

# PADDE

*2025/2027\_ AEPLC*

## PADDE 2025-2027

O Plano de Ação de Desenvolvimento Digital da Escola (PADDE) é um instrumento estratégico que reúne informações sobre os meios tecnológicos existentes, o grau de competências digitais da comunidade educativa e identifica uma visão e ações estratégicas, orientadas para uma melhor gestão e aproveitamento dos recursos tecnológicos, a aposta em novos recursos e projetos orientados para a transição digital, e também atividades de capacitação para discentes, trabalhadores e encarregados de educação. Trata-se de um documento aberto, em atualização quando necessário.

O PADDE do AEPLC, com vigência entre 2025/2029, foi concebido no âmbito do Plano de Transição Digital das escolas, com o propósito de potenciar as práticas pedagógicas e comunicacionais através da integração de recursos digitais. Desde o início, apresentou os seguintes objetivos:

1. Recolher informação relevante que retratasse o estado atual da maturidade digital do Agrupamento, identificando forças, oportunidades, ameaças e constrangimentos, de forma a mitigar os aspetos negativos;
2. Integrar o digital na componente pedagógica, melhorando o processo de ensino-aprendizagem através do uso de tecnologias digitais, contribuindo para a recuperação das aprendizagens;
3. Capacitar digitalmente alunos e professores;
4. Promover o trabalho colaborativo;
5. Facilitar a comunicação dentro e entre os diferentes elementos da comunidade escolar.

O PADDE foi concebido como um documento dinâmico, integrado no Projeto Educativo do Agrupamento, alinhando-se com medidas previstas noutros planos (em concretização ou reformulação na altura). Cada ação proposta teve como contrapartida a racionalização e simplificação de processos.

## Enquadramento do Plano

O desenho do Plano de Ação para o Desenvolvimento Digital da Escola (PADDE) teve por base legislativa a Resolução do Conselho de Ministros n.º 30/2020, de 21 de abril de 2020, da qual se transcreve a Medida n.º 1 que enquadra este plano.

**Denominação:** Programa de digitalização para as Escolas.

**Descrição:** Desenvolvimento de um programa para a transformação digital das escolas (...) que deve contemplar as seguintes dimensões:

- A disponibilização de equipamento individual ajustado às necessidades de cada nível educativo para utilização em contexto de aprendizagem;
- A garantia de conectividade móvel gratuita para alunos, docentes e formadores do Sistema Nacional de Qualificações, proporcionando um acesso de qualidade à Internet na escola, bem como um acesso à Internet em qualquer lugar;
- O acesso a recursos educativos digitais de qualidade (a título de exemplo, manuais escolares, cadernos de atividades, aulas interativas, testes interativos, preparação para exames, análise de desempenho, diagnóstico e proposta de percursos de aprendizagem, relatório de progresso para encarregados de educação e dicionários);
- O acesso a ferramentas de colaboração em ambientes digitais que promovam a inovação no processo de ensino -aprendizagem, estimulem a criatividade e a inovação, permitam o acompanhamento à distância da sala de aula (sobretudo nos casos de doença ou de necessidades especiais) e o trabalho colaborativo *online*, aproximando as novas gerações aos novos paradigmas da vida em sociedade e do mundo do trabalho;
- A definição de processos conducentes à realização e classificação eletrónica de provas de avaliação externa em ambiente digital.

Teve, também, por base o quadro conceptual dos documentos orientadores desenvolvidos pela Comissão Europeia, designadamente o *DigCompEdu* e o *DigCompOrg*, e incide em áreas de intervenção da organização escolar no âmbito das tecnologias digitais: Liderança, Colaboração e Trabalho em rede, Infraestruturas e Equipamentos, Desenvolvimento Profissional, Ensino e Aprendizagem, Avaliação das Aprendizagens e Competências Digitais dos Alunos.

## Visão

Integrar as tecnologias digitais na construção do conhecimento, tendo como objetivo a excelência, na preparação dos alunos.

## Retrato Digital do Agrupamento de Professor Lindley Cintra

Para a caracterização do Agrupamento, foram utilizadas duas ferramentas de diagnóstico: *Check-in* e a *SELFIE*.

A ferramenta de diagnóstico *Check-in* foi o elemento central no processo de identificação da competência digital dos docentes, enquanto que a ferramenta de diagnóstico *SELFIE* permitiu obter informação acerca das práticas pedagógicas e organizativas com o digital no Agrupamento. A aplicação destas duas ferramentas permitiu a caracterização do Agrupamento em três grandes dimensões: Tecnológica e digital, Pedagógica e Organizacional.

## Linha de Ação A – Organizacional

Esta linha de ação centrou-se em medidas que visam melhorar a estrutura organizacional do Agrupamento, promovendo maior eficiência na comunicação interna, na gestão documental e na utilização de plataformas digitais de apoio à administração escolar.

O AEPLC quer disponibiliza plataformas digitais aos alunos, docentes, não docentes e EE, nomeadamente: Gestão de contas de correio nos domínios do AEPLC para docentes, pessoal não docente, estruturas de gestão e alunos; Software de Gestão Escolar INOVAR, abrange as Áreas de alunos, Pessoal, Ação Social Escolar, Correio, Contabilidade, etc.; Gestão de POS (GIAE), controlo de acessos, vendas/POS (refeitório, Bar/Bufete, portaria, Papelaria/Reprografia); Gestão de bibliotecas Escolares; Plataforma Moodle e Office365 e SIGA.

Verificaram-se várias vantagens na utilização dos *emails* institucionais associados a cargos intermédios do Agrupamento, uma vez que facilitaram uma comunicação mais estruturada e clara entre os membros da comunidade educativa.

A continuidade desta prática nos anos próximos anos letivos reforçará a sua utilidade, sobretudo em contextos de mudança no corpo docente e conseqüente alteração nos cargos de coordenação.

A criação de dossiês virtuais nos Grupos Disciplinares generalizou-se, facilitando o acesso à informação e promovendo uma maior organização documental.

A página web do Agrupamento será reformulada surgindo uma nova página com uma nova imagem e informações acrescidas. No entanto, o CMS (Content Management System) manteve-se. Irá procede-se à análise de novas plataformas, igualmente acessíveis e funcionais, para garantir uma maior participação dos docentes na gestão dos conteúdos *online*.

**Liderança:** As lideranças podem e devem fomentar mais a utilização dos ambientes digitais e do trabalho colaborativo usando as Tecnologias de Informação e Comunicação.

1. Estratégia digital – é imperioso elaborar uma estratégia digital no agrupamento, e a perceção, por dirigentes e professores, do seu envolvimento no desenvolvimento dessa mesma estratégia.
2. Desenvolvimento da estratégia com os professores – esta dimensão obtém uma avaliação relativamente boa, pois tem havido investimento dos docentes na formação e na autoformação para o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação, ainda que os níveis de competências digitais possam melhorar.
3. Novas formas de ensino – Grande parte dos professores utilizam tecnologias digitais para trabalhar e comunicar com a comunidade educativa, assim como nas oportunidades de formação *online* em que participam.
4. Participação das empresas na estratégia (ensino secundário profissional).

### **Linha de Ação B – Pedagógica**

As medidas desta linha de ação procurarão integrar, de forma intencional e estratégica, as tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem.

Uma das medidas desta linha de ação consistirá na generalização do uso de ferramentas digitais no processo educativo, nomeadamente através da introdução de TPCs digitais e fichas de autoavaliação. Esta medida pretende estimular o interesse dos alunos, promover a autorregulação das aprendizagens e a reflexão sobre os progressos. Ultrapassar algumas resistências por parte de alguns docentes, que continuam a manifestar preferência pelo suporte em papel é um dos objectivos deste plano.

Apostar no digital, visando promover a utilização dos *kits* informáticos distribuídos aos alunos é outro dos objectivos.

O projeto "Programar é para todos", direccionado a alunos do 1.º ciclo com menor proficiência digital é outro dos objectivos do plano de desenvolvimento digital do AEPLC e que contará com a colaboração de alunos do Curso Profissional de Informática, que continuarão a atuar como monitores.

## Linha de Ação C – Tecnológica e Digital

Esta linha de ação foca-se na capacitação tecnológica e digital dos docentes, com o objetivo de assegurar a atualização das competências digitais necessárias para a integração eficaz das tecnologias no ensino, promovendo a inovação e a melhoria contínua do processo educativo.

O principal objetivo desta linha foi a capacitação digital dos docentes, com a meta de alcançar o maior número possível com certificação de nível 3. Este objetivo revela-se particularmente desafiante, dadas as frequentes alterações no corpo docente. Neste âmbito contamos com o apoio fundamental do Centro de Formação João Soares que nos ajudará a divulgar todas as ações de formação de capacitação digital docente.

### Objetivos

- Implementar as tecnologias digitais nos processos de ensino aprendizagem;
- Integrar o digital na organização;
- Integrar as tecnologias digitais na prática pedagógica para implementação da diferenciação pedagógica;
- Promover o trabalho autónomo;
- Diversificar estratégias de ensino e aprendizagem e práticas de avaliação;
- Promover a autorregulação das aprendizagens;
- Selecionar, criar e utilizar recursos digitais para apoiar práticas pedagógicas adequadas aos objetivos dos processos de ensino e aprendizagem.

### Refletindo a natureza dinâmica do PADDE foram propostas novas medidas por dois Grupos Disciplinares:

#### Linha de Ação Pedagógica:

- Utilização do Google *Classroom* como ferramenta de reforço e consolidação de aprendizagens no 1.º Ciclo, proposta pelo **Grupo 110**.

#### Linha de Ação Organizacional:

- Projeto “c:/>restart” – Task force para avaliação, acondicionamento e entrega de kits digitais aos alunos, proposta pelo professor Luís Abreu - **Grupo 550**.

Ambas as medidas revelaram-se pertinentes e eficazes, com impacto positivo na comunidade escolar, particularmente no grupo a que se destinavam e são para continuar.

Os relatórios detalhados destas ações constam dos Anexos I e II deste documento.

### **Atividades a desenvolver:**

O PADDE deste agrupamento incluirá ainda o desenvolvimento de novas ações, a saber:

- Divulgação do PADDE ao Pessoal Docente, ao Pessoal Não Docente, Encarregados de Educação e outros membros da comunidade educativa;
- Formação – Aumentar o nível de competência digital dos docentes e não docentes;
- Participação em projetos como o Erasmus, Eu sou Digital, entre outros;
- Formação no âmbito da utilização da internet segura para docentes, não docentes e alunos;
- Fomento do uso dos kits tecnológicos no âmbito escolar;
- Adoção de práticas de segurança digital
- **FAROL (Gabinete) – Família, Alunos e Rede de Orientação Local**, gabinete de apoio *online* às famílias e alunos, para apoio e esclarecimento de dúvidas;
- **Jornadas Pedagógicas**, com destaque para a aplicação da Inteligência Artificial na educação e na prática docente;
- **Laboratórios Digitais – Dinamização dos LED**, com sessões práticas e oficinas abertas para exploração de ferramentas digitais por docentes e alunos;
- **Criação de canais de comunicação externa**, uma página institucional no *Instagram* e uma *newsletter* digital, com o objetivo de dar visibilidade às atividades, projetos e boas práticas do Agrupamento.
- Promoção de **workshops e outras ações de sensibilização para Encarregados de Educação**, com foco na segurança digital, uso responsável da tecnologia e apoio à literacia digital familiar.

A aplicação de uma nova “**SELFIE**” no início do próximo ano letivo deverá constituir a primeira ação, uma ação de diagnóstico, permitindo atualizar os dados sobre o nível de maturidade digital, tendo em conta a constante rotação do corpo docente.

Por fim, importa reforçar que o sucesso de um PADDE depende da colaboração ativa de todos os Departamentos Curriculares. A simplificação dos processos, sempre que decorrente de uma medida do PADDE, deve ser clara, visível e amplamente divulgada, como forma de reduzir a

resistência ainda existente à adoção de novas práticas pedagógicas e comunicacionais com base em recursos digitais. Para além disso, e como já foi referido anteriormente, trata-se de um documento aberto, em atualização quando necessário.

# Anexo I

## Nome: Utilização da Classroom como reforço e consolidação de aprendizagens

## Objetivos

1. **Facilitar a comunicação entre professores e alunos:** Utilizar o Google Classroom para estabelecer uma comunicação eficaz e contínua entre professores e alunos, permitindo o envio de mensagens, esclarecimento de dúvidas e feedback em tempo real.
2. **Organizar e compartilhar conteúdos educacionais:** Criar e compartilhar materiais didáticos, como apresentações, vídeos, documentos e links, de forma organizada e acessível para todos os alunos, promovendo a aprendizagem de forma flexível.
3. **Promover a aprendizagem ativa e colaborativa:** Incentivar a participação dos alunos em atividades colaborativas, como fóruns de discussão, trabalhos de grupo e projetos, utilizando as ferramentas da Classroom para facilitar a interação e o trabalho conjunto.
4. **Acompanhar o progresso dos alunos:** Utilizar a plataforma para monitorizar o desempenho dos alunos, atribuindo e corrigindo tarefas, além de oferecer feedback personalizado e acompanhar o cumprimento de prazos.
5. **Estender o ensino para o ambiente virtual:** Proporcionar um ambiente de aprendizagem online que complemente o ensino presencial, permitindo aos alunos aceder a conteúdos e realizar atividades de qualquer lugar e a qualquer momento.
6. **Desenvolver a autonomia dos alunos:** Fomentar a autonomia no processo de aprendizagem, permitindo que os alunos acedam a materiais diversificados, organizem o seu tempo e organizem as suas atividades com maior liberdade.
7. **Melhorar a gestão escolar e administrativa:** Usar o Classroom para otimizar a gestão de aulas, como o registo de atividades, tarefas e notas, facilitando a organização do planeamento pedagógico.
8. **Promover a inclusão digital:** Integrar o uso da tecnologia no dia a dia escolar, desenvolvendo habilidades digitais nos alunos e preparando-os para os desafios do século XXI.
9. **Desenvolver competências do século XXI:** Utilizar a plataforma para ajudar os alunos a desenvolver competências como pensamento crítico, colaboração, resolução de problemas e habilidades digitais, preparando-os para o mercado de trabalho e para a vida adulta.
10. **Incentivar o ensino híbrido:** Criar uma metodologia de ensino híbrido, que combine atividades presenciais e virtuais, utilizando o Classroom para complementar as aprendizagens da sala de aula e possibilitar a continuidade dos estudos fora da escola.

## Metas previstas

1. Aumentar o número de alunos que participam ativamente nas atividades e interações propostas na plataforma.
2. Diminuir o número de tarefas não entregues ou entregues com atraso por meio da gestão eficiente de prazos e lembretes automáticos.
3. Monitorizar os alunos regularmente por meio das ferramentas de avaliação, feedback e relatórios de desempenho do Classroom.
4. Fazer com que a maioria dos alunos participem nas atividades colaborativas, como discussões em grupos ou projetos conjuntos.
5. Garantir que os alunos saibam utilizar as principais ferramentas do Google Classroom (entregar tarefas, participar de discussões, aceder a materiais) até o final do ano letivo.
6. Incentivar os professores a utilizarem o Google Classroom para planejar, organizar e distribuir atividades de forma eficiente.
7. Aumentar o número de alunos que acedem aos materiais e realizam atividades de maneira independente, sem a necessidade de acompanhamento constante.

## Indicadores de medida

1. Participação nas tarefas e discussões, quantidade de comentários e feedbacks postados pelos alunos.
2. Entregas realizadas dentro do prazo e número de alunos com tarefas pendentes.
3. Avaliações realizadas, frequência de feedbacks fornecidos aos alunos e melhoria das notas médias.
4. Alunos envolvidos em trabalhos colaborativos e quantidade de postagens feitas nos fóruns de discussão.
5. Participação dos alunos em atividades digitais e realização de treinamentos sobre o uso da plataforma.
6. Existência de alunos que acedem ao Classroom fora do horário escolar, completando atividades sem intervenção direta do professor.

## Comunicação

### 1. Postagens no *Feed* da turma

- O professor pode publicar mensagens para a turma, como avisos, *links* para materiais adicionais ou feedback geral.
- Os alunos também podem publicar *posts*, embora geralmente os *posts* dos alunos sejam mais focados em interações relacionadas às atividades ou debates.

**Exemplo:** O professor pode informar sobre a data de entrega de uma tarefa ou enviar uma mensagem motivacional.

### 2. Comentários nas tarefas

- Os alunos podem comentar as suas próprias tarefas ou nas tarefas dos colegas para tirar dúvidas ou fornecer respostas (se solicitadas).
- O professor pode deixar comentários individuais para cada aluno, oferecendo orientações e sugestões de melhoria.

**Exemplo:** Após corrigir uma tarefa, o professor pode comentar o trabalho do aluno para esclarecer pontos e sugerir melhorias.

### 3. Mensagens diretas

- Tanto professores como alunos podem enviar mensagens diretas uns aos outros para discutir questões específicas sem a necessidade de recorrer ao *email*.
- As mensagens são enviadas e recebidas dentro do próprio *Classroom*.

**Exemplo:** Um aluno pode enviar uma dúvida privada sobre o conteúdo de uma aula, enquanto o professor pode responder diretamente.

### 4. Notificações

- O Google *Classroom* envia notificações para as atualizações importantes, como novas tarefas, prazos de entrega, comentários do professor ou postagens no *feed*.
- Os alunos podem gerir as notificações para receber apenas alertas importantes, e os professores podem configurar notificações sobre a entrega de tarefas.

**Exemplo:** O sistema envia uma notificação para o aluno quando uma tarefa foi corrigida ou quando uma nova postagem foi feita na sala de aula.

### 5. Anúncios

- O professor pode publicar anúncios, como datas de fichas de avaliação, questões-aula, ou qualquer outro aviso relevante para a turma.
- Ao criar um anúncio, o professor pode escolher se deseja permitir que os alunos comentem ou não.

**Exemplo:** O professor faz um anúncio sobre uma revisão para a questão-aula que acontecerá na próxima semana.

### 6. Comentários nas postagens do *Feed*

- Os professores podem criar postagens com temas de discussão, questões ou reflexões, estimulando os alunos a comentar e interagir com os colegas.
- Pode ser uma maneira eficaz de promover debates e discussões sobre temas específicos.

**Exemplo:** O professor publica uma questão sobre o conteúdo da aula e pede aos alunos para comentarem as suas respostas ou reflexões.

#### **7. Atribuição de tarefas com instruções e feedback**

- Ao atribuir tarefas, o professor pode incluir instruções detalhadas sobre o que é esperado, o prazo de entrega e os critérios de avaliação.
- Após a entrega, o professor pode enviar feedbacks detalhados e responder a dúvidas sobre os exercícios diretamente na plataforma.

**Exemplo:** O professor dá uma explicação sobre o que cada aluno deve fazer na tarefa e, depois, fornece observações sobre o desempenho do aluno.

## **Dinâmicas efetuadas**

#### **1. Discussões de Grupo (Fóruns de Debate)**

- O professor pode criar uma postagem no *feed* da turma com uma pergunta ou tema de discussão.
- Os alunos devem responder ao tópico proposto e, em seguida, comentar nas respostas dos seus colegas para aprofundar o debate.

#### **2. Gamificação – desafios e pontuação**

- O professor pode criar "missões" ou "desafios" semanais, como completar de atividades, participar de discussões ou corrigir exercícios.
- Ao concluir as tarefas, os alunos recebem pontos, que podem ser visíveis para todos.

#### **3. Aprendizagem baseada em Projetos**

- O professor pode criar um projeto a ser desenvolvido ao longo de um período (semanas ou meses), com várias etapas e prazos.
- Os alunos podem formar grupos e usar o Google *Classroom* para organizar, discutir e submeter as etapas do projeto.
- O professor pode interagir, orientando e monitorizando o progresso de cada grupo.

#### **4. Quiz e testes interativos**

- O Google *Classroom* pode ser integrado ao Google *Forms* para criar *quizzes* interativos e autoavaliativos.
- As questões podem ser de escolha múltipla, verdadeiro ou falso, ou abertas, e o feedback pode ser dado logo após a resposta ser submetida.

#### **5. Desafio de criação de conteúdo**

- O professor pode pedir aos alunos que criem vídeos, *podcasts*, apresentações de slides ou até infográficos sobre um determinado tema.
- Os alunos devem postar esses conteúdos no *Classroom*, onde podem ser avaliados e comentados.

#### **6. Tarefas criativas com ferramentas Google**

- O professor pode pedir para os alunos criarem documentos colaborativos, apresentações ou desenhos digitais sobre temas específicos.
- A atividade pode ser dividida em várias etapas, com os alunos a colaborar entre si através dos comentários e edições.

#### **7. Estudo dirigido com recursos multimédia**

- O professor pode organizar uma "caixa de ferramentas" com vídeos, artigos, *podcasts* e links que os alunos devem explorar antes de realizarem uma atividade ou tarefa.
- Após o estudo, os alunos devem fazer um resumo ou responder a questões de reflexão sobre o conteúdo estudado.

## Cronograma da Monitorização e Avaliação

Ação 1	Etapas
<b>Planeamento e preparação (Início do ano letivo)</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Configuração das turmas no <i>Classroom</i>;</li><li>2. Definição de metas e indicadores;</li><li>3. Divulgação do cronograma e das expectativas do uso da plataforma.</li></ol>
<b>Monitorização inicial (primeira quinzena do 1.º período)</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Verificar a adesão inicial à plataforma;</li><li>2. Monitorizar o envio das primeiras tarefas e interações no <i>feed</i> da turma;</li><li>3. Identificar problemas iniciais (tecnológicos ou de utilização) e possíveis barreiras.</li></ol>
<b>Análise e definição de ajustes e melhorias (fim do 1.º período)</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Equipa docente discute ajustes e melhorias para o 2.º período;</li><li>2. Incentivar o uso de ferramentas de feedback detalhadas por parte dos doentes;</li><li>3. Comunicar aos alunos as novas metas e as estratégias para o trimestre.</li></ol>
<b>Avaliação intermédia (final do 2.º período)</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Recolher feedback qualitativo de professores e alunos sobre o impacto das novas dinâmicas;</li><li>2. Discutir com a equipa docente objetivos para o último período.</li></ol>
<b>Consolidação das práticas (início do 3.º período)</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Promover maior autonomia dos alunos no uso da plataforma;</li><li>2. Reforçar o acompanhamento detalhados;</li><li>3. Reafirmar metas de final de ano para alunos e professores.</li></ol>
<b>Avaliação monitorizada final (fim do 3.º período)</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Obter feedback da equipa docente sobre sucesso do plano, desafios e recomendações.</li></ol>

## Relatório de monitorização da linha de ação do PADDE (1º Ciclo)

### Enquadramento e objetivos de utilização do Google *classroom*

A adoção do Google *Classroom* como ferramenta educativa surge da necessidade de integrar recursos digitais ao processo de ensino-aprendizagem, promovendo um ambiente mais dinâmico, acessível, colaborativo e adaptado às exigências da sociedade contemporânea. Este ambiente virtual de aprendizagem permite reforçar e consolidar conteúdos, facilitar a comunicação entre os intervenientes e desenvolver competências essenciais para o século XXI.

O Google *Classroom* constitui-se como um apoio fundamental ao ensino presencial, permitindo a extensão das aprendizagens para além da sala de aula física e favorecendo o ensino híbrido. A sua utilização estratégica possibilita a diversificação metodológica, a personalização do ensino e o envolvimento ativo dos alunos nas suas trajetórias educativas.

### Objetivos de Utilização

1. Facilitar a comunicação entre professores e alunos estabelecendo uma comunicação eficaz, contínua e acessível através de mensagens, comentários e avisos e, permitindo o esclarecimento de dúvidas e o fornecimento de feedback em tempo real.
2. Organizar e partilhar conteúdos educacionais, criando uma biblioteca digital com materiais como apresentações, vídeos, documentos e *links* e, facilitando o acesso autónomo e contínuo ao conhecimento.
3. Promover a aprendizagem ativa e colaborativa, estimulando a participação dos alunos em fóruns, debates, trabalhos de grupo e projetos colaborativos e, incentivando o trabalho em equipa e o envolvimento com os conteúdos.
4. Acompanhar o progresso dos alunos, monitorizando o desempenho através da atribuição de tarefas, correções automatizadas ou personalizadas, além do cumprimento de prazos e, permitindo intervenções pedagógicas mais ajustadas.
5. Estender o ensino para o ambiente virtual e garantir o acesso aos conteúdos e atividades a partir de qualquer local, a qualquer hora, promovendo a continuidade das aprendizagens fora da sala de aula tradicional.
6. Desenvolver a autonomia dos alunos fomentando a gestão autónoma do tempo e das tarefas e, permitindo que os alunos organizem o seu percurso de aprendizagem conforme o seu ritmo e interesses.
7. Melhorar a gestão escolar e administrativa, otimizando o registo e organização de atividades, notas e avaliações e, facilitando o planeamento pedagógico e a comunicação com os diversos intervenientes escolares.
8. Promover a inclusão digital integrando o uso da tecnologia no contexto educativo e, contribuindo para a redução da desigualdade de acesso e desenvolvendo competências digitais básicas nos alunos.

9. Desenvolver competências do século XXI, incentivando o desenvolvimento de competências como pensamento crítico, resolução de problemas, colaboração e literacia digital, fundamentais para a vida pessoal, social e profissional.

10. Incentivar o ensino híbrido, criar uma abordagem pedagógica que articule momentos presenciais e virtuais, permitindo maior flexibilidade e adaptabilidade aos diferentes contextos educativos.

### **Execução do projeto**

Durante o ano letivo participaram ativamente nas tarefas e interações propostas na plataforma tanto em atividades colaborativas, como discussões em grupos ou projetos conjuntos. Também utilizaram as principais ferramentas do Google *Classroom* (entregaram tarefas, participaram em discussões, acederam a materiais) até o final do ano letivo. Os professores utilizaram o Google *Classroom* para planear, organizar e distribuir atividades de forma eficiente. Os alunos acederam aos materiais e realizaram atividades de maneira independente, sem a necessidade de acompanhamento constante.

### **Ferramentas e Suporte à Atividade**

Para utilização da plataforma Google *Classroom* foram implementadas ferramentas de suporte fundamentais, incluindo documentação e ferramentas digitais de apoio, que contaram com elevada adesão por parte de todos os intervenientes. Estas soluções permitiram uma comunicação mais eficaz. Foram realizadas diversas ações de produção e divulgação de conteúdos no Google *Classroom*, com o objetivo de reforçar e consolidar as aprendizagens dos alunos através de uma abordagem digital, interativa e participativa.

### **Produção e divulgação de conteúdos**

Foram publicadas **postagens no *feed* da turma**, nas quais os professores partilharam avisos importantes, *links* para materiais complementares e mensagens motivacionais. Os alunos também contribuíram com publicações relacionadas às atividades propostas, favorecendo a interação entre colegas e com o professor.

Nos comentários das tarefas, os professores **deixaram orientações personalizadas** para cada aluno, destacando pontos positivos e sugerindo melhorias. Os alunos, por sua vez, **utilizaram os comentários** para esclarecer dúvidas e responder às observações feitas.

As **mensagens diretas** foram amplamente utilizadas para tratar de questões específicas. Professores e alunos **comunicaram-se de forma privada**, sem recorrer ao *email*, o que garantiu agilidade e discrição na resolução de dúvidas e no acompanhamento individual.

As **notificações automáticas da plataforma** mantiveram os alunos informados sobre novas tarefas, prazos, comentários e publicações. Muitos alunos **configuraram as suas preferências**, assegurando que recebessem apenas os alertas mais relevantes.

Foram **publicados vários anúncios**, como datas de avaliação, lembretes de atividades e revisões, garantindo que todos os alunos tivessem acesso rápido e centralizado às informações essenciais da turma.

Os **comentários nas postagens do feed** fomentaram o debate e a reflexão. Os professores **propuseram questões temáticas** e os alunos **interagiram ativamente**, trocando opiniões e aprofundando os conteúdos discutidos nas aulas.

Tarefas foram **atribuídas com instruções detalhadas** e prazos bem definidos. Após a entrega, os professores **avaliaram os trabalhos e forneceram feedback individualizado**, ajudando cada aluno a identificar oportunidades de melhoria.

Foram ainda promovidas **discussões em grupo através de fóruns**, em que os alunos **participaram com respostas e comentários**, desenvolvendo o pensamento crítico e a argumentação.

A **gamificação** foi explorada através da criação de desafios semanais, nos quais os alunos **acumularam pontos** ao completarem atividades ou interagirem nas discussões. Esta abordagem lúdica **motivou o envolvimento contínuo** dos estudantes.

Projetos de aprendizagem foram também implementados. Os alunos **organizaram-se em grupos**, planeando e submetendo etapas dos projetos colaborativos, enquanto os professores **monitoraram o progresso e ofereceram orientações contínuas**.

Foram elaborados **quizzes interativos no Google Forms**, com perguntas objetivas e abertas, permitindo **feedback imediato** após o envio das respostas, o que incentivou a autoavaliação dos alunos.

Os alunos também participaram de um **desafio de criação de conteúdos**, no qual produziram vídeos, apresentações e infográficos, que foram **partilhados e comentados na plataforma**, promovendo a criatividade e a expressão individual.

Com o uso de ferramentas Google, os alunos **desenvolveram tarefas criativas**, como documentos colaborativos e desenhos digitais. Estas atividades foram organizadas por etapas e **realizadas em colaboração online**.

Por fim, foi promovido o **estudo dirigido com recursos multimédia**, através da disponibilização de vídeos, *podcasts*, artigos e links. Após a exploração dos conteúdos, os alunos **elaboraram resumos e reflexões**, demonstrando compreensão e espírito crítico.

### **Resultados e Indicadores de execução**

Após a adesão inicial à plataforma, identificaram-se os problemas iniciais (tecnológicos ou de utilização) e possíveis barreiras- Após isso, a equipa docente discutiu ajustes e melhorias a fazer. Também se recolheu feedback qualitativo de professores e alunos sobre o impacto das novas dinâmicas.

O feedback da equipa docente foi muito positivo, pois 75% dos professores atingiram as metas de final de ano. Relativamente, foi verificada uma maior autonomia destes no uso da plataforma.

### **Conclusão e Recomendações**

A equipa docente é unânime sobre o sucesso do plano implementado.

Recomenda-se a continuação e aperfeiçoamento deste plano de ação, bem como o alargamento da divulgação dos conteúdos produzidos, de modo a maximizar o impacto positivo na comunidade escolar.

# Anexo II

**LINHA DE AÇÃO:** ORGANIZACIONAL    **AÇÃO:** Projeto c:/>restart

Nome: Projeto c:/>restart   <i>Task force para avaliação, recondicionamento e entrega de kits digitais aos alunos</i>	
<b>Objetivos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Otimizar os processos de receção, inspeção, diagnóstico, reparação e preparação dos kits digitais para redistribuição aos alunos.</li> <li>2. Garantir que os kits sejam entregues plenamente operacionais, de forma eficiente, rápida e económica.</li> <li>3. Dinamizar os recursos humanos disponíveis, escassos, mas motivados - estudantes do curso profissional e assistentes operacionais-, promovendo a colaboração e aprendizagem prática.</li> </ol>
<b>Metas previstas</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Processar e entregar 100% dos portáteis diagnosticados como operacionais, ou prepará-los para reparação (a) internas, para resolução de problemas simples ou (b) externas, para problemas complexos, requerendo intervenção nos componentes de hardware por técnicos especializados.</li> <li>2. Reduzir o tempo médio de processamento por portátil.</li> <li>3. Implementar ferramentas de suporte, como uma intranet com informação operacional e técnica de suporte ao processo e uma aplicação de gestão do processo de análise, diagnóstico e recondicionamento.</li> <li>4. Criar conteúdos de apoio à utilização e manutenção dos kits digitais, destinada aos alunos e encarregados de Escola, disponibilizados através do website da Escola.</li> </ol>
<b>Indicadores de medida</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eficiência do processo:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Percentagem de portáteis diagnosticados e reconicionados com sucesso.</li> <li>- Tempo médio de processamento por portátil, desde a receção até à entrega.</li> </ul> </li> <li>2. Qualidade do serviço: percentagem de dispositivos aprovados pelo utilizador, comprovada por utilização efetiva sem problemas reportados pelo aluno durante o primeiro mês.</li> <li>3. Utilização de ferramentas: taxa de adesão e uso da intranet e da aplicação de gestão por parte das equipas.</li> <li>4. Impacto na comunidade escolar:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Número de acessos/<i>downloads</i> dos conteúdos de apoio na utilização e manutenção dos kits digitais, por utilizadores do website (estudantes e encarregados de educação)</li> </ul> </li> </ol>
<b>Comunicação</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interna à equipa de projeto               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reuniões semanais de alinhamento para as equipas (curtas e focadas no progresso e desafios).</li> <li>- Utilização da intranet para registo de tarefas, partilha de documentação e monitorização de progresso.</li> <li>- Relatórios semanais à direção da escola com métricas de progresso.</li> </ul> </li> <li>2. Externa: publicação de atualizações regulares no website da escola e em comunicações direcionadas aos encarregados de educação e alunos, com orientações úteis e informações sobre o estado do projeto.</li> </ol>

## Dinâmicas efetuadas

1. Organização das equipas
  - Formação de equipas mistas compostas por estudantes do curso profissional e assistentes operacionais.
  - Distribuição de tarefas baseada nas competências e especialização dos membros (ex.: inventário, diagnóstico, reparação, controlo de qualidade).
2. Otimização do processo:
  - Atividades organizadas por estações de trabalho específicas (ex.: estação de inventário, diagnóstico, reparação).
  - Fluxo contínuo e paralelo para reduzir tempos de espera e aumentar a eficiência.
3. Prototipagem e melhoria contínua: teste e ajuste frequente dos fluxos de trabalho e ferramentas utilizadas.
4. Desenvolvimento de conteúdos: criação e publicação de manuais, tutoriais e guias de utilização e manutenção dos kits digitais.

## Cronograma da Monitorização e Avaliação

Ação 1	Etapas
Monitorização 1	Início do 2º Período
Avaliação monitorizada final	Final do ano letivo

## Relatório de monitorização da linha de ação do PADDE

### Projeto c:/>restart

#### 1. Enquadramento e Objetivos

O projeto c:/>restart foi desenvolvido com o objetivo de otimizar os processos de avaliação, acondicionamento e entrega dos kits digitais aos alunos, promovendo a sua operacionalidade e uma distribuição eficiente.

#### 2. Execução do Projeto

Durante cerca de quatro meses, os alunos do Curso Profissional, em regime de voluntariado e sob coordenação das Assistentes Operacionais responsáveis pelo processo, bem como de professor da disciplina de Aplicações Informáticas e Sistemas de Exploração (AISE), colaboraram na avaliação, diagnóstico e preparação de cerca de 140 computadores selecionados para tal.

O processo esteve organizado em estações de trabalho específicas, com processos de diagnóstico e *checklists* estruturados, o que permitiu alcançar um ritmo médio de quatro equipamentos por hora por pessoa.

#### 3. Ferramentas e Suporte à Atividade

Foram implementadas ferramentas de suporte fundamentais, nomeadamente uma plataforma colaborativa específica (Google *Classroom*), incluindo documentação e ferramentas digitais de apoio, que contaram com elevada adesão por parte da equipa disciplinar envolvidas. Estas soluções permitiram uma comunicação mais eficaz, bem como um registo e monitorização das tarefas.

#### 4. Produção e Divulgação de Conteúdos

No âmbito do projeto, os alunos produziram conteúdos práticos, incluindo *checklists*, guias de procedimento e tutoriais, atualmente publicados na plataforma colaborativa.

Está prevista a seleção e futura publicação de parte destes materiais no *website* da Escola, reforçando o apoio à utilização dos kits digitais por alunos e encarregados de educação.

#### 5. Resultados e Indicadores de execução

Os indicadores demonstram a eficiência do processo, traduzida pelos seguintes indicadores:

- A totalidade dos portáteis selecionados para tal foram diagnosticados, preparados ou encaminhados para reparação.
- Redução significativa do tempo médio de processamento por equipamento (em média, 4 computadores/ hora/ colaborador)
- Cerca de 140 computadores processados ao longo do projeto.

- Elevada satisfação dos colaboradores envolvidos, com poucos problemas reportados durante o processo
- Ferramentas digitais implementadas e bem acolhidas pelas equipas.

## **6. Conclusão e Recomendações**

O envolvimento articulado dos alunos do Curso Profissional, assistentes operacionais e professores revelou-se determinante para o sucesso do projeto.

Recomenda-se a continuação e aperfeiçoamento deste modelo colaborativo, bem como o alargamento da divulgação dos conteúdos produzidos, de modo a maximizar o impacto positivo na comunidade escolar.

Julho de 2025

P'Grupo 550

Luis Abreu