	3,6	3,5	3,4	3,9	3,4	3,4	3,7	3,5	3,1	3,7	3,5

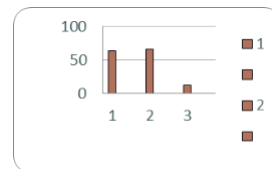


NÍVEL DE COMPETÊNCIA DOS DOCENTES POR ÁREA (EM %) [DADOS DO CHECK-IN]

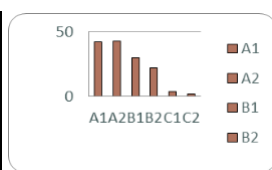
Recursos Digitais						
A1	A2	B1	B2	C1	C2	
24	40	32	34	10	3	
16,8%	28,0%	22,4%	23,8%	7,0%	2,1%	



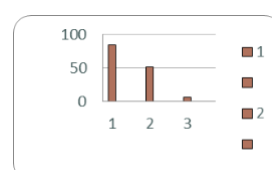
Recursos Digitais		
Posicionamento de Nível		
1	2	3
64	66	13



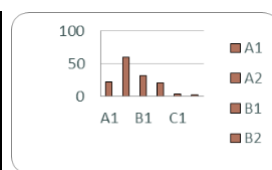
Ensino e Aprendizagem						
A1	A2	B1	B2	C1	C2	
42	43	30	22	4	2	
29,4%	30,1%	21,0%	15,4%	2,8%	1,4%	



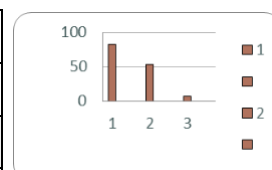
Ensino e Aprendizagem		
Posicionamento de Nível		
1	2	3
85	52	6



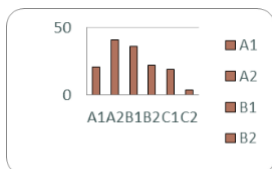
Avaliação						
A1	A2	B1	B2	C1	C2	
23	60	32	21	4	3	
16,1%	42,0%	22,4%	14,7%	2,8%	2,1%	



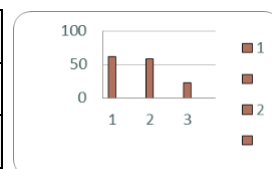
Avaliação		
Posicionamento de Nível		
1	2	3
83	53	7



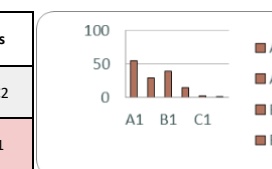
Capacitação dos Aprendentes						
A1	A2	B1	B2	C1	C2	
21	41	36	22	19	4	
14,7%	28,7%	25,2%	15,4%	13,3%	2,8%	



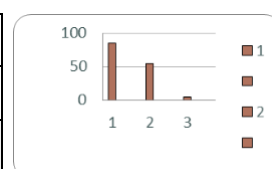
Capacitação dos Aprendentes		
Posicionamento de Nível		
1	2	3
62	58	23



Promoção da Competência digital dos Aprendentes						
A1	A2	B1	B2	C1	C2	
55	30	39	15	3	1	
38,5%	21,0%	27,3%	10,5%	2,1%	0,7%	



Promoção da Competência digital dos Aprendentes		
Posicionamento de Nível		
1	2	3
85	54	4





COMENTÁRIOS E REFLEXÃO

O Minerva decorreu entre 1985 e 1994 e constituiu o mais amplo projeto alguma vez realizado em Portugal na área das T.I.C., envolvendo escolas de todos os níveis, na promoção da utilização do computador como uma ferramenta educacional. Tinha como propósito promover a introdução racionalizada dos meios informáticos no ensino. Como objetivos, foram definidas as seguintes áreas de intervenção: apetrechamento das escolas; formação de professores e de formadores; desenvolvimento de software educativo; promoção da investigação nos Ensinos Básico e Secundário; inclusão das tecnologias de informação nos planos curriculares; uso das tecnologias como meios auxiliares das outras disciplinas e para inserção na vida ativa.

A par deste, outras iniciativas surgiram como o projeto I.V.A. (Informática para a Vida Ativa), em 1989, que ambicionava equipar 28 escolas secundárias, formar professores e preparar os alunos para a vida ativa pela utilização de laboratórios, desenvolvendo-se até 1992, tendo formado no ano letivo de 1991/92 cerca de 300 professores e 6000 alunos. Tal, resultou na constituição do projeto FORJA (Formação de Professores de Jovens para a Vida Ativa em T.I.C.) em 1993, que surge integrado no FOCO (Formação Contínua de Professores) e considerado como “um primeiro passo para o desenvolvimento sistemático de uma estrutura de formação em serviço”.

Decorrente dos projetos anteriores, o Programa NÓNIO SÉCULO XXI – Programa de Tecnologias da Informação e da Comunicação na Educação, visava a modernização das escolas portuguesas, promovia a formação contínua de professores, a produção de software educativo e o incentivo ao trabalho colaborativo em rede, destinando-se em termos globais à produção, tendo por objetivos gerais: a melhoria da qualidade das condições de funcionamento e o sucesso do processo de ensino/aprendizagem; o desenvolvimento do mercado nacional de criação e edição de software com finalidades pedagógico-didáticas e de gestão.

Desta iniciativa resultou uma rede de 27 Centros de Competência, acreditados como “promotores de reflexão, estudo e investigação de temas concretos e utilização das tecnologias de informação e comunicação, bem como de apoio à preparação e ao desenvolvimento dos projetos específicos apresentados pelas escolas, promovendo o envolvimento dos docentes e outros atores educativos em atividades comuns”.

O Programa Internet nas Escolas foi uma iniciativa lançada em 1997 pelo Ministério da Ciência e da Tecnologia, com o objetivo de assegurar a instalação de um computador multimédia e a sua ligação à Internet na biblioteca/mediateca de cada escola. Este programa era da responsabilidade da Fundação para a Computação Científica Nacional (F.C.C.N.).

Nesse mesmo ano, foram ligadas à Internet todas as escolas do 5.º ao 12.º anos e algumas escolas do 1.º Ciclo. Estas ficaram assim com acesso gratuito à Internet a 64kbps.

A rede ENIS era uma rede europeia de escolas inovadoras e que surgiu no contexto da European Schoolnet e pretendia ser uma rede onde as T.I.C. eram integradas no seu quotidiano como um conjunto de ferramentas básicas, tanto no trabalho de gestão, como no trabalho educativo. Era constituída por quase 400 escolas inovadoras de 20 países europeus que representavam as “escolas do amanhã” no presente. O conceito implicava, sobretudo: a promoção da reflexão e a disseminação de boas práticas como resultado do trabalho e atividades desenvolvidas, em conformidade com as políticas da Comissão europeia nomeadamente no Plano de Ação eLearning; o desenvolvimento de projetos colaborativos; o reconhecimento, quer a nível nacional, quer europeu, como escola de vanguarda, centro de inovação e de qualidade educativa; a participação na troca de experiências, problemas e soluções; a participação em Seminários, Conferências e Workshops; e a possibilidade de poder testar e validar novos materiais educativos.

Ao longo destas últimas duas décadas, outras foram as iniciativas criadas com índole e características diferentes. Um desses casos foi o Projeto P.I.C.C.T.E. (Profiles in ICT Teacher Education) e o projeto TRENDS (Training Educators Through Networks



and Distributed Systems). O primeiro nasceu em 1999 a partir de uma pareceria entre oito instituições de Portugal, Espanha e Alemanha e que tinha como fundamentos o estabelecimento de um perfil comum em T.I.C. para professores e o desenvolvimento de cursos de formação a distância de acordo com o perfil estabelecido. O segundo surge no âmbito do programa “Telematic Application”, iniciativa promovida pela União Europeia que pretendia facultar formação a 2400 professores dos 2.º e 3.º Ciclos. Dado o sucesso alcançado nestes projetos, procurou-se a mobilização da experiência adquirida através de um novo projeto, o Prof2000, que se materializou graças a uma parceria entre a Direção Regional de Educação do Centro e a PT Inovação.

Na sequência, a EduTIC foi uma unidade do Ministério da Educação criada em 2005, tendo como objetivos gerais: o apoio à produção e edição de software educativo; o apoio à formação de professores; o apoio à criação de “centros de excelência” que acompanhassem o desenvolvimento de projetos da escola e o seu financiamento; a promoção da cooperação internacional, em especial com os países da U.E., os P.A.L.O.P. e Rede Ibero-americana; o apoio à investigação tecnológica, para o ensino especial, para o ensino à distância, realidade virtual, etc.; e o apoio à disseminação da informação de interesse, apoio à produção e disponibilidade para divulgar na Internet. Ainda, em 2005, foram transferidas todas as competências exercidas para a Equipa de Missão Computadores, Redes e Internet na Escola, conhecida por C.R.I.E.

O projeto SeguraNet, visou a criação de uma rede nacional para a sensibilização e para os desafios e riscos da utilização educativa da Internet. Ainda hoje está em funcionamento num dos projetos da E.R.T.E./P.T.E. da Direção-Geral de Educação.

O projeto SACAUSEF - Sistema de Avaliação, Certificação e Apoio à Utilização de Software para a Educação e Formação pretendeu, tal como o nome indica, avaliar, certificar e apoiar a utilização de software para a educação ou a formação, com o objetivo de identificar características do software com elevado potencial pedagógico, tornando-o num instrumento de aprendizagem e de trabalho, partindo assim da construção de uma plataforma de conhecimento acessível a todos os utilizadores.

O projeto e-Twinning ainda hoje existe e nasceu a partir da constatação que, na transição do ano letivo de 2005/06 para o de 2006/07, quase quadruplicou a participação portuguesa no programa de Geminação Eletrónica de Escolas da União Europeia. O eTwinning tem como objetivo a criação de redes de trabalho colaborativo, através da prossecução de projetos comuns com recurso à Internet e às T.I.C. Também no ano de 2006 foi lançada a iniciativa “Escolas, Professores e Computadores Portáteis” que equipou 1.100 escolas com um total de 26.000 computadores portáteis para cerca de 11.600 professores e para atividades práticas com cerca de 200 mil alunos.

O Plano Tecnológico da Educação (P.T.E.), aprovado em Agosto de 2007, constituiu-se como um poderoso meio para atingir uma meta fundamental: a melhoria do desempenho escolar dos alunos, garantindo a igualdade de oportunidades no acesso aos equipamentos, tendo sido delimitados os seguintes objetivos: atingir uma média de 2 alunos por computador com ligação à Internet (em 2006 era de 9,6 alunos por computador); equipar todas as salas de aula com videoprojector; assegurar o acesso à Internet a pelo menos 48 Mbps; adotar um cartão eletrónico de identificação; massificar o uso de meios eletrónicos de comunicação, fornecendo endereços de correio eletrónico a todos; assegurar que 90 % dos professores e 50 % dos alunos certificassem as suas competências em T.I.C. Ao mesmo tempo foi também lançado o Programa e.escola que na sua fase inicial, fornecia aos estudantes, aos professores e a adultos e jovens em formação no Programa Novas Oportunidades, computadores portáteis com ligações em banda larga a custos reduzidos. Por deliberação de 2008 foi aprovada uma resolução que o alargava a alunos deficientes ou com necessidades educativas especiais permanentes, que passavam assim a ser também abrangidos, garantindo-lhes o acesso a computadores adaptados, sem encargos adicionais. A 30 de Julho de 2008, foi lançado o Programa e.escolinhas, através do qual meio milhão de alunos receberiam o novo computador português de baixo custo desenvolvido para alunos do 1.º Ciclo, denominado “Magalhães”, em homenagem ao grande navegador português.



Para terminar esta contextualização histórica, enfatizamos, ainda, o projeto-piloto - Iniciação à Programação nas Escolas do 1.º Ciclo.

Enfim, tem vindo a ser comumente aceite que os meios digitais possuem o poder de completar, enriquecer e transformar positivamente a educação, transformando-a na forma de preparação da sociedade nas mudanças mundiais com a responsabilidade de formação e integração social dos cidadãos como futuro profissionais competitivos e competentes, através de ferramentas atualizadas que permitam uma constante evolução.

Em suma, estes meios têm vindo a integrar, de forma globalizada, as diversas áreas, atendendo às variadas iniciativas governamentais, com destaque para os objetivos estratégicos na UNESCO (2004) na melhoria da qualidade, informação e boas práticas no ensino-aprendizagem, com a diversificação e promoção da inovação, experimentação, divulgação e uso compartilhado dos conteúdos, e assim, tem sido feito um esforço na sua implementação nas escolas, constituindo, sempre, um processo de mudanças.

PONTOS FORTES E DIFICULDADES/PONTOS FRACOS

A transformação digital tira partido das possibilidades oferecidas pela tecnologia para impulsionar a escola, gerando impacto em todo o seu ecossistema, onde se incluem professores, funcionários, alunos e parceiros, não podendo esta subestimar o potencial de mudança que a digitalização atualmente representa.

Não obstante, o primeiro passo para definir um modelo de transformação digital, passa pela identificação dos ativos relevantes e a análise dos pontos fortes e fracos da instituição, por forma a que cada um de nós possa definir o nível de ambição que quer empreender, em que pressupostos e qual o ritmo, o que temos de mudar exatamente e como vamos organizar estruturas, processos e instrumentos de gestão.

PONTOS FRACOS

Gestão:

- Consideramos que ainda não existe uma cultura de escola propensa à implementação deste tipo de projetos. A escola (no geral) ainda se organiza de forma compartimentada, tendo por base as disciplinas;
- A multiplicidade de plataformas que são necessárias ao funcionamento das escolas leva à replicação e redundância de informação, bem como ao consumo de imenso tempo para o lançamento de informação;
- Apesar da não existência de ações promovidas pelos dirigentes, os professores partilham saberes em pequeno grupo (disciplinar, interdisciplinar);
- Há falhas de comunicação entre as várias estruturas (dirigentes, professores e alunos).

Material:

- A escola não dispõe de condições tecnológicas para que os alunos possam desenvolver competências digitais;
- Desgaste do material, dado que os equipamentos informáticos e os dispositivos existentes estão obsoletos;
- Falta de disponibilidade de tomadas de alimentação elétrica;
- Deveria haver mais e melhor equipamento informático a nível da quantidade, pois o que existe é parco, estando com problemas de funcionamento;
- Dificuldades no acesso à Internet (instável), mesmo utilizando dispositivos móveis, nomeadamente, ao conectar dois dispositivos em simultâneo por utilizador;
- Falta de licenças de software (sistemas operativos e *office*);



- Tendo em conta o que existia na escola até 2019-2020, constata-se que havia um défice ou mesmo nenhuns equipamentos disponíveis e funcionais. A pandemia efetivamente proporcionou maior disponibilidade, criando igualdade para todos os alunos no domicílio (PC/tablet e internet);
- Falta de horas para apoio à manutenção de equipamentos;
- Existem clubes e projetos que têm vindo a ser muito penalizados devido à cada vez maior sobrecarga horária de que os professores envolvidos têm sido alvo.

PONTOS FORTES

- O nosso Agrupamento dispõe de vários Clubes e Projetos onde as práticas educativas inovadoras são evidentes: Clube Ciência Viva, Clube de Tecnologia e Inovação (Informática e Robótica), Clube Europeu, Iniciação à Programação no 1.º C.E.B., Literacia do Ser, Projeto aLer+ - À La Carte, Projeto “*School XXI - Overcoming challenges*” (Erasmus+).
- Sistema INOVAR (livro de ponto digital, pautas, faltas e outras informações), onde docentes e alunos têm acesso em qualquer lugar a informações pertinentes;
- Na Escola do 2.º Ciclo existe um razoável conjunto de equipamentos informáticos;
- Plataforma e-Learning Moodle, que está implementada e difundida na comunidade educativa desde o ano letivo 2005/2006.

Após estas análises de valor ou de risco potencial e definido o nosso posicionamento, podemos passar ao esboço do itinerário, delineando a nossa visão estratégica do futuro e das transformações necessárias e registando os passos que a organização deverá seguir e, construir a base para a implementação do Plano que indique a orientação e defina as prioridades.

Tal estratégia implica necessariamente o desenvolvimento de ferramentas para a avaliação das competências e capacidades digitais de todos os colaboradores e a sua formação contínua e permanente, mas também a criação na organização de uma equipa responsável pela condução e dinamização da agenda digital, assegurando que esta seja implementada e gerida de forma eficaz e eficiente em toda a organização, pois um dos fatores críticos de sucesso para uma transformação desta envergadura passa pela capacidade de envolver todos, numa verdadeira e ampla reforma não só da cultura da escola, como também uma mudança radical da organização.



1.5. A HISTÓRIA DIGITAL DA ESCOLA: DIMENSÃO ORGANIZACIONAL

RESULTADOS POR DIMENSÃO [DADOS DO SELFIE]

Médias por dimensão e nível de ensino		1º Ciclo				2º Ciclo				3º Ciclo				Secundário Geral				Secundário Profissional			
Áreas	Média Global	Dirigentes escolares	Professores	Alunos	Média	Dirigentes escolares	Professores	Alunos	Média	Dirigentes escolares	Professores	Alunos	Média	Dirigentes escolares	Professores	Alunos	Média	Dirigentes escolares	Professores	Alunos	Média
A: Liderança	2,9	2,8	2,7		2,8	3,0	2,9		3,0	2,9	2,9		2,9	2,7	3,0		2,8	2,8	3,1		2,9
B: Colaboração e trabalho em rede	3,0	2,4	2,9	3,5	2,8	3,3	3,2	3,6	3,3	2,9	3,0	3,0	3,0	2,3	2,8	2,7	2,6	2,9	2,9	3,5	3,0
D: Desenvolvimento profissional	3,1	3,1	3,1		3,1	3,2	3,1		3,2	3,1	3,0		3,1	2,7	3,2		3,0	3,0	3,2		3,1

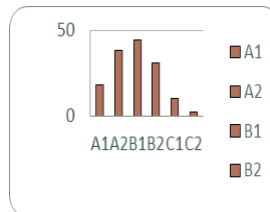


Médias por dimensão e grupo de participantes		Dirigentes escolares						Professores						Alunos					
Áreas	Média Global	1º Ciclo	2º Ciclo	3º Ciclo	Secundário Geral	Secundário Profissional	Média	1º Ciclo	2º Ciclo	3º Ciclo	Secundário Geral	Secundário Profissional	Média	1º Ciclo	2º Ciclo	3º Ciclo	Secundário Geral	Secundário Profissional	Média
A: Liderança	2,9	2,8	3,0	2,9	2,7	2,8	2,8	2,7	2,9	2,9	3,0	3,1	2,9						
B: Colaboração e trabalho em rede	3,0	2,4	3,3	2,9	2,3	2,9	2,8	2,9	3,2	3,0	2,8	2,9	3,0	3,5	3,6	3,0	2,7	3,5	3,3
D: Desenvolvimento profissional contínuo	3,1	3,1	3,2	3,1	2,7	3,0	3,0	3,1	3,1	3,0	3,2	3,2	3,1						

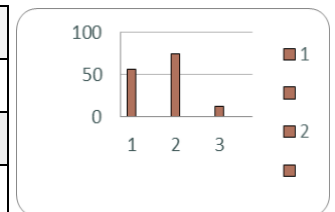


NÍVEL DE COMPETÊNCIA DOS DOCENTES POR ÁREA (EM %) [DADOS DO CHECK-IN]

Envolvimento Profissional					
A1	A2	B1	B2	C1	C2
18	38	44	31	10	2
12,6%	26,6%	30,8%	21,7%	7,0%	1,4%



Envolvimento Profissional		
Posicionamento de Nível		
1	2	3
56	75	12



COMPETÊNCIAS DIGITAIS COMUNIDADE EDUCATIVA

ENCARREGADOS DE EDUCAÇÃO

PONTOS FRACOS

- Falta de competências básicas digitais de alguns dos Encarregados de Educação;
- A plataforma inovar não está ainda totalmente disseminada pela comunidade escolar, alunos e famílias continuam a não aceder a plataforma regularmente até como forma de obter um feedback.

PESSOAL NÃO DOCENTE

PONTOS FRACOS

- Necessidade de capacitação dos funcionários dos serviços administrativos para a utilização das inúmeras plataformas, bem como na melhoria das suas competências T.I.C., que lhes permitam trabalhar melhor no digital.

PONTOS FORTES

- Os funcionários contratados mais recentemente têm dado provas de competências úteis à modernização e à digitalização das escolas.

PESSOAL DOCENTE

PONTOS FRACOS

- Falta de capacitação dos docentes para a utilização das tecnologias em contexto de aula que se denota, por vezes, em falta de competências básicas em T.I.C.;
- Aos professores/D.T., são pedidas realização de tarefas que por vezes não possuem os conhecimentos necessários para as realizar;
- Os docentes sentem muita dificuldade em articular os diferentes ritmos de aprendizagem na sala de aula, não conseguindo implementar instrumentos digitais diversificados em simultâneo;
- A média de idades dos docentes no nosso agrupamento é muito elevada o que, por vezes, é um entrave à mudança;



- O horário de trabalho, assim como a sobrecarga de solicitações, não permitem que os professores trabalhem colaborativamente de forma sistemática no desenvolvimento pessoal e de grupo das competências digitais;
- Alguns professores, à beira da reforma e por sentirem dificuldades, não são recetivos ao uso das tecnologias em ambiente educativo.

PONTOS FORTES

- Os docentes têm, já algum domínio da plataforma Moodle, que já se encontra implementada no Agrupamento de Escolas de Mira desde o ano letivo de 2005/2006. Esta plataforma tem sido utilizada ao longo dos anos de forma regular por diversas disciplinas, tendo todos os alunos do agrupamento acesso todas as suas disciplinas em qualquer lugar;
- Os docentes têm vindo, pontualmente, a aplicar e a diversificar estratégias com tecnologias digitais;
- Na Escola do 2.º Ciclo nota-se a preocupação dos professores na adoção de novas tecnologias como complemento à prática letiva tradicional;
- Os docentes têm vindo a aplicar e a diversificar estratégias com tecnologias digitais, em momentos pontuais de avaliação sumativa;
- Os docentes têm emails institucionais, dentro do Google Workspace for Education, que permitem facilitar diversos processos, nomeadamente através da criação de documentos em conjunto.

ALUNOS

PONTOS FRACOS

- A utilização que os alunos fazem das tecnologias é meramente consumista. A mudança de paradigma necessita, também, de uma adaptação gradual dos alunos às novas práticas educativas;
- Muitos alunos não têm equipamentos nem acesso à internet nas suas residências, pois não existe uma cultura digital no seu seio familiar;
- Não se encontra generalizado o recurso às novas tecnologias para dar feedback aos alunos;
- Dificuldade de dar feedback por meios digitais aos alunos com necessidades específicas, sendo importante dar-lhes constantemente um feedback presencial;
- Nem todos os alunos têm dispositivos para o ensino aprendizagem cedidos pela escola, nem os sabem utilizar adequadamente, tendo muita dificuldade em comunicar utilizando as tecnologias digitais.

PONTOS FORTES

- Os Cursos Profissionais da área de informática (e também de outras) têm permitido a criação de dinâmicas que permitem aos alunos aprenderem e darem um retorno à escola. Um destes exemplos é, nomeadamente, o Robô Batráquio que foi criado por alunos do ensino profissional e, depois, foi utilizado pelas escolas do 1.º C.E.B. e pelo Projeto Kids Media Lab da Universidade do Minho.

SISTEMAS DE INFORMAÇÃO À GESTÃO

O Agrupamento de Escolas de Mira dispõe de vários servidores locais o que permite usufruir de uma maior velocidade de acesso aos serviços administrativos.



Em termos de aplicações, além dos sistemas operativos da Microsoft ou open source, adota como aplicações outras ferramentas de utilização comum (processador de texto, folha de cálculo, etc.).

O Moodle (<http://moodle.org/>) - *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*, é uma aplicação/ferramenta de Course Management System (C.M.S.), também conhecida como um sistema de Gestão da Aprendizagem Virtual – Learning Management System (L.M.S.) ou Contexto Virtual de Aprendizagem – Virtual Learning Environment (V.L.E.). Esta é uma ferramenta desenhada para criar cursos baseados na Internet e um software criado para professores e alunos totalmente gratuita. Consiste numa plataforma de gestão e distribuição de conteúdos on-line, através de uma interface Web. É um projeto de desenvolvimento contínuo para apoiar o sócio-constructivismo educacional.

Os educadores usam para criar sítios eletrónicos de aprendizagem, facilitando a comunicação entre os intervenientes da comunidade escolar através da comunicação síncrona, ou seja em tempo-real, com a disponibilização do chat e de salas de discussão, relacionadas com disciplinas, temas, etc. Permite igualmente a comunicação através da utilização do email e dos fóruns de discussão. Compreende também a facilidade de gestão de conteúdos, através da publicação, por parte dos docentes, de qualquer tipo de ficheiro, conteúdos esses que ficam disponíveis para a consulta pelos alunos. O Moodle possui igualmente ferramentas que permitem a criação de processos de avaliação dos alunos.

O objetivo primordial é que cada professor possa selecionar e disponibilizar, livremente, os conteúdos referentes às suas disciplinas.

O sistema INOVAR permite aos órgãos de gestão ter um acesso rápido e atualizado a informações gerais do agrupamento:

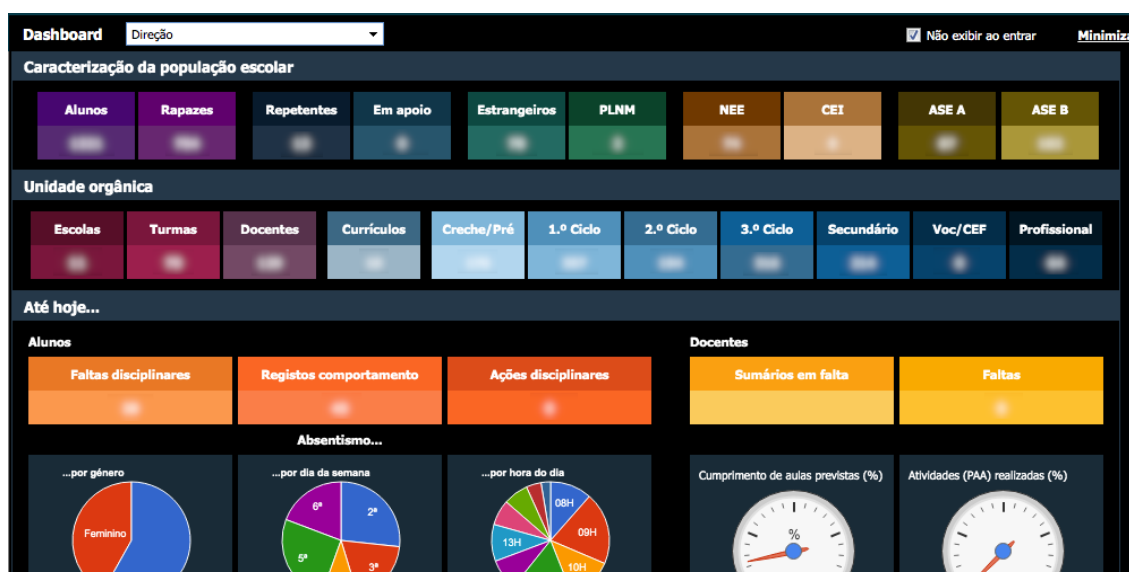


Figura 6: Dashboard do INOVAR.



SOFTWARE CERTIFICADO PELO GABINETE COORDENADOR DO SISTEMA DE INFORMAÇÃO DO MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO (M.I.S.I.).

SISTEMA INTEGRADO DE GESTÃO DE ESCOLAS- PORTAL UNICARD

O sistema é baseado na atribuição a cada utilizador de um cartão multifunções que serve para a sua identificação, para promover o acesso ao recinto, áreas interiores para as quais detém autorização e como meio de pagamento dentro da escola.

Deste modo, dentro da Escola não é necessário transportar dinheiro, todos os pagamentos são efetuados através do cartão que permite, também, adquirir produtos nas máquinas automáticas ou tirar fotocópias.

PROGRAMAS INFORMÁTICOS E.N.E.B./E.N.E.S.:

Apresentam um elevado nível de funcionalidade, que proporcionam respostas às necessidades efetivas decorrentes de todo o processo de exames.

PACOTE DE PROGRAMAS INOVAR

O Sistema Inovar é um conjunto de software que funciona inteiramente online, logo acessível a partir de qualquer computador com Internet, e que é certificado pelo MISI.

A seguir indicam-se as funcionalidades de cada uma das soluções do Inovar utilizadas no nosso agrupamento e suas funcionalidades.

INOVAR ALUNOS

- Sumários;
- Coordenação de turma;
- Caracterização da turma;
- Critérios de avaliação;
- Avaliações;
- Gestão de cursos;
- Indicadores para a gestão.

INOVAR ASE – GESTÃO DA AÇÃO SOCIAL ESCOLAR

- Bolsas;
- Stocks;
- Contabilidade;
- Manuais Escolares.



INNOVAR PESSOAL – GESTÃO DE RECURSOS HUMANOS

- Processamento de vencimentos;
- Tempo de serviço;
- Faltas.

INNOVAR CONTABILIDADE – CONTABILIDADE ESCOLAR

- Processamento de vencimentos;
- Tempo de serviço;
- Faltas.

INNOVAR CONSULTA – PORTAL DEDICADO À COMUNIDADE EDUCATIVA

Neste espaço os alunos e encarregados de educação podem, entre outras funcionalidades, consultar informação sobre a vida escolar, avaliações, testes e outros instrumentos de avaliação. Fazer a pré-inscrição para o ano seguinte e iniciar um processo de justificação de faltas.

INNOVAR CORREIO – GESTÃO DE CORRESPONDÊNCIA

Aplicação para registar entradas e saídas de correspondência e ofícios.

Em paralelo com esta aplicação, é utilizada a aplicação dos CTT para envio de correio registado.

INNOVAR INVENTÁRIO – REGISTO E CONTROLO DE BENS

Aplicação para catalogar todos os bens da escola:

- Consultar ativos e inativos;
- Registar amortizações e abates de bens;
- Inventariar bens afetos a um edifício piso ou sala.

INNOVAR PAA – PLANO ANUAL DE ATIVIDADES

Aplicação para registar, apresentar, aprovar e avaliar propostas de atividades.

COMENTÁRIOS E REFLEXÃO

A rápida evolução tecnológica a que assistimos e o impacto das tecnologias e dos sistemas de informação nas organizações obrigam a pensar a escola e a conceber e implementar programas de ação que garantam o seu desenvolvimento e modernização.

Henry define Sistema de Informação como “um conjunto organizado de procedimentos, que, quando executados produzem informação para apoio à tomada de decisão e ao controlo das organizações”. Laudon e



Laudon, definem S.I. como um conjunto de componentes inter-relacionados, tais como equipamentos, software, redes de comunicações, bases de dados e outras tecnologias de processamento de informação, usadas para recolher, processar, armazenar e distribuir informação para apoiar a tomada de decisão, a coordenação e o controlo de uma organização.

John Ward e Joe Peppard definem sistemas de informação “como o meio através da qual as pessoas e as organizações, utilizando tecnologia, recolhem, processam, memorizam, utilizam e difundem informação.” Para a Associação para a Promoção e Desenvolvimento da Sociedade da Informação trata-se de um “Sistema constituído por recursos humanos (o pessoal), recursos materiais (o equipamento) e procedimentos que possibilitam a aquisição, o armazenamento, o processamento e a difusão da informação pertinente ao funcionamento de uma empresa ou de uma organização, quer o sistema esteja informatizado ou não”.

Tentando sintetizar as definições anteriores, podemos concluir que num S.I. temos a parte técnica (equipamento, software, dados para serem processados) e uma parte humana (pessoas, procedimentos) em que o objetivo a atingir é a recolha, processamento e armazenamento da informação, tanto no interior como no exterior da organização, para posteriormente a disponibilizar a quem necessite. Os computadores são o equipamento para armazenar e processar a informação. Os programas ou software são um conjunto de instruções de operação que controlam e dirigem o processamento. Conhecendo como o trabalho dos computadores e dos seus programas são importantes na conceção das soluções para os problemas das organizações, eles são somente uma parte num sistema de informação.

Todas as organizações possuem um S.I. com o propósito de as auxiliar no cumprimento da sua missão, proporcionando a informação para a execução e controlo das atividades e funções de gestão e tarefas do dia a dia, para que se possa controlar os recursos necessários para atingir os objetivos, apoiar a tomada de decisão estratégica, tentando encontrar resposta aos seus problemas através da geração de relatórios, suportar a definição, implementação, avaliação e controlo, etc., recorrendo a capacidades gráficas e interfaces simples e intuitivos capazes de apresentar a informação.

Não obstante, existem estrangulamentos frequentes nos sistemas de informação das escolas, situando-se os problemas mais comuns a nível da produção, processamento, armazenamento, recuperação e transmissão informação. Estamos convictos que a maioria das dificuldades sentidas serão quer ao nível da conceção e gestão do sistema de informação, dos recursos e equipamentos, quer a nível do processo de tomada de decisão, podendo mencionar-se:

- ausência de uma política e de uma estratégia de aquisição e coordenação dos recursos e equipamentos;
- deficiente divulgação da informação;
- disseminação e desorganização dos recursos;
- inadequada utilização dos recursos disponíveis;
- aquisição de recursos sem qualidade, obedecendo estritamente à lógica de mercado;
- não promoção da autonomia dos usuários;
- falta de critérios que garantam a unicidade no tratamento da informação;



- alguma resistência à implantação nas escolas de redes eletrónicas de informação, bem como à diversificação dos seus suportes (persistem, por exemplo, os arquivos exclusivamente em formato de papel, quando os eletrónicos simplificariam extraordinariamente o trabalho);
- proteção e segurança de dados pessoais;
- relativo desconhecimento das necessidades de informação;
- desaproveitamento de todo um pacote de medidas políticas que visam aparelhar as escolas para a Sociedade da Informação;
- ausência de programas de formação e sensibilização para o uso das tecnologias de informação;
- falta de recursos humanos preparados e motivados para proceder à recolha e processamento da informação;
- falta de sensibilização dos professores para a utilização de conteúdos programáticos em formato eletrónico e outro software educativo;
- dificuldade de transferência dos conhecimentos e informações adquiridos nas ações de formação para as práticas educativas;
- dificuldade em organizar um fundo documental de natureza pedagógico/didática, quer em suporte eletrónico quer mesmo em suporte de papel.

Numa época em que os acontecimentos se sucedem a um ritmo nunca antes imaginado, com o conseqüente aumento da sua complexidade e dimensão, só com a detenção de informação adequada e disponibilizada dentro de “timings” razoáveis, é que se consegue enfrentar tais desafios. Assim, são os Sistemas de Informação e a respetiva Tecnologia de Informação e Comunicação associada, que nos permitem reduzir os níveis de incerteza com que nos deparamos diariamente, facilitando-nos a tarefa. Como se observa, o incremento do uso rotineiro da tecnologia, conduziu inevitavelmente a um incremento exponencial das comunicações. É este fator, a comunicação, o ponto fulcral das relações no seio das sociedades modernas pois sem aquela, grande parte da estrutura social teria muita dificuldade em existir. No entanto, como se transformou num processo rotineiro esquecemos que o que circula é Informação. A quantidade de informação que circula por unidade de tempo é tão grande, que rapidamente se tornou um problema a sua utilização. Para acautelar tal situação, surgiu uma perspetiva integradora e abrangente e assim começaram a procurar-se formas de a gerir, tal e qual outro recurso qualquer. É esta maneira de encarar a Informação que nos permite ultrapassar muitos dos problemas surgidos, nomeadamente, como saber se a Informação é fidedigna e se tem utilidade. Temos que reorientar a formação e a maneira como as pessoas a encaram, além de ter que efetuar-se formação segundo as necessidades de cada entidade. Temos que educar os indivíduos no sentido de encarem a sua formação como parte integrante da sua atividade profissional diária e sentir a mudança como um fator de reequilíbrio e dinamismo das organizações. Estes objetivos podem ser alcançados, basta planeá-los com rigor valendo-nos das estruturas atuais e aproveitando as competências existentes.

Deste modo, a exigência de informação de qualidade e a sua disponibilização em tempo útil, carece de suportes tecnológicos adequados que permitam o fácil manuseamento e a fiabilidade dessa informação tendo em vista a boa decisão. Nas instituições de ensino são diversos os tipos de sistemas de informação que suportam, uma vez que temos sistema administrativo/financeiro, sistemas de gestão escolar, sistemas de suporte ao E-learning (ex. Moodle), sistemas de controlo de acessos e vídeo vigilância e ainda alguns outros; sendo que considerámos apenas aqueles que no nosso entender serão os mais relevantes.



Atualmente, a proliferação dos sistemas de informação na sociedade atual tem causado inúmeras preocupações, principalmente em relação à privacidade e direitos individuais.



2. PADDE

2.1. OBJETIVOS DO PADDE

VISÃO E OBJETIVOS GERAIS

O Plano de Aprendizagem Digital do Agrupamento de Escolas de Mira foi desenvolvido para se constituir um roteiro com recomendações para ações com foco na aprendizagem digital, capaz de capacitar todas as partes interessadas, para fornecer e expandir as oportunidades de aprendizagem, para ser adaptável e para evoluir num presente em constante mudança e para estabelecer um ambiente que atenda às necessidades de todos os alunos

A integração do Digital é uma prioridade para o Agrupamento, pois ela deve preparar os nossos alunos para viver e trabalhar na complexa sociedade de hoje.

O mundo está em mudança, queiramos ou não; a tecnologia é uma parte central das nossas vidas. Deixar de apoiar a integração da tecnologia nas nossas salas de aula significa deixar de preparar nossos alunos para o futuro.

Consciente disso, urge perceber o potencial das tecnologias digitais como complemento ao ensino, à aprendizagem e à avaliação, permitindo que os nossos jovens se tornem seres pensantes, comprometidos e alunos ativos, construtores de conhecimento e cidadãos globais, capazes de participar plenamente na sociedade.

Para isso, a escola têm um papel determinante em garantir que os nossos alunos tenham a oportunidade de desenvolver uma série de competências essenciais ao longo de toda a sua caminhada escolar. Devemos garantir que, no final do secundário, tenham adquirido essas capacidades e uma base sólida ao nível das competências digitais que, certamente, os auxiliarão na sua transição para o Ensino Superior.

O Agrupamento reconhece que todos os parceiros da educação - professores, órgãos de gestão, associações de pais, Ensino Superior – formação inicial de professores, Centros de Formação Contínua e Municípios, têm também têm um papel importante a desempenhar para alcançar esse desiderato.

Para concretizar a visão do Agrupamento de integração dos meios digitais, a nossa estratégia prevê os papéis dos alunos, professores, escolas, pais/encarregados de educação e o papel do currículo como variado e significativo.

ALUNOS

- Usar os meios digitais para adquirir novas formas de aprendizagem e colaboração e no apoio às diferentes estratégias de ensino propostas pelos docentes.
- Sentir alegria, satisfação, paixão, por forma a ter sucesso na escola e, posteriormente, na aprendizagem efetuada ao longo da vida.
- Estar ativamente comprometido na aprendizagem - dentro e fora da escola.
- Aceitar-se como ser aprendiz - conciliando a capacidade de ser autodirigido, mas também de ser autónomo, tomar decisões e um gerir prioridades dentro e fora da escola.
- Usar a tecnologia para atingir objetivos pessoais de aprendizagem e ter sucesso nas várias atividades de aprendizagem.
- Usar o digital de forma construtiva, crítica e ética.



PROFESSORES

- Assumir um papel mais facilitador, fornecendo orientações e feedback's centrados no aluno, envolvendo-o mais frequentemente em atividades exploratórias.
- Usar os meios digitais para apoiar processos de investigação que permitam aos seus alunos trabalharem na resolução de problemas do mundo real, envolvendo-os em atividades de aprendizagem colaborativas baseadas em metodologia de projeto que vai além da sala de aula.
- Apoiar os alunos a criar e inovar para que eles se envolvam na gestão de seus próprios objetivos e atividades de aprendizagem.
- Assumir a utilização dos meios digitais na sua própria aprendizagem profissional, participando em comunidades de aprendizagem que fazem uso extensivo de tecnologia;
- Pensar o digital como um meio eficaz na criação de uma relação de proximidade com os alunos.

ESCOLAS

- Assumir um papel de liderança no planeamento de como se irão efetivamente incorporar os meios digitais no ensino, aprendizagem e nas práticas de avaliação. Isso significa envolver toda a comunidade escolar no desenvolvimento de um Plano que leva em consideração as necessidades dos professores e as opiniões e perceções de alunos e pais/encarregados de educação.
- Desenvolver políticas e práticas para o uso seguro e ético do digital por todos os membros da comunidade escolar.
- Fortalecer as parcerias existentes com a comunidade mais ampla, tanto local como mais global, e em particular, ligando-se mais com os pais/encarregados de educação e alunos nas suas casas por meio do uso de tecnologia digital.

PAIS/ENCARREGADOS DE EDUCAÇÃO

- Envolver-se com a aprendizagem de seus educandos por meio do uso de tecnologias digitais;
- Colaborar e participar em atividades e programas escolares usando o digital;
- Acompanhar em tempo real as atividades dos seus educandos.

CURRÍCULO

- Todos os currículos futuros deverão ter como foco o desenvolvimento da aprendizagem digital, as capacidades e o uso dos meios digitais como um recurso para alcançar resultados.
- As especificações do currículo devem estar apoiadas em ferramentas digitais.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Capacitar todos os parceiros a incorporar efetivamente os meios digitais em todo o processo de formação de professores.

PARCEIROS

- Bibliotecas Escolares;
- Câmara Municipal de Mira;
- C.F.A.E. Beira Mar;



- Empresas da região de Mira;
- INOVAR Mais;
- Projeto *Kids Media Lab* da Universidade do Minho;
- Polícia de Segurança Pública.

Para tornar este Plano Digital uma realidade, o Agrupamento precisará aproveitar as potencialidades de todos os atores e das várias partes interessadas. Levará tempo, recursos e parcerias entre uma variedade de organizações e indivíduos; do pré-escolar ao secundário; das salas de aula às bibliotecas; todos nós precisaremos trabalhar lado a lado em cada uma de nossas áreas. Os órgãos de gestão precisarão de estar capacitados para comunicar, fornecer recursos e suporte para implementação e monitorar práticas para garantir que os educadores tenham o que precisam para fornecer tecnologia digital robusta e oportunidades de aprendizagem para os alunos.

Embora possamos estar em vários estágios de implementação, todas as escolas da nossa área territorial devem avançar como parceiras, apoiando na divulgação das melhores práticas que possam ter impacto e melhores resultados possíveis para os nossos alunos.

O C.F.A.E. Beira Mar continuará a ter um papel crucial neste trabalho, servindo como um centro, coordenando o trabalho entre as escolas/organizações, atento aos planos de ação detalhados com objetivos, aos cronogramas e às medidas de responsabilidade, auxiliando na priorização e monitorização da implementação.

Por outro lado, não podemos esquecer o setor empresarial, devendo o Agrupamento reconhecer, publicamente, a colaboração prestada pelas entidades exteriores à escola (ex: final do ano letivo), ajustando e adaptando o currículo e os programas, nomeadamente, dos Cursos Profissionais, àquilo que são as necessidades do tecido empresarial, aproveitando estas parcerias para aumentar oportunidades de financiamento e criar condições de “apadrinhamento” de projetos escolares.

O Projeto Kids Media Lab (Investigação da Universidade do Minho), é um parceiro do Agrupamento de Escolas de Mira, na realização de atividades relacionadas com a programação e robótica no ensino pré escolar. O Agrupamento tem usufruído, também, de vários equipamentos (robôs) que são utilizados no ensino pré escolar, mas que serão também utilizados nas AEC.

A Polícia de Segurança Pública dinamiza várias ações relacionadas com a segurança na Internet. Neste sentido, consideramos este parceiro para fazer chegar a mensagem da segurança e da responsabilidade digital aos nossos alunos.



OBJETIVOS

Dimensão	Parceiros	Objetivo	Métrica ¹	Prioridade
Tecnológica e digital	<ul style="list-style-type: none"> • DGEEC • Câmara Municipal de Mira 	<ul style="list-style-type: none"> • Melhorias de acesso à Internet e redes Wifi em todas as escolas e pavilhão desportivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de equipamentos que se podem ligar em simultâneo à Internet mantendo um acesso estável. 	1
	<ul style="list-style-type: none"> • Câmara Municipal de Mira 	<ul style="list-style-type: none"> • Melhorias nas infraestruturas de modo a permitir a utilização de recursos digitais. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número e variedade de equipamentos que uma sala de aula pode comportar. 	2
	<ul style="list-style-type: none"> • Câmara Municipal de Mira 	<ul style="list-style-type: none"> • Aumentar o número de equipamentos por aluno, através de aquisição de novos equipamentos e com recurso a BYOD (traga o seu próprio dispositivo). 	<ul style="list-style-type: none"> • Rácio computador/aluno. 	1
	<ul style="list-style-type: none"> • CFAE Beira Mar • Bibliotecas Escolares 	<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar a utilização de RED's. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reaplicação da SELFIE 	2
	<ul style="list-style-type: none"> • Câmara Municipal de Mira 	<ul style="list-style-type: none"> • Melhorar o apoio através da criação de uma equipa para apoio técnico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de registos de assistência técnica. 	2
	<ul style="list-style-type: none"> • Câmara Municipal de Mira 	<ul style="list-style-type: none"> • Melhorar a limpeza, ligação e preservação dos equipamentos, através da formação de assistentes operacionais. 	<ul style="list-style-type: none"> • Quantidade de equipamentos a necessitar de limpeza ou de ligação. 	1
	<ul style="list-style-type: none"> • Grupo de Informática 	<ul style="list-style-type: none"> • Criar espaços interativos de trabalho e de partilha de boas práticas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de espaços e acessos. 	2
	<ul style="list-style-type: none"> • Grupo de Informática 	<ul style="list-style-type: none"> • Criar espaços/repositórios para divulgação de software variado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de espaços e acessos. 	2

¹ Medida quantificável usada para analisar o resultado de um processo, ação ou estratégia específica. De maneira geral, são medidas de desempenho.



	<ul style="list-style-type: none"> • Equipa TIC 	<ul style="list-style-type: none"> • Divulgação de informação útil na utilização dos equipamentos T.I.C., nomeadamente da resolução de problemas típicos de advêm da utilização do hardware/software. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de tópicos disponibilizados no fórum de ajuda 	2
Organizacional	<ul style="list-style-type: none"> • Equipa TIC 	<ul style="list-style-type: none"> • Mapear o uso do digital na aprendizagem, por nível de ensino e área disciplinar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Relatório atualizado do uso do digital. 	2
	<ul style="list-style-type: none"> • Equipa TIC 	<ul style="list-style-type: none"> • Tornar a comunicação mais eficiente, entre a escola e os Encarregados de Educação, recorrendo às plataformas e ferramentas digitais. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rácio entre registos de comunicação digital e tradicional entre escola e Encarregados de Educação. 	2
	<ul style="list-style-type: none"> • CFAE Beira Mar • Equipa TIC • INOVAR Mais • PSP 	<ul style="list-style-type: none"> • Melhorar a utilização das ferramentas digitais para a comunicação e para a realização de trabalhos de grupo, de uma forma ética, responsável e segura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Quantidade de ações dinamizadas; • Número de participantes por ação dinamizada. 	2
	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliotecas Escolares 	<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar a referência de conteúdos digitais, com recurso às normas APA. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de participantes por ação dinamizada; • Rácio entre recursos digitais referenciados e não referenciados. 	2
	<ul style="list-style-type: none"> • INOVAR Mais 	<ul style="list-style-type: none"> • Tirar maior partido das potencialidades da plataforma INOVAR. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de funcionalidades utilizadas na plataforma. 	2
	<ul style="list-style-type: none"> • Equipa TIC 	<ul style="list-style-type: none"> • Aumentar a utilização das tecnologias direcionadas para aprendizagem. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de ateliers e clubes dinamizados; • Número de ações dinamizadas; • Número de participantes. 	2
	<ul style="list-style-type: none"> • Equipa TIC 	<ul style="list-style-type: none"> • Melhorar a literacia digital através da partilha e da criação de oportunidades de <i>networking</i> para professores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de interações no espaço virtual. 	2



	<ul style="list-style-type: none"> • Equipa TIC 	<ul style="list-style-type: none"> • Aumentar a segurança e proteção de dados dos alunos e dos professores de acordo com as normas RGPD. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de interações no espaço virtual. 	2
	<ul style="list-style-type: none"> • Equipa TIC 	<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar a criação de recursos digitais, fomentando atividades de articulação e partilha. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de recursos disponibilizados. 	2
	<ul style="list-style-type: none"> • CFAE Beira Mar • Equipa TIC 	<ul style="list-style-type: none"> • Facilitar e potenciar a utilização de ferramentas, plataformas e aplicações informáticas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de ações dinamizadas; • Número de participantes. 	2
Pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliotecas Escolares • Equipa TIC 	<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar, nos alunos, a utilização de ferramentas digitais para a criação de conteúdos, promovendo as suas competências digitais. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de ações dinamizadas; • Número de participantes. 	2
	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliotecas Escolares • CFAE Beira Mar 	<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar a avaliação em contexto digital recorrendo a rúbricas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de ações dinamizadas; • Número de participantes. 	3
	<ul style="list-style-type: none"> • Equipa TIC • Professores AEC 	<ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar competências digitais essenciais aos alunos do 1ºCEB. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de alunos participantes na AEC “Ambientes Digitais”. 	1
	<ul style="list-style-type: none"> • Equipa TIC 	<ul style="list-style-type: none"> • Promover a aprendizagem digital nos alunos, com recurso às aulas de TIC, desenvolvendo as competências digitais essenciais para o ensino aprendizagem. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de alunos com aulas de TIC entre o 5º e o 9º ano de escolaridade. 	1
	<ul style="list-style-type: none"> • Diretores de Turma 	<ul style="list-style-type: none"> • Melhorar as competências digitais dos alunos através da promoção do “Programa de Mentoria Digital”. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de alunos mentores. 	2
	<ul style="list-style-type: none"> • Equipa TIC 	<ul style="list-style-type: none"> • Partilhar exemplos de boas práticas realizadas pelos alunos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de partilhas realizadas. 	2
	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliotecas Escolares • Equipa TIC 	<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar a utilização das bibliotecas escolares para a realização de trabalho autónomo pelos alunos e consulta dos recursos disponibilizados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de visitas às Bibliotecas Escolares 	2



	<ul style="list-style-type: none"> • Diretores de Turma • Equipa TIC 	<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar a realização de projetos transdisciplinares com recurso ao digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de projetos transdisciplinares com recurso ao digital. 	2
	<ul style="list-style-type: none"> • Equipa TIC 	<ul style="list-style-type: none"> • Criar um sistema interno de certificação digital para os alunos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de certificados digitais atribuídos. 	2
	<ul style="list-style-type: none"> • Equipa TIC 	<ul style="list-style-type: none"> • Promover a participação em projeto europeus inovadores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de participações em projetos inovadores. 	3



2.2. PLANEAMENTO DE ATIVIDADES E CRONOGRAMA

ATIVIDADES E CRONOGRAMA

Dimensão	Atividade	Objetivo	Intervenientes	Data
Tecnológica e digital	Articular com a Câmara Municipal de Mira para a aquisição de equipamentos e resolução de problemas de acesso Wifi.	<ul style="list-style-type: none"> • Continuar a melhorar as ligações da banda larga nas escolas primárias do agrupamento; • Disponibilizar uma rede Wifi mais estável para conseguir trabalhar da forma prevista em todo o espaço escolar, nomeadamente, no pavilhão desportivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dirigentes • Câmara Municipal de Mira 	2021-2023
	Adquirir equipamentos e software específico.	<ul style="list-style-type: none"> • Diversificar e melhorar a qualidade da aprendizagem; • Aumentar o número de equipamentos por aluno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dirigentes • Parceiros 	2021-2023
	Aquisição de contas anuais de Recursos Educativos Digitais (RED's).	<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar a utilização de RED's. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dirigentes • Professores 	2021-2023
	Aquisição de equipamentos para as Bibliotecas escolares.	<ul style="list-style-type: none"> • Dotar a escola com infraestruturas que possibilitem a utilização de recursos digitais. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dirigentes • Bibliotecária 	2021-2023



	<p>Aumentar o número de equipamentos disponíveis por aluno, desenvolvendo BYOD.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Desenvolver orientações para que se implemente atividades com recurso a BYOD (traga o seu próprio dispositivo). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Professores ● Alunos 	<p>2021-2023</p>
	<p>Contratação de um técnico a tempo inteiro e/ou criar uma equipa técnica permanente, em articulação com a Câmara Municipal de Mira.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Proporcionar apoio técnico caso haja problemas com os equipamentos; ● Resolver os problemas técnicos que surgem diariamente nas salas de aula em todas as Escolas do Agrupamento, no âmbito das tecnologias digitais, em tempo útil, atempada e eficazmente de modo a evitar constrangimentos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Dirigentes ● Técnico ● Assistentes Operacionais ● Alunos do Ensino Profissional 	<p>2021-2023</p>
	<p>Capacitação dos Assistentes Operacionais.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Prestar algum apoio na limpeza, ligação e preservação dos equipamentos; ● Evitar a sobrecarga dos docentes da área de informática. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Dirigentes 	<p>2021/2022</p>
	<p>Criação e dinamização de um sala multifunções para desenvolvimento de trabalho no digital.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Criar espaços interativos de trabalho e de partilha no desenvolvimento das práticas. ● Proporcionar experiências digitais com recurso a ferramentas variadas. ● Promover práticas de inclusão nos vários domínios da aprendizagem. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Dirigentes ● Professores ● Alunos 	<p>2022/2023</p>



	<p>Criação e dinamização de um espaço de divulgação de software livre/gratuito.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Facilitar o acesso a software variado. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipa PTE 	<p>2021/2022</p>
	<p>Criar equipa para a elaboração de conteúdos digitais para os vários canais de comunicação do agrupamento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Divulgação de informação útil na utilização dos equipamentos T.I.C., nomeadamente da resolução de problemas típicos de advêm da utilização do hardware/software; ● Divulgação de determinado software para aumentar a produtividade; ● Aproveitamento desse sistema para utilização como forma de publicitar informação do tipo “<i>Sabias que...</i>”; ● Partilha de boas práticas; ● Partilha das atividades do agrupamento. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Dirigentes ● Professores 	<p>2022/2023</p>
Organizacional	<p>Mapeamento da utilização do digital, pelos docentes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Mapear o uso do digital na aprendizagem, por nível de ensino e área disciplinar. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipa PADDE ● Professores 	<p>2021-2023</p>
	<p>Privilegiar meios de comunicação digital com os encarregados de educação.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Privilegiar meios de comunicação digital com os pais/EEs. ● Promover a utilização das plataformas de gestão escolar, como ferramentas digitais para proporcionar uma mais eficiente comunicação entre casa e escola. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Diretores de Turma / Professores Titulares ● Encarregados de Educação 	<p>2021/2022</p>



	<p>Dinamização de Workshops/ACD's.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Proporcionar a utilização de ferramentas de comunicação e de realização de trabalho em grupo; ● Aumentar a segurança digital; ● Promover o uso ético e responsável da Internet. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipa PADDE ● Professores ● Alunos ● Encarregados de Educação 	<p>2021-2023</p>
	<p>Microformação sobre a referenciação de conteúdos utilizando nas normas APA.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Dar a conhecer as normas de referenciação de conteúdos digitais; ● Saber referenciar as fontes; ● Incrementar a referenciação e o uso das normas APA. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Professores Bibliotecários ● Alunos 	<p>2021-2022</p>
	<p>Formação sobre a utilização do programa INOVAR.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Incrementar a utilização das potencialidades do programa INOVAR. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Funcionários Administrativos ● Professores 	<p>2021-2023</p>
	<p>Criação de ateliers e clubes que ajudam os alunos a usufruir das tecnologias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Fomentar o uso das tecnologias de apoio de modo a que isso se reflita na aprendizagem e inclusão. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Professores ● Alunos 	<p>2021-2023</p>
	<p>Criação de um espaço virtual para partilha de tutoriais de ajuda.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Melhorar a literacia digital; ● Promover a aprendizagem autónoma; 	<ul style="list-style-type: none"> ● Embaixadores Digitais ● Professores 	<p>2021/2022</p>



	<ul style="list-style-type: none"> ● Fornecer oportunidades de <i>networking</i> para educadores por forma a aprenderem uns com os outros e resolver problemas uns com os outros; ● Promover a partilha de conteúdos no portal Moodle da escola. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Alunos 	
Criação de um espaço com a divulgação das normas RGPD do Agrupamento.	<ul style="list-style-type: none"> ● Proteger os dados dos alunos e dos educadores, mantendo a privacidade de acordo com o R.G.P.D.; ● Fornecer diretrizes e suporte para salvaguardas, processos e padrões para proteger e manter dados de alunos e educadores. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Dirigentes ● Professores ● Alunos ● EEs ● Assistentes Administrativos 	2021/2022
Criar uma Sala de Trabalho Colaborativo para produção/organização de recursos, utilizando ferramentas digitais (por departamento/grupo disciplinar).	<ul style="list-style-type: none"> ● Produzir/organizar materiais/recursos digitais. ● Aproveitar as reuniões de Departamento/Grupo disciplinar para partilha de experiências/feedback/sugestões. ● Criar repositórios por grupos disciplinares/departamentos/disciplinas/turmas em serviços de armazenamento online. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Dirigentes ● Professores 	2022/2023
Workshop, webinaries e ação de curta/média duração/laboratórios para partilha de ferramentas digitais sobre iniciação/aprofundamento de	<ul style="list-style-type: none"> ● Dotar docentes e dirigentes no domínio de ferramentas de comunicação para grupos de trabalho. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Professores 	2021-2023



	ferramentas de comunicação e a utilização de plataformas e programas que possam auxiliar os docentes nas suas práticas educativas.	<ul style="list-style-type: none"> ● Conhecer/utilizar de forma mais aprofundada e adequada as ferramentas ao dispor. ● Ultrapassar dificuldades quando surgem novas ferramentas informáticas. ● Dar a conhecer novas aplicações informáticas. 		
Pedagógica	Dinamização de workshops de apoio.	<ul style="list-style-type: none"> ● Mostrar aos alunos/potenciar outras funcionalidades/utilidades para os equipamentos digitais; ● Desenvolver as competências digitais; ● Conduzir os alunos à criação, utilizando ferramentas digitais; ● Utilizar ferramentas digitais na avaliação das aprendizagens. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Alunos ● Professores 	2021-2023
	Divulgação de Webinares e ações pertinentes.	<ul style="list-style-type: none"> ● Desenvolver as competências digitais; ● Conduzir os alunos à criação, utilizando ferramentas digitais; ● Utilizar ferramentas digitais na avaliação das aprendizagens. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Alunos ● Professores 	2021-2023
	Promover reuniões de grupo para construção de rubricas tendo em conta as ferramentas digitais.	<ul style="list-style-type: none"> ● Construir rubricas sobre avaliação em contexto digital. ● Utilizar a avaliação formativa. ● Diversificar instrumentos de avaliação. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Professores 	2022/2023



Dinamizar uma AEC “Ambientes Digitais” para o 1ºCEB.	<ul style="list-style-type: none"> ● Instruir os alunos em competências digitais essenciais para o ensino aprendizagem. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Alunos ● Professores AEC 	2021/2022
Articulação da disciplina de TIC com as restantes disciplinas.	<ul style="list-style-type: none"> ● Desenvolver a aprendizagem digital até ao Ensino Secundário. ● Instruir os alunos, nas aulas de TIC, em competências digitais essenciais para o ensino aprendizagem. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Alunos ● Professores de TIC 	2021/2022
Ação “Programa de Mentoria Digital”.	<ul style="list-style-type: none"> ● Apoiar colegas na sua aprendizagem, com recurso a ferramentas digitais. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Alunos 	2022/2023
Criação de um espaço virtual (fórum/mural digital e/outro) para partilha de trabalhos produzidos por alunos.	<ul style="list-style-type: none"> ● Partilha de boas práticas; ● Divulgação dos trabalhos produzidos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Alunos 	2022/2023
Fomentar a utilização das Bibliotecas Escolares e seus recursos.	<ul style="list-style-type: none"> ● Facilitar a consulta digital relativamente aos materiais disponíveis nas B.E.; ● Tornar a B.E. um prolongamento da sala de aula no trabalho autónomo e orientado dos alunos, em articulação com os professores. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Alunos ● Professores 	2021/2022
Dinamização de projetos interdisciplinares com recurso ao digital.	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizar as tecnologias digitais nos projetos transdisciplinares. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Alunos ● Professores 	2022/2023



	Implementação de certificados digitais na plataforma LMS.	<ul style="list-style-type: none"> ● Criar um método de validação das competências digitais dos alunos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Alunos 	2022/2023
	Incentivar a participação em projetos inovadores como o eTwinning e o Erasmus+.	<ul style="list-style-type: none"> ● Desenvolver conselhos e suporte material para as escolas se ligarem a outras escolas, envolvendo-se em projetos conjuntos para oferecer novas oportunidades de aprendizagem. ● Criar uma rede de educadores e organizações focadas em partilhar aprendizagens digitais, as melhores práticas, implementação de estratégias de sucesso e resultados, reunindo-se para uma conferência anual. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Alunos ● Professores 	2022/2023

COMENTÁRIO E REFLEXÃO

Segundo Laudon apenas o ser humano é capaz de resolver problemas organizacionais e converter a Tecnologia da Informação em soluções úteis. Cabe-nos, pois, entender a lógica das muitas situações enfrentadas pela organização, tomar decisões e formular planos de ação para a resolução de problemas.

Ou seja, a ideia é traçar um plano de ação claro para a utilização dos recursos digitais de acordo com a missão da entidade, alinhando os objetivos estratégicos da organização com a área das Tecnologias da Informação.

Tal plano acaba por ser um recurso usado para ajudar a organização a tomar decisões na identificação das oportunidades, no desenvolvimento de arquiteturas de informação baseadas nas necessidades dos usuários e no desenvolvimento a longo prazo.

O planeamento operacional deve corresponder às atividades, processos e decisões do dia a dia das organizações. É neste nível que os sistemas de informações estão presentes de forma mais plena e ampla.

As atividades a serem desenvolvidas foram desenhadas, quer a partir dos resultados obtidos nos processos de Check-in e da SELFIE, quer da perceção dos Grupos Disciplinares e dos Departamentos Curriculares e da auscultação e experiência das pessoas envolvidas, refletidas no seu conhecimento da área. Após o mapeamento dos riscos e das vulnerabilidades e a identificação das atividades a implementar, foi necessário a programação das mesmas que consistiu no seu sequenciamento e calendarização ao longo do tempo, ordenando-as segundo uma disposição que potenciase a eficiência.



Este projeto possui vários processos, tais como planejamento, execução e controle. Tal, reflete um programa de trabalho pautado por metas, cronogramas e tabelas de alocação de recursos, acompanhamento e controle, tendo em vista as particularidades de cada ação ou contexto.

Os meios de controle e monitoração visam acompanhar e corrigir o progresso do projeto e proporcionam a análise, a produção e utilização de dados e informações que objetivam as tomadas de decisão com maior confiança e acurácia, pautada em possíveis decisões que mantêm os padrões de qualidade e/ou promovem a melhoria contínua, mas que colaboram para um cenário operacional com maior estabilidade e segurança.

O QUE PRETENDEMOS

- Os alunos fazem e respondem a perguntas e estão imbuídos de pensamento crítico em torno dos conteúdos curriculares.
- Os professores que tanto são capazes de dar uma palestra, como utilizar o quadro branco interativo para fazer destacar as principais aprendizagens e para ilustrar conceitos mais complicados.
- Os alunos envolvem-se num ambiente misto, onde o professor alavanca a tecnologia de maneiras diversas para garantir o domínio do conteúdo.
- Os alunos ocupam o centro da sala de aula, alguns manipulam computadores e tablets, outros trabalham colaborativamente em pequenos grupos, e outros ainda, trabalham com o professor.
- Os alunos envolvem-se digitalmente com alunos de outras escolas, assistem a vídeos informativos, jogam jogos educativos, escrevem em blogs e desenvolvem projetos criativos para demonstrar competência ao nível dos conteúdos programáticos.
- O professor utiliza avaliações formativas para determinar o que cada aluno precisa e designa projetos e atividades com base nessas necessidades.
- Olhando em volta, pode ver-se que todos os alunos estão profundamente envolvidos no trabalho que lhes foi atribuído.
- Cada aluno pode explicar quais são os seus objetivos de aprendizagem, o trabalho que estão a desenvolver que os pode ajudar a atingir esses objetivos e o que precisam fazer para mostrar ao professor que alcançaram determinadas competências.
- Os alunos são capazes de comunicar, colaborar, serem criativos e terem pensamento crítico enquanto consumidores e produtores de conhecimentos, sendo capazes de estar conectados ao mundo de maneiras relevantes e significativas.
- Os alunos estão ansiosos para ir à escola todos os dias, trabalham os seus pontos fortes e vão recebendo instruções direcionadas do professor para abordar as suas necessidades mais prementes.
- Os professores estimulam através da tecnologia as suas práticas, fornecendo experiências de aprendizagem individualizadas para cada aluno, visando a eficácia das suas ações.
- Os alunos estão confiantes de que possuem as habilidades, capacidades, competências e conhecimentos necessários para o que o futuro lhes reserva.



2.3. PLANO DE COMUNICAÇÃO COM A COMUNIDADE

ESTRATÉGIA E MENSAGEM CHAVE

Atualmente, o uso adequado da comunicação é um fator fundamental, devendo estar de acordo com os valores da organização e ajustar-se aos objetivos a serem alcançados.

Para implementar uma estratégia de comunicação bem-sucedida, é importante criar um plano, onde se reflete a forma como o Agrupamento vai comunicar com a comunidade escolar e educativa de forma eficaz.

Se, por outro lado, a partilha de informação, os suportes e as redes de comunicação mais eficazes conduzem a um melhor desempenho organizacional, a uma melhoria do serviço prestado e ajudam ao desenvolvimento de um sentimento de pertença e de comprometimento com o projeto da organização, a nível interno. Por outro, a melhoria das estruturas e das ferramentas valoriza a identidade e a imagem do agrupamento, contribuindo, a nível externo, para a sua projeção no exterior com a divulgação de notícias e eventos. Reforçando a participação ativa e esclarecida e o envolvimento dos vários atores da comunidade educativa na Escola.

A implementação do presente Plano de Comunicação visa:

- Desmaterializar procedimentos administrativos e pedagógicos;
- Transmitir a informação e assegurar a sua difusão de modo credível e rigoroso;
- Potenciar e dotar a escola de ferramentas que viabilizem uma comunicação mais fluída, ágil, eficiente e célere entre os intervenientes.

Os instrumentos de comunicação são os seguintes:

Telefone – As escolas do agrupamento possuem um sistema de comunicação constituído por telemóveis e telefones fixos permitindo contactos imediatos com interlocutores com responsabilidade na organização e na sua gestão.

Email institucional (...@escolademira.pt) – É atribuído aos elementos da comunidade escolar (docentes e funcionários) um email institucional que é o veículo de comunicação digital privilegiado. Neste procede-se, ainda, à partilha de documentos e à criação de grupos de endereços eletrónicos que otimizam a comunicação.

Página web do agrupamento – Apesar de assumir uma vertente de divulgação externa da escola, é uma referência no que concerne a informações prementes e de documentos orientadores.

É um elemento aglutinador e estruturante que tem uma função puramente informativa.

Há facilidade de integração com outras plataformas e aplicações.

É através deste portal que se faz o acesso aos vários serviços oferecidos como, por exemplo, à gestão dos sumários eletrónicos.

Redes sociais e Blog's – A disseminação das redes sociais (Facebook e outras) bem como os vários blogs, indicados na página oficial do agrupamento, assumem um papel fundamental na replicação da informação/comunicação, bem como na divulgação célere e com maior capacidade de abarcar o público, alunos e restante comunidade educativa.

Portal Moodle – Esta plataforma é uma ferramenta de ensino e de trabalho colaborativo que deve constituir um espaço de trabalho de docentes com docentes, com os alunos e com a comunidade escolar.



Permite a rápida circulação de informação e pode agilizar os processos mais burocráticos.

Alem de ocupar o papel de repositório de documentos dos departamentos e grupos disciplinares, proporciona diversas dinâmicas pedagógicas num ambiente controlado, privado e seguro.

Este é um ponto de encontro onde os alunos acedem a informação variada, submetem as suas tarefas, comunicam com os professores e colaboram com os seus pares.

Plataforma de Videoconferência – (sistema ZOOM) Meio digital privilegiado para comunicação a distância com som e imagem. Este meio é utilizado na articulação entre professores e professores com alunos. Tendo em conta o controle de custos, este sistema pode ser alterado por outro, mantendo a mesma qualidade técnica.

Portal INOVAR CONSULTA – Plataforma onde alunos e encarregados de educação podem consultar informação sobre a vida escolar, avaliações, testes e outros instrumentos de avaliação, fazer pré-inscrição para o ano seguinte, iniciar processo de justificação de faltas, entre outros. Toda a informação disponível é atualizada em tempo real.

Rádio Escolar – Deve assumir uma componente informativa, no que concerne às atividades do Plano Anual de Atividades, com divulgação, durante os intervalos, de iniciativas relevantes.

Circuito interno de televisão – Este sistema permite a veiculação de informações e orientações relevantes aos discentes e visitantes da escola, uma vez que se encontra localizado no átrio principal da escola.



PLANO DE COMUNICAÇÃO

Destinatários	Meios	Data	Responsável
Professores	<input type="checkbox"/> Telefone <input type="checkbox"/> Email institucional <input type="checkbox"/> Portal Moodle <input type="checkbox"/> Plataforma de Videoconferência <input type="checkbox"/> Circuito interno de televisão	2021/2022	Funcionária do PBX Equipa TIC, Direção, estruturas intermédias e professores Direção, Mário Silva e Ricardo Pinto Ricardo Pinto Ricardo Pinto
Alunos	<input type="checkbox"/> Telefone <input type="checkbox"/> Redes sociais <input type="checkbox"/> Blog's <input type="checkbox"/> Página web do agrupamento <input type="checkbox"/> Portal Moodle <input type="checkbox"/> Plataforma de Videoconferência <input type="checkbox"/> Circuito interno de televisão <input type="checkbox"/> Portal INOVAR Consulta <input type="checkbox"/> Rádio Escolar	2021/2022	Funcionária do PBX Carlos Alves Professores responsáveis por cada blog Ricardo Pinto Direção, Mário Silva e Ricardo Pinto Ricardo Pinto Ricardo Pinto Serviços Administrativos Associação de Estudantes
Organizacional	<input type="checkbox"/> Telefone <input type="checkbox"/> Email institucional <input type="checkbox"/> Portal Moodle	2021/2022	Funcionária do PBX Equipa TIC, Direção, estruturas intermédias e professores Equipa TIC, Direção, estruturas intermédias e professores
Encarregados de Educação	<input type="checkbox"/> Telefone <input type="checkbox"/> Página web do agrupamento <input type="checkbox"/> Redes sociais <input type="checkbox"/> Blog's <input type="checkbox"/> Newsletter <input type="checkbox"/> Portal INOVAR Consulta <input type="checkbox"/> Circuito interno de televisão	2021/2022	Funcionária do PBX Ricardo Pinto Carlos Alves Professores responsáveis por cada blog Lurdes Costa e Ricardo Pinto Serviços Administrativos Ricardo Pinto
Comunidade Educativa	<input type="checkbox"/> Telefone <input type="checkbox"/> Página web do agrupamento <input type="checkbox"/> Redes sociais <input type="checkbox"/> Blog's <input type="checkbox"/> Newsletter <input type="checkbox"/> Circuito interno de televisão	2021/2022	Funcionária do PBX Ricardo Pinto Carlos Alves Professores responsáveis por cada blog Lurdes Costa e Ricardo Pinto Ricardo Pinto



2.4. MONITORIZAÇÃO E AVALIAÇÃO

INDICADORES PARA MONITORIZAÇÃO

Dimensão	Objetivo	Métrica ou Resultado	Indicador	Fonte/Dados	Periodicidade
Tecnológica e digital	<ul style="list-style-type: none"> Melhorias de acesso à Internet e redes Wifi. 	<ul style="list-style-type: none"> Todos os alunos com acesso à Internet em simultâneo. 	<ul style="list-style-type: none"> Número de equipamentos que se podem ligar em simultâneo. 	<ul style="list-style-type: none"> Registos da C.M.M. e do A.E. Mira 	Anual
	<ul style="list-style-type: none"> Melhorias nas infraestruturas de modo a permitir a utilização de recursos digitais 	<ul style="list-style-type: none"> Número de salas adaptadas à utilização de equipamentos digitais. 	<ul style="list-style-type: none"> Rácio de salas equipadas por não equipadas. 	<ul style="list-style-type: none"> Inventário 	Anual
	<ul style="list-style-type: none"> Aumentar o número de equipamentos por aluno. 	<ul style="list-style-type: none"> Número de alunos com equipamentos em sala de aula. 	<ul style="list-style-type: none"> Rácio de alunos com equipamentos e sem equipamentos. 	<ul style="list-style-type: none"> Questionário 	Anual
	<ul style="list-style-type: none"> Potenciar a utilização de RED's. 	<ul style="list-style-type: none"> Número de elementos que utilizam RED's. 	<ul style="list-style-type: none"> Rácio de elementos que utilizam e não utilizam RED's. 	<ul style="list-style-type: none"> SELFIE 	Anual
	<ul style="list-style-type: none"> Melhorar o apoio técnico. 	<ul style="list-style-type: none"> Diminuição das falhas técnicas. 	<ul style="list-style-type: none"> Número de intervenções. 	<ul style="list-style-type: none"> Registo de intervenções 	Diária / Semanal
	<ul style="list-style-type: none"> Criar espaços para partilha de boas práticas e para repositório de software. 	<ul style="list-style-type: none"> Diminuição das falhas técnicas. 	<ul style="list-style-type: none"> Número de interações. 	<ul style="list-style-type: none"> Registo de acessos da plataforma Moodle 	Mensal
	<ul style="list-style-type: none"> Criar espaços para divulgação de ajudas técnicas. 	<ul style="list-style-type: none"> Diminuição da necessidade de apoio. 	<ul style="list-style-type: none"> Número de interações. 	<ul style="list-style-type: none"> Registo de acessos da plataforma Moodle 	Mensal



Organizacional	<ul style="list-style-type: none"> ● Mapear o uso do digital. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Quantidade de elementos que utilizam o digital. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Número de elementos que utilizam o digital. 	<ul style="list-style-type: none"> ● SELFIE 	Anual
	<ul style="list-style-type: none"> ● Tornar a comunicação, entre escola e Encarregados de Educação, mais eficiente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilização do sistema INOVAR. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Número de interações pelo sistema. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sistema INOVAR 	Anual
	<ul style="list-style-type: none"> ● Melhorar a utilização das ferramentas digitais. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Dinamização de ações. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Número de ações realizadas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● PAA 	Anual
	<ul style="list-style-type: none"> ● Potenciar a referência de conteúdos digitais. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Dinamização de ações. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Número de ações realizadas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● PAA 	Anual
	<ul style="list-style-type: none"> ● Tirar maior partido da plataforma INOVAR. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Dinamização de ações. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Número de ações realizadas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Registos de ações da Direção 	Anual
	<ul style="list-style-type: none"> ● Aumentar a utilização das tecnologias direcionadas para aprendizagem. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Dinamização de ações, ateliers e clubes. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Número de ações, ateliers e clubes. 	<ul style="list-style-type: none"> ● PAA 	Anual
	<ul style="list-style-type: none"> ● Melhorar a literacia digital. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Dinamização de <i>networking</i> para professores. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Número de interações. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Registos da plataforma Moodle 	Anual
	<ul style="list-style-type: none"> ● Aumentar a segurança e proteção de dados dos alunos e dos professores. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Dinamização de um espaço virtual. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Número de interações. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Registos da plataforma Moodle 	Anual
	<ul style="list-style-type: none"> ● Potenciar a criação de recursos digitais pelos professores. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Dinamização de um espaço virtual. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Número de recursos disponibilizados. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Registos da plataforma Moodle 	Anual



	<ul style="list-style-type: none"> Facilitar e potenciar a utilização de ferramentas, plataformas e aplicações informáticas. 	<ul style="list-style-type: none"> Dinamização de ações. 	<ul style="list-style-type: none"> Número de ações realizadas. 	<ul style="list-style-type: none"> Registos do CFAE BM 	Anual
Pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> Potenciar, nos alunos, a utilização de ferramentas digitais. 	<ul style="list-style-type: none"> Dinamização de ações. 	<ul style="list-style-type: none"> Número de ações realizadas. 	<ul style="list-style-type: none"> PAA 	Anual
	<ul style="list-style-type: none"> Potenciar a avaliação em contexto digital recorrendo a rúbricas. 	<ul style="list-style-type: none"> Dinamização de ações. 	<ul style="list-style-type: none"> Número de ações realizadas. 	<ul style="list-style-type: none"> PAA 	Anual
	<ul style="list-style-type: none"> Proporcionar competências digitais essenciais aos alunos do 1ºCEB. 	<ul style="list-style-type: none"> Dinamização da AEC “Ambientes Digitais”. 	<ul style="list-style-type: none"> Número de alunos participantes na AEC. 	<ul style="list-style-type: none"> Sistema INOVAR 	Anual
	<ul style="list-style-type: none"> Promover a aprendizagem digital nos alunos. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilização das aulas de TIC com maior foco na produção digital. 	<ul style="list-style-type: none"> Número de alunos com aulas de TIC entre o 5º e o 9º ano de escolaridade. 	<ul style="list-style-type: none"> Sistema INOVAR 	Anual
	<ul style="list-style-type: none"> Melhorar as competências digitais dos alunos. 	<ul style="list-style-type: none"> Dinamização do “Programa de Mentoria Digital”. 	<ul style="list-style-type: none"> Número de alunos mentores. 	<ul style="list-style-type: none"> Registos dos Diretores de Turma 	Anual
	<ul style="list-style-type: none"> Promover a partilha de exemplos de boas práticas realizadas pelos alunos. 	<ul style="list-style-type: none"> Aumento do número de boas práticas. 	<ul style="list-style-type: none"> Número de partilhas. 	<ul style="list-style-type: none"> Registos da plataforma Moodle 	Trimestral
	<ul style="list-style-type: none"> Potenciar a utilização das bibliotecas escolares. 	<ul style="list-style-type: none"> Aumento da utilização dos recursos das bibliotecas. 	<ul style="list-style-type: none"> Número de visitas às Bibliotecas Escolares. 	<ul style="list-style-type: none"> Registos das Bibliotecas Escolares 	Trimestral



	<ul style="list-style-type: none"> • Criação de um sistema de certificação digital interno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Atribuir certificados digitais na plataforma Moodle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de certificados atribuídos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registos da plataforma Moodle 	Trimestral
	<ul style="list-style-type: none"> • Promover a participação em projeto europeus inovadores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participações em projetos europeus. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de participação em projetos. 	<ul style="list-style-type: none"> • PAA 	Anual



BALANÇO ANUAL

Um processo de monitorização e avaliação pode ajudar a gestão a impulsionar a mudança.

Monitorizar significa rastrear a implementação de uma atividade, intervenção ou programa de uma forma contínua e analisar o progresso, por forma que os decisores tenham informação atualizada.

As avaliações à luz dos valores e princípios de ação de uma organização fornecem um quadro útil, trazendo uma lógica externa que tem como objetivo determinar o valor de uma iniciativa e de que forma isso contribui para as metas de desenvolvimento da escola.

Assiste-se, pois, a um novo esforço para consolidar as melhores práticas e estabelecer medidas de impacto programado, que incluem as contribuições da tecnologia digital e concentrar a energia em novos limites de escala e eficácia.

Este documento visa fornecer orientações claras de melhores práticas para implementar na medição do seu impacto e determinar, na medida do possível, a contribuição da tecnologia digital nos resultados finais.

Em cada uma das fases do ciclo de vida do programa (planeamento, implementação e monitorização, avaliação e disseminação dos resultados) é importante criar oportunidades para aprender.

O processo de monitorização e avaliação é implementado para 3 finalidades principais.

- Como ferramenta de gestão para impulsionar a mudança;
- Como ferramenta de prestação de contas;
- Para divulgar os resultados.

Também pode ser usado para informar, ajustar a sua implementação ou para reunir evidências.

A monitorização e a avaliação são duas fases diferentes, mas relacionadas, de um processo cíclico que influencia todas as fases.

A monitorização refere-se a um processo contínuo e periódico de acompanhamento da implementação com o objetivo principal de reportar informação capaz de tomar parte nas decisões de gestão e acompanhar o andamento de uma iniciativa.

As avaliações são instantâneos da atividade em andamento e do progresso de um projeto, em geral, em momentos específicos.

Compartilhar experiências é fundamental para a melhoria contínua.

Não basta apenas apresentar os dados. As avaliações devem sempre incluir recomendações que apresentem várias oportunidades.

Para a realização de reavaliação, pretendemos:

- Aplicar o questionário SELFIE no final de cada ano letivo;
- Divulgar resultados com a comunidade educativa;



- Reformular e ajustar o PADDE.



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: DigCompOrg Framework - Elementos, sub-elementos e escritores.....	5
Figura 2: DigCompEdu – Áreas e âmbito.....	6
Figura 3: DigCompEdu – Competências e suas ligações.....	7
Figura 4: Níveis de proficiência do Check-in.....	8
Figura 5: DigCompEdu – Modelo de progressão.....	8
Figura 6: Dashboard do INOVAR.....	23