



«Agrupamento de Escolas de Argoncilhe»

PLANO DE **A**ÇÃO PARA O **D**ESENVOLVIMENTO **D**IGITAL DA **E**SCOLA

Autores: Rogério Ramos; João Reis; Cândida Couto; Carla Gomes; Abílio Oliveira.

1.1. Dados da Escola

Equipa de Transição Digital		
Nome	Função	Área de atuação
Rogério Ramos	Coordenador	Responsável pela aplicação do plano no Agrupamento
João Reis	Prof. Bibliotecário	Produção de Conteúdos Digitais
Carla Gomes	Assessora da Direção	Produção de Conteúdos Digitais
Abílio Oliveira	Assessor da Direção	Supervisão da aplicação do Plano
Cândida Couto	Coord. dos Projetos Erasmus	Interligação do plano de ação com os projetos Erasmus

Informação Geral da Escola	
Nº de estabelecimentos escolares	11
Nº de alunos	1140
Nº de professores	102

Período de vigência do PADDE	novembro de 2023 a agosto de 2025
------------------------------	-----------------------------------

Data de aprovação em Conselho Pedagógico	27 de novembro de 2023
--	------------------------

1.2. Resultados globais do diagnóstico SELFIE

Período de aplicação	02 a 17 de maio de 2023
----------------------	-------------------------

Nível de ensino	Dirigentes			Professores			Alunos		
	Convidados	Participação	%	Convidados	Participação	%	Convidados	Participação	%
1º ciclo	12	11	92	50	27	54	180	180	100
2º ciclo e 3º ciclo	4	2	50	20	17	85	150	150	100

Outros Referenciais para Reflexão

A necessidade de funcionamento das atividades letivas, exclusivamente no formato de ensino à distância, obrigou o levantamento urgente de dados para o seu funcionamento, nomeadamente o número de alunos que tinham Internet e /ou dispositivo digital (computador, tablet, telemóvel, ...).

1.3. Dados comparativos da aplicação do questionário SELFIE

Dirigentes escolares

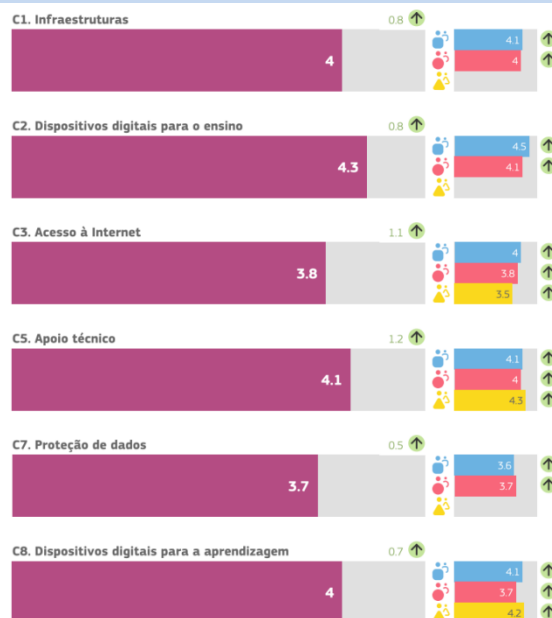
Professores

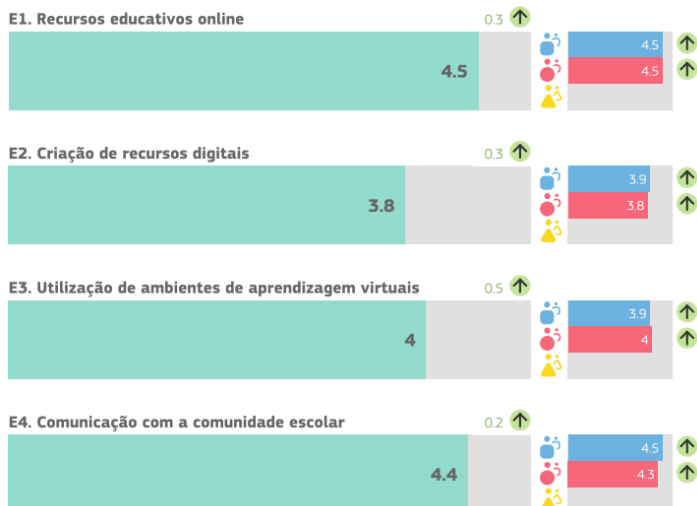
Alunos

Infraestruturas e Equipamento [Dados do SELFIE]			
Ano de aplicação SELFIE	Dirigentes	Professores	Alunos
2021	2,9	2,9	3
2023	4,1	3,9	4

Referenciais para Reflexão

Em termos estruturais, nos últimos dois anos, verificou-se uma melhoria nos números de equipamentos distribuídos pelos alunos e docentes. Contudo, ao nível das infraestruturas, apenas se constatou a instalação de alguns videoprojectores de melhor qualidade, em algumas salas. Ao nível da Internet, a qualidade e velocidade piorou consideravelmente.





👤 Dirigentes escolares
 👤 Professores
 👤 Alunos

Apoios e Recursos [Dados do SELFIE]			
Ano de aplicação SELFIE	Dirigentes	Professores	Alunos
2021	3,8	4,2	3,7
2023	4,2	4,2	4,0

Referenciais para Reflexão

Um dos aspetos relevantes que se verificou foi a elevada participação dos docentes em ações de curta duração. Aliado a este fator, os docentes continuaram a usar de forma constante a plataforma de *Learning Management System* (LMS) - Classroom para o desenvolvimento de atividades pedagógicas e utilizaram continuamente ferramentas WEB 2.0 no processo educativo.

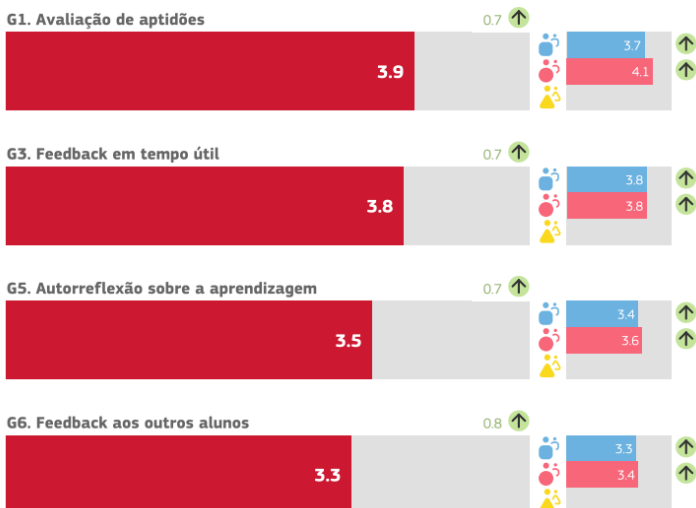
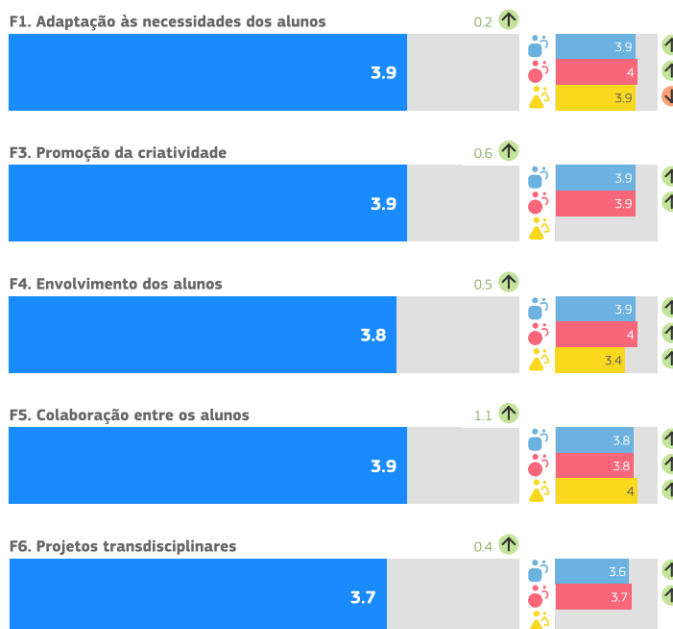
👤 Dirigentes escolares
 👤 Professores
 👤 Alunos

Apliação de recursos digitais nas aulas [Dados do SELFIE]

Ano de aplicação SELFIE	Dirigentes	Professores	Alunos
2021	3,3	3,7	3,6
2023	3,9	3,9	3,9

Referenciais para Reflexão

Grças às formações de curta duração na escola e às ações de capacitação digital, os docentes entenderam que as abordagens digitais no processo educativo podem beneficiar um processo de ensino centrado no aluno. Para além facilitar o envolvimento e a colaboração dos alunos nas atividades, possibilita aos alunos uma adaptação ao seu tempo de aprendizagem e concretização das atividades, potenciando, finalmente, uma maior autonomia e criatividade.



👤 Dirigentes escolares
 👤 Professores
 👤 Alunos

Práticas de Avaliação [Dados do SELFIE]			
Ano de aplicação SELFIE	Dirigentes	Professores	Alunos
2021	3,1	3,6	3,2
2023	3,6	3,7	3,3

Referenciais para Reflexão

Relativamente ao processo de avaliação, o cenário pouco se alterou em dois anos, ou seja, existe já uma cultura de utilização de ferramentas digitais nas práticas avaliativas, pela maioria dos docentes do Agrupamento.

Dirigentes escolares

Professores

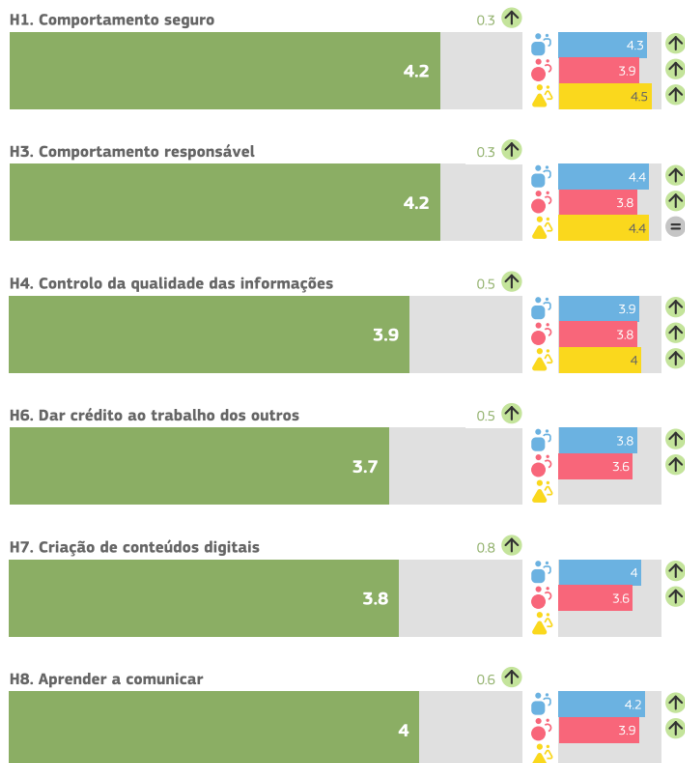
Alunos

Competências digitais dos alunos [Dados do SELFIE]

Ano de aplicação SELFIE	Dirigentes	Professores	Alunos
2021	3,1	3,5	3,6
2023	4,1	3,8	4,3

Referenciais para Reflexão

As competências digitais dos alunos aumentaram consideravelmente, comparativamente com a última aplicação do SELFIE. Este fator deve-se ao acréscimo de utilização de ferramentas digitais na prática educativa dos docentes.



Reflexões Gerais

Através da comparação dos dados do SELFIE, constata-se que grande parte dos docentes aumentou a sua capacitação digital. Isto deveu-se, principalmente, desde 2021, à implementação no nosso Agrupamento da plataforma LMS *Classroom*, e às formações de capacitação digital e de curta duração implementada na Escola. Também não podemos esquecer que os alunos e os professores, ao terem acesso a equipamentos móveis e a Internet em qualquer lugar, possibilitou a aplicação, cada vez mais frequente de atividades educativas no formato digital e, conseqüentemente, a utilização de ferramentas WEB 2.0 nas práticas educativas.

Contudo, existem, ainda, muitos docentes que não têm o hábito de construir materiais pedagógicos digitais para as suas aulas nem se sentem à vontade com as abordagens digitais na sua prática letiva. Assim, julga-se prioritário um plano de formação mais focado na construção de conteúdos digitais e na utilização de plataformas que facilitem o desenvolvimento de sequência de aulas mais interativas e mais focadas no aluno. Para isso, propõe-se que cada grupo disciplinar, vertido no respetivo Departamento Curricular, apresentem propostas de implementação pedagógica digital, através de planos de aula ou sequências de aprendizagem.

Competências Digitais Comunidade Educativa

Encarregados de Educação e Pessoal não Docente

Embora necessária a capacitação digital de todos os membros da comunidade educativa, no caso dos Encarregados de Educação, a ação mais premente é, de facto, a sensibilização dos mesmos para o uso das ferramentas digitais por parte dos seus educandos, sobretudo nas atividades propostas fora da sala de aula. Por isso, há necessidade de ações a curto prazo, direcionadas a esta vertente, evitando que a mesma seja um entrave à implementação digital do Agrupamento. Quanto ao pessoal não docente, a capacitação digital deverá incidir principalmente na comunicação digital. Tendo por base o funcionamento do ensino à distância, devido à COVID-19, constatou-se que grande parte dos Encarregados de Educação não está capacitada para orientar os seus educandos numa prática digital capaz. Relativamente ao pessoal não docente, excetuando o pessoal dos serviços administrativos, a capacitação digital é baixa.

2.1. Objetivos do PADDE

Visão e objetivos gerais

VISÃO

1. Preparação da escola para enfrentar os desafios e mudanças inerentes a uma transição digital global, garantindo uma maior igualdade, equidade e inclusão dos alunos e um reforço dos vários pilares de uma organização educativa.
2. Capacitação digital como um pilar da organização educativa.
3. Desenvolver ambientes de aprendizagem incorporando recursos digitais, a ciência e a tecnologia.
4. Transformação digital do agrupamento, em linha com as orientações europeias e com o desafio de transformação e inovação na educação.
5. Operacionalização de estratégias integradas para o desenvolvimento e reforço de competências digitais dos professores e alunos.

OBJETIVOS GERAIS

- Desenvolver e potenciar ambientes de aprendizagem baseados na utilização de ferramentas digitais nas práticas profissionais e pedagógicas dos docentes.
- Promover o desenvolvimento de competências digitais específicas dos docentes, de modo a serem capazes de aproveitar o potencial das tecnologias digitais para inovar e melhorar a qualidade da educação.
- Construir uma escola mais digital, com reflexos diretos na inovação educativa, na gestão da organização e nos modos de ensinar e aprender.

Parceiros

Ministério da Educação; Centro de Formação de Terras de Santa Maria; Câmara Municipal de Santa Maria da Feira

Objetivos

Dimensão	Parceiros	Objetivo	Métrica	Prioridade
Tecnológica e digital	Município de Santa Maria da Feira Ministério da Educação Centro de Formação Terras de Santa Maria	Melhorar a capacidade da internet nas escolas do 1º ciclo. Atribuir computadores a todos os docentes em exercícios de funções nas organizações. Proporcionar formação na área da transição digital aos docentes do Agrupamento	Todas as escolas do 1º ciclo com acesso à Internet mínima de 100MB. 100% dos docentes possuem um computador em regime de comodato. 100% dos docentes frequentaram, pelo menos, uma formação na área da transição digital até agosto de 2025.	Escolas do 1º ciclo. Oficinas de capacitação digital (níveis 1 e 2). Formação de curta duração
Pedagógica	Docentes	Utilizar ferramentas digitais no processo educativo, promovendo o envolvimento ativo e criativo dos alunos. Garantir acessibilidade a recursos e atividades de aprendizagem para todos os aprendentes, incluindo os que têm necessidades especiais.	Utilização de ferramentas digitais no processo educativo, em pelo menos 3 vezes por semestre.	Escolas do 1º ciclo. Oficinas de capacitação digital (níveis 1 e 2). Formação de curta duração
Organizacional	Docentes	Usar tecnologias digitais para melhorar a comunicação institucional. Usar tecnologias digitais para colaborar com outros docentes, partilhar experiências pedagógicas inovadoras.	> 95% dos docentes comunica através do mail institucional; > 95% dos docentes implementa os procedimentos administrativos através da plataforma INOVAR; > 50% dos docentes partilha conteúdos e experiências pedagógicas inovadoras através da NAS Interna ou através da página institucional do Agrupamento.	Todos os grupos disciplinares.

2.2. Planeamento de atividades e cronograma

Atividades e cronograma				
Dimensão	Atividade	Objetivo	Intervenientes	Data
Tecnológica e digital	<ul style="list-style-type: none"> • Alojamento de conteúdos e partilha e acesso rápido no NAS interno. • Criação de uma base de dados documental do Agrupamento. • Desenvolvimento de um banco de tutoriais para a utilização de ferramentas digitais. • Desenvolvimento de um banco de tutoriais para a utilização de hardware, direcionados para docentes e alunos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acesso a conteúdos pedagógicos digitais de forma interna. • Criar um espaço digital de suporte documental. • Capacitação técnica e digital dos professores para o desenvolvimento de ambientes digitais de aprendizagem. • Capacitação técnica e digital dos alunos para a utilização de recursos digitais no processo das suas aprendizagens. 	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes do grupo 550 • Equipa da Biblioteca • Outros docentes com formação especializada ou experiência no desenvolvimento de recursos pedagógicos digitais. 	2023 2025
Pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> • Formação de capacitação digital para docentes. • Formações de curta duração no Agrupamento: <ol style="list-style-type: none"> a) Identificar, selecionar, avaliar e adaptar recursos educativos digitais existentes com “código” aberto. b) Desenvolver novos recursos digitais para o ensino e aprendizagem. c) Planificar atividades pedagógicas, baseadas na utilização de ferramentas digitais, que fomentem competências transversais dos alunos. • Implementar o uso de tecnologias digitais durante o processo de ensino, como meio de promoção da inclusão e o envolvimento ativo dos alunos nas suas aprendizagens. • Desenvolver recursos digitais “adaptados”, focados em alunos com necessidades educativas especiais. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manter os professores atualizados no âmbito das suas competências digitais. • Desenvolver e criar recursos digitais pedagógicos. • Promover o envolvimento ativo e criativo dos alunos. • Possibilitar aos alunos a utilização de ferramentas digitais de forma criativa e responsável que permitam, assim, comunicar, resolver problemas e criar de conteúdos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipa de transição digital • Professor Bibliotecário • Docentes com formação especializada. • Grupos disciplinares. 	2023 2025
Organizacional	<ul style="list-style-type: none"> • Divulgação do Plano de Ação Digital à comunidade escolar e processo de aplicação. • Departamento — Definição de prioridades de formação. • Grupo Disciplinar — Propostas de abordagem digital com as respetivas planificações de aulas. • Docentes — Produções de recursos digitais; Desenvolvimento de sequências de aula. • Avaliação do impacto da digitalização da Escola. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usar tecnologias digitais para melhorar a comunicação institucional com os alunos, encarregados de educação e terceiros. • Envolver todos os docentes na transformação digital. • Manter ativo o desenvolvimento de competências digitais. 	<ul style="list-style-type: none"> • Direção do Agrupamento • Equipa de transição digital. 	2023 2025

Comentário e reflexão

O plano de ação digital do Agrupamento para o próximo biénio incidirá essencialmente no reforço da formação e capacitação digital de professores e de alunos, que permita de uma forma natural, o desenvolvimento e a implementação de cenários de aprendizagem baseados em ferramentas digitais.

Ao mesmo tempo, com este plano, espera-se que os alunos passem a ter um papel mais ativo na construção da sua própria aprendizagem, através da produção de recursos digitais próprios, tais como páginas digitais, produção de áudio, vídeo e de outras aplicações multimédia. Ou seja, prevê-se que este plano facilite a criação de ambientes mais adequados ao “mundo digital” que os nossos jovens respiram e vivem todos os dias e, naturalmente, mais adequados ao processo de aprendizagem.

2.3. Plano de comunicação com a comunidade

Estratégia e mensagem chave

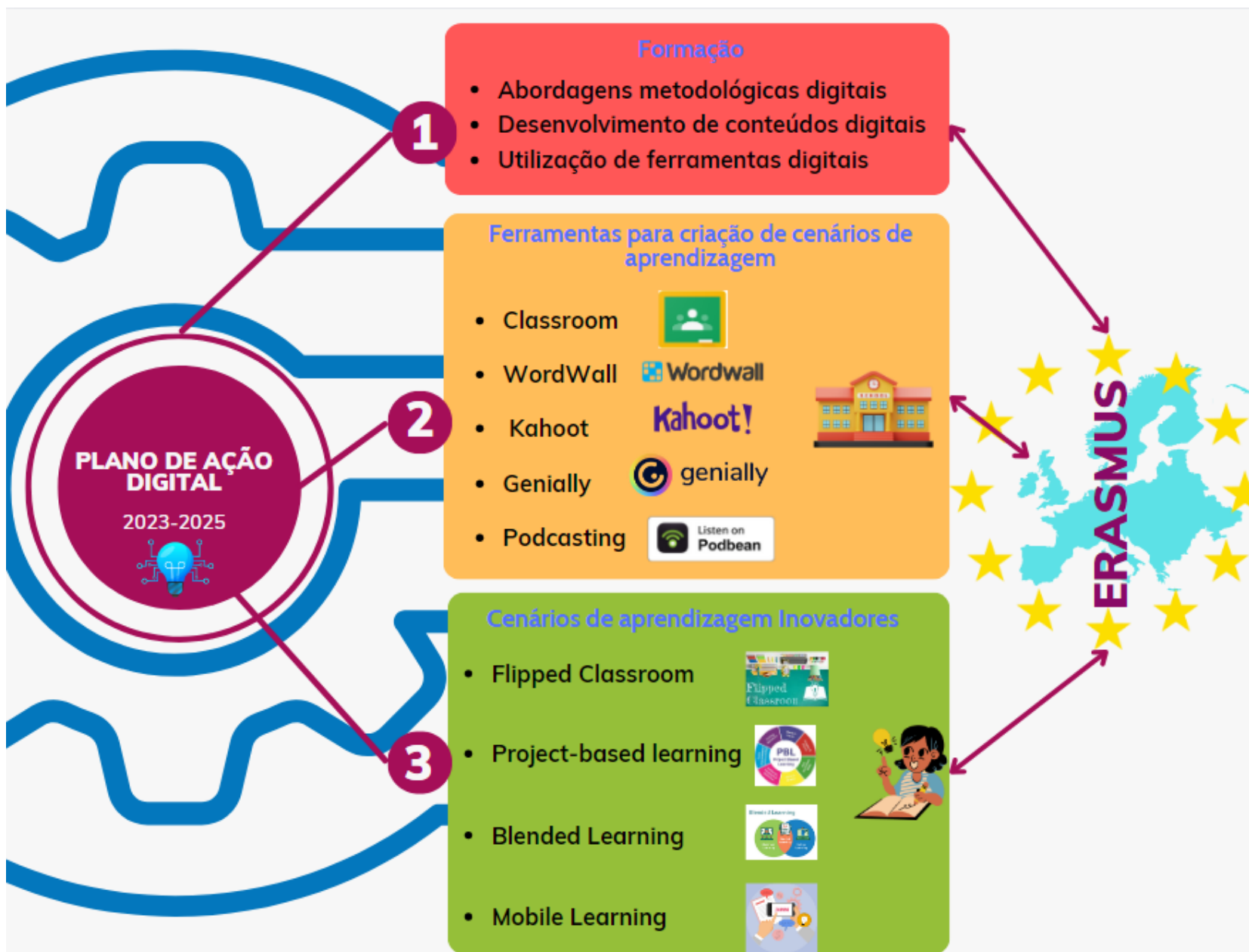
- Sensibilização dos Encarregados de Educação para a importância da utilização de ferramentas digitais e de dispositivos tecnológicos por parte dos seus educandos, nos processos de aprendizagem.
- Incentivo à atualização dos docentes nas competências digitais, através de uma constante atualização de formação nesta área.
- Criação de uma equipa de comunicação (presencial e digital), responsável pela implementação da estratégia de comunicação, que norteie a divulgação da informação, com elevada eficácia comunicacional, e envolva a comunidade escolar num espírito colaborativo, de inclusão e equidade.
- Envolvimento de toda a comunidade através da criação de comunidades de partilha de práticas digitais, quer para repositório, quer para colocação e esclarecimento de dúvidas, partilha de opiniões, criação conjunta de recursos digitais e apoio digital aos docentes “recém-chegados” ou “exploradores”.

Plano de comunicação				
Destinatários	Meios	Recursos	Data	Responsável
Professores	Conselhos de Departamento	Ferramentas digitais.	Início do ano letivo. Durante a vigência do PADDE	Coordenadores de Departamento.
Alunos	Biblioteca – Sessões de promoção digital. Diretores de Turma Professores Titulares de Turma.	Apresentações digitais. Google Classroom.	Início do ano letivo. Ao longo do ano.	Professor Bibliotecário. Coordenador de Diretor de Turma. Coordenador de ano.
Organizacional	Conselho Pedagógico Conselho Geral	Distribuição de panfletos informativos. Correio eletrónico.	Início do ano letivo.	Direção do Agrupamento.
Encarregados de Educação	Reunião de início de ano com Diretores de Turma e Professores Titulares de Turma.	Apresentações digitais. Google Classroom.	Durante a vigência do PADDE	Coordenador de Diretor de Turma. Coordenador de ano. Professor Titular de Turma
Comunidade Educativa	Informação a toda a comunidade educativa através de meios eletrónicos	Página Web do Agrupamento Redes sociais	Durante a vigência do PADDE	Coordenador PADDE do Agrupamento.

2.4. Monitorização e avaliação

Indicadores para monitorização					
Dimensão	Objetivo	Métrica	Indicador	Fonte/Dados	Periodicidade
Tecnológica e digital	• Garantir o acesso à rede de internet a todos os alunos.	Entre 95% e 100% dos alunos têm acesso à Internet.	Número de alunos com acesso à Internet: entre 95% e 100% meta alcançada; >95% meta não alcançada.	Dados dos Diretores de turma Inquéritos	Anual
	• Garantir que os professores e alunos tenham dispositivos digitais móveis (portáteis, tablets, telemóveis)	95% dos alunos e professores têm dispositivos digitais móveis.	Número de alunos e professores com dispositivos. = 90% meta alcançada; 80% a 89% - meta parcialmente alcançada;> 80% meta não alcançada.	Dados dos Diretores de turma Inquéritos	Anual
Pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> • Usar tecnologias e estratégias digitais para melhorar a avaliação. • Usar tecnologias digitais para a avaliação formativa e sumativa. • Melhorar a diversidade e adequação dos formatos e abordagens de avaliação. • Partilhar ferramentas e conteúdos educativos digitais. • Refletir e avaliar criticamente as práticas pedagógicas digitais adotadas. 	n.º de aulas com recursos digitais aplicadas por período.	> 90% dos docentes aplicaram 6 aulas com recursos digitais - meta alcançada <90% dos docentes não aplicaram, pelo menos 6 aulas com recursos digitais - meta não alcançada.	Equipa PADDE Inquéritos Planificações de aula Reuniões de Departamento	Semestral
Organizacional	• Proporcionar formação na área da transição digital aos docentes do agrupamento	Conclusão de uma ação de capacitação digital	> 90% - meta alcançada <90% - meta não alcançada.	Dados do Centro de Formação -Terras de Santa Maria	Anual
	• Promover ações de curta duração sobre pedagogias e abordagens digitais.	1 formação de curta duração concluídas.	> 90% dos docentes completaram 1 ação de curta duração - meta alcançada.	Lista de presenças das ações desenvolvidas	Anual

2.5. Esquema de implementação do Plano de Ação Digital 2023 -2025



2.6. Metodologia para a transformação/capacitação da Escola

A transformação digital, com um impacto cada vez maior na sociedade, impôs uma necessidade de níveis mais elevados de capacidade digital dos sistemas e instituições de ensino e de formação. Uma das grandes potencialidades das novas tecnologias é a capacidade de promover ambientes de aprendizagem mais inclusivos e motivadores. Neste âmbito, em consonância com o plano europeu de ação para a educação digital assumido em 30 de setembro de 2020, os projetos **Erasmus** propostos para os próximos quatro anos têm como um dos focos, o desenvolvimento e a transformação digital da nossa escola. Para alcançarmos este objetivo, o plano de ação digital terá como prioridade o desenvolvimento de um ecossistema de educação digital altamente eficaz e o reforço das aptidões e competências digitais dos nossos alunos, não esquecendo a especificidade dos alunos com necessidades específicas de educação (NEE) e dos alunos com mais carências económicas. Em suma, pretendemos igualmente garantir que esses alunos tenham acesso a equipamentos que os coloquem em patamares de igualdade e de equidade com todos os outros, possibilitando que usufruam de oportunidades de formação e aprendizagem em contextos culturais diversificados, aos quais, de outra forma, não teriam acesso.

Plano de Formação

Revelando-se como grande pilar para a transformação digital da escola, prevê-se que o Agrupamento de Argoncilhe, durante o próximo biénio, promova uma série de formações, cuja tipologia é exposta será distribuída da seguinte forma:

- Desenvolvimento de conteúdos digitais interativos, com recurso a ferramentas WEB 2.0;
- Desenvolvimento de sequências de aulas com recurso a ferramentas digitais;
- Ambientes de aprendizagem inovadores;
- Utilização de dispositivos móveis como ferramentas educacionais;
- *Podcast* na educação.

Dependendo da formalização e autorização superior todos estes tópicos poderão ser bordados em formações de curta duração (3h para cada tópico) ou aplicadas em duas oficinas de formação de 25 h, cada.

Ferramentas para a construção de conteúdos digitais

Uma das grandes apostas deste plano digital reside na promoção da utilização de ferramentas digitais WEB 2.0, para a construção de conteúdos e atividades dinâmicas e interativas, de forma a incluir de forma ativa os alunos no processo de aprendizagem. Para alcançar este objetivo, o Agrupamento de Argoncilhe irá apostar na assinatura anual de, pelo menos, duas ferramentas (**WordWall** e **Genially**) de construção de conteúdos digitais e a implementação da respetiva formação de curta duração. Iremos igualmente incentivar à utilização de outras ferramentas com versão gratuita (**Kahoot**, **Padlet**, **Canva**, **Trello**, **Nearpod**, **Plickers**, **Podbean**, ...).

Cenários de aprendizagem inovadores

A evolução vertiginosa das tecnologias alavancou o surgimento de novos processos de comunicação e ambientes de aprendizagem. A escola deve ser capaz de se adaptar e transformar para esta nova realidade, promovendo o desenvolvimento de ambientes pedagógicos, com soluções digitais que se apresentem altamente eficazes. Neste âmbito, a sala de aula pode ser em qualquer lugar e em qualquer momento, o que por si, permite a criação de ambientes pedagógicos “híbridos”. Esta mudança, para além de exigir formas de pensar diferentes do ponto de vista pedagógico e tecnológico, obriga a uma alteração em termos de mentalidade e de prática pedagógica. Assim, baseados na necessidade de criar aulas com espaços físicos e virtuais, é fundamental utilizar modelos pedagógicos cujos princípios se adaptem a esta nova realidade, apontando a uma integração natural da tecnologia e o seu uso eficiente para a aprendizagem dos alunos.

A Sala de Aula Invertida e a Aprendizagem Baseada em Projetos serão os modelos pedagógicos privilegiados durante o próximo biénio, porque talvez se aproxima mais de práticas de ensino e de avaliação mais inovadoras.

A sala de **aula invertida** (*flipped classroom*) é uma metodologia de *blended learning*. Designa-se aula invertida porque inverte a lógica de organização da sala de aula. Com ela, os alunos acedem aos conteúdos (vídeos, áudios, textos, ...), por meio dos seus computadores ou dispositivos móveis. O professor tem o papel de mediador e a tecnologia o suporte para que os estudantes acedam aos conteúdos antes da aula presencial. Assim, o tempo na sala poderá ser dirigido para dinâmicas de grupos de trabalho, para a realização de exercícios, atividades e até de pequenos trabalhos. Da mesma forma, com esta tipologia de aula, pode haver mais espaço para tirar dúvidas, aprofundar o tema estudado e estimular discussões. A **Aprendizagem Baseada em Projetos** (*Project Based Learning*) é uma metodologia inovadora focada na investigação prática. Em vez das aulas expositivas do professor, os alunos são conduzidos a resolver problemas e outras tarefas relevantes, trabalhando de maneira colaborativa, culminando num produto concreto. As características definidoras do modelo PBL são: **conteúdo, condições, atividades e resultados**. Expõe-se de seguida alguns exemplos concretos disponíveis em (<https://www.pblworks.org/>) (https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Secundario/Documentos/Avaliacao/aprendbase_proj02.pdf)

Exemplo 1 — “Em Vermont, uma professora de ciências do 4º ano queria que os seus alunos compreendessem como são formadas as rochas, que compreendessem as origens, propriedades e composições minerais de rochas locais usadas em Vermont como materiais de construção. A professora concebeu um projeto para estudar as rochas. Os alunos desempenharam o papel de geólogos numa iniciativa de urbanismo. Os urbanistas queriam construir um novo centro e uma nova praça para a cidade usando apenas materiais da região. Os “alunos geólogos” foram responsáveis por aconselhar os urbanistas sobre os materiais da região que podiam ser usados para construir ruas, edifícios, passeios, recintos de recreio e outras estruturas. Os alunos não só tiveram que saber quais os materiais que havia em Vermont, tiveram também que aprender princípios relacionados com a resistência, segurança pública e relação custo/eficácia de modo a encontrar os materiais adequados para as diferentes aplicações.”

Exemplo 2 — “No século XIII, os Anasazi, antepassados pré-colombianos dos atuais índios Pueblo, abandonaram as suas aldeias na região do Planalto do Colorado. Os alunos do 5.º ano podiam tentar descobrir porquê. Ao fazer isso, os alunos podiam não só aprender acerca da vida na América pré-colombiana e acerca dos modelos das culturas antigas, mas também tentariam resolver um mistério que confunde os arqueólogos modernos. Os alunos aprenderiam levando a cabo uma pesquisa, formulando e testando hipóteses, recolhendo informação e avaliando as provas.”

Exemplo 3 — “Um projeto de Ciências no 4º e 5º anos numa escola básica da Califórnia tomou-se num “Clube do Camarão” envolvendo turmas dos vários anos a trabalharem com a comunidade agrícola local para proteger os camarões de água-doce, do risco de erosão do solo e de contaminação. Os alunos aprendem acerca dos habitats, da conservação e das práticas agrícolas, no contexto de uma campanha desenvolvida para salvar as espécies em risco. Além disso, os alunos aprendem como trabalhar em equipa, na medida em que se associam aos seus pares, recrutam o apoio da comunidade, estabelecem prazos, fazem apresentações para o público em geral e colaboram com agências locais e pequenas empresas. Com o “Clube do Camarão” conseguiu-se encontrar apoio financeiro e manter registos do clube de um ano para o outro. O projeto passou a incorporar o uso de programas para publicações, folhas de cálculo e gráficos no computador da sala de aula.”

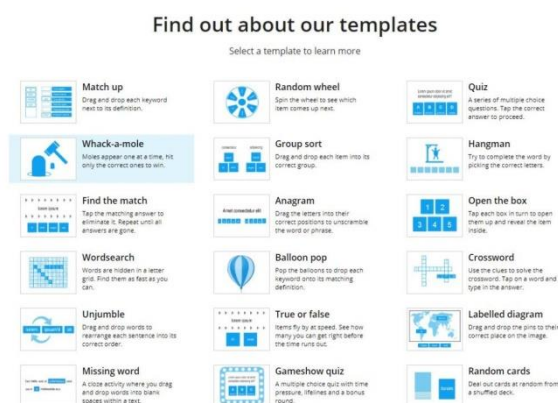
2.7. Ferramentas para a criação de conteúdos e cenários de aprendizagem inovadores

Wordall — <https://wordwall.net/>

A nossa aposta nesta aplicação reside na grande diversidade de atividades lúdicas que poderão ser aplicadas pelos professores para rever conteúdos, reforçar conceitos ou mesmo implementar novos conteúdos. O professor poderá escolher entre criar atividades digitais interativas ou imprimir e utilizar com os alunos no contexto da sala de aula. Os jogos interativos criados nesta aplicação podem ser utilizados em múltiplos dispositivos (computador, tablet, *smartphone*, quadro Interativo) desde que tenham uma ligação à Internet. Podem ser jogados individualmente num equipamento, ou na turma, com repostas por votação (não diretamente a partir dos equipamentos, como no *Kahoot*).

Para ano letivo 2023-2024, contratualizamos 20 licenças do plano padrão, distribuídas pelo 1.º ciclo e pelos quatro Departamentos (Línguas, Matemática, Ciências Humanas e Expressões), permitindo que cada utilizador tenha à sua disposição 18 modelos padrão, com a possibilidade de criar atividades ilimitadas e a impressão de 13.

A lista dos 18 modelos de atividades padrão são os seguintes:



« Agrupamento de Escolas de Argoncilhe »

Plano de Ação para o Desenvolvimento Digital da Escola

Atividade	Descrição da atividade
Match-up – Correspondência	Os alunos podem associar palavras-chave ou imagens às definições.
Quiz – Questionário	O exemplo típico de quiz, no qual os alunos respondem a perguntas de múltipla escolha, configuráveis de várias formas.
Wack-a-mole	Jogo das toupeiras, os alunos terão de escolher as toupeiras que correspondem às respostas corretas.
Group Sort – Classificação em grupos	Os alunos arrastam e soltam itens na categoria correta.
Hangman – Jogo da força	Um clássico que não precisa apresentações. Descobrir palavras, adjetivos, conceitos, profissões, enfim, uma infinidade de possibilidades.
Find the match – Encontrar o par	As perguntas aparecem com um formato diverso (texto ou imagem) e os alunos escolhem a resposta correta escolhendo de entre várias opções.
Anagram – Anagrama	Os alunos decifram uma palavra ou frase reorganizando as letras que são apresentadas.
Open the box – Abre a caixa	Jogo sem classificação que poderá servir para interagir em sala de aula ou pelo aluno em casa.
Wordsearch – Sopa de Letras	Identificação de palavras numa matriz de letras, com possibilidade de associação a imagens
Balloon Pop – Rebenta Balões	Os alunos rebentam os balões para soltar as respostas corretas e terão de acertar no local correto. Funciona com níveis e tempo.
CrossWord – Palavras Cruzadas	Associadas a um tema, o professor pode lançar um desafio de palavras cruzadas à turma, atribuindo as pistas que consideram pertinentes
Unjumble – Ordenar frases	Simples, colocar frases na sua ordem correta, por arrastamento das palavras.
True or False – Verdadeiro ou Falso	Com base num enunciado, o aluno terá de decidir se Verdadeiro ou Falso.
Labelled diagram – Diagrama Legendado	Os alunos fazem as ligações para associar e combinar instruções e imagens.
Missing Word – Completar frases	Exercícios para completar frases com palavras que aparecem como pistas e podem ser arrastadas e largadas no local correto.
TV Quiz	Tal como no quiz, os alunos responde a perguntas de múltipla escolha. Inclui um cronómetro, pontuação, 50/50, entre outras.
Random Cards – Cartões aleatórios	Sem pontuação, serve para retirar aleatoriamente cartas com itens que poderão servir para várias finalidades, incluindo debates.
Random Wheel – Roda da Sorte	Esta roleta, também sem pontuação, poderá ser usada com várias intenções. Pode ser uma forma para sortear grupos de trabalho, ou temas. Poderá ser uma forma de apresentar um conceito para que se possa discutir. As opções que vão saindo poderão ser eliminadas da lista.

Genially — <https://www.genial.ly/>

Genially é uma plataforma que permite a criação de conteúdos interativos e animados. Com a versão gratuita, professores e alunos podem criar sequências de aula, apresentações, atividades lúdicas, entre outros, que podem ser dotados de interatividade e de animação. O conteúdo pode ser criado desde o zero ou utilizando *templates* disponíveis na plataforma.

15 ways to use Genially in the classroom



Nearpod — <https://nearpod.com/>

O Nearpod é uma ferramenta que mistura avaliação formativa e uma dinâmica de apresentações interativas em sala de aula, envolvendo de forma colaborativa os alunos com uma série de atividades e questões através dos seus dispositivos móveis. Todo este processo é ainda enriquecido porque permite ao professor a elaboração de sequências de aula com a incorporação de vídeos, áudio, imagens e links da Internet.



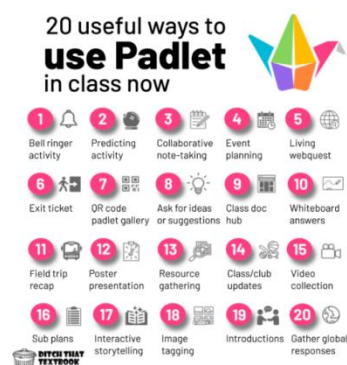
CANVA — https://www.canva.com/pt_pt/

Canva é uma plataforma de design gráfico que permite aos utilizadores criar apresentações, pôsteres e outros conteúdos multimédia. Para além do acesso por computador, está igualmente disponível na versão móvel. É uma excelente ferramenta para tornar os conteúdos atrativos, integrando milhões de imagens, fontes, modelos e ilustrações.



Padlet — <https://padlet.com>

O **Padlet** é uma ferramenta digital que permite a criação de quadros virtuais, com grande potencialidade para apresentar ou partilhar conteúdos (imagens, vídeos, documentos de texto) aos alunos, como também possibilita a orientação de tarefas para o desenvolvimento de atividades educativas. Permite, igualmente, a interação dos alunos, quer seja através de comentários ou até a criação de novos itens no quadro. A plataforma é extremamente intuitiva e oferece variados formatos de quadros possíveis. A desvantagem da plataforma está no número de murais que podem ser criados e partilhados no modo gratuito, apenas três. Ainda assim, é um recurso digital com potencial da assim tem potencial de uso e deve ser explorada.



KAHOOT! — <https://kahoot.com/schools-u/>

O Kahoot permite implementar, de uma forma lúdica, atividades de aprendizagem, por meio da utilização dos dispositivos móveis dos alunos. Permite criar uma série de perguntas de múltipla escolha, relacionadas com o tema que está a ser abordado nas aulas. Além disso, é possível adicionar imagens ou vídeos às questões, promovendo uma participação mais ativa. Os alunos visualizam as questões projetadas numa tela ou no quadro interativo, escolhendo a resposta correta nos seus dispositivos móveis. Os resultados são exibidos em tempo real após cada questão.



Plickers — <https://get.plickers.com/>

O Plickers é um aplicativo que incentiva a interação entre educadores e estudantes a partir da criação de quizzes digitais em tempo real. A ferramenta permite uma avaliação através da plataforma, não obrigando os alunos a fazer o download do aplicativo. Basta que o professor tenha a aplicação num telemóvel e tenha imprimido os cartões de realidade aumentada. Cada estudante receberá o seu próprio cartão, e terá de posicioná-lo de acordo com a resposta que escolher. A aplicação tem um mecanismo de scanner através da câmara do telemóvel, que decodifica as respostas dos cartões. É sem dúvida uma alternativa que permite criar atividades de avaliação dinâmicas.



Responsável pela equipa PADDE,

Aprovado em reunião do Conselho Pedagógico de 27/11/2023

O Diretor