

ESCOLA SECUNDÁRIA DE PENICHE

PROJETO EDUCATIVO 2025-2028



Escola Secundária de Peniche



Escola Secundária de Peniche



O conhecimento a construir o futuro

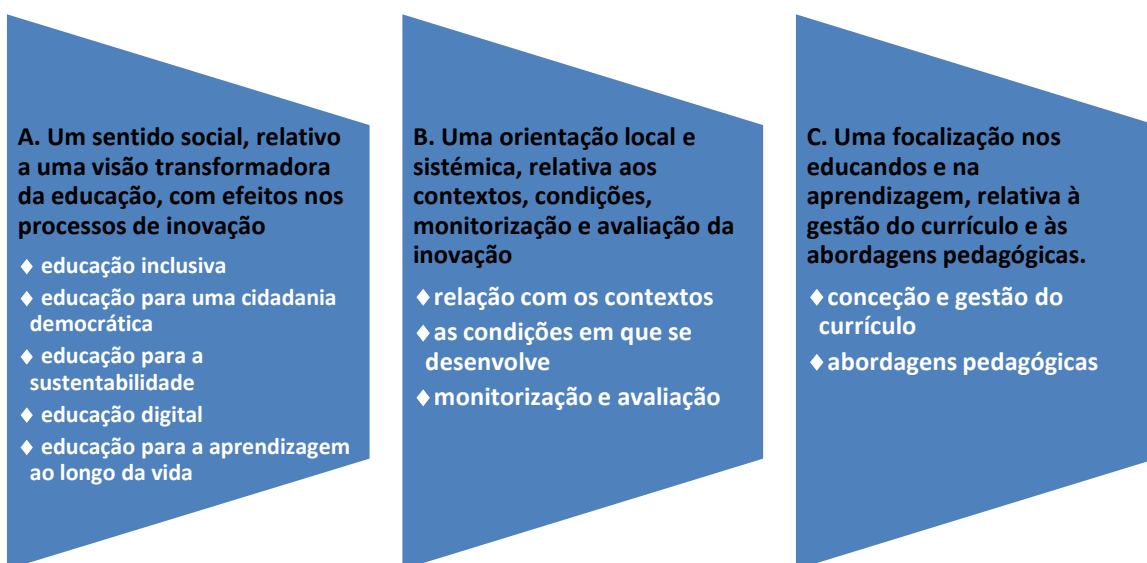
Índice

1. Introdução	4
2. Fundamentos.....	5
3. Plano de Ação	9
4. Aprovação do Projeto Educativo	16
5. Divulgação do Projeto Educativo.....	16
6. Avaliação/Monitorização do Projeto Educativo	16
7. Vigência do Projeto Educativo.....	16
8. Bibliografia.....	16
9. Webgrafia	17
10. Anexos	18

1. INTRODUÇÃO

O Projeto Educativo 2025-2028 (PE) tem na sua génese a consciência de que a educação se confronta com desafios globais sistémicos, relacionados com a crise das democracias e a generalização da Inteligência Artificial (IA) a todas as dimensões da vida humana. Em época de crise e de incerteza, a escola pública vê-se confrontada (mais uma vez) com novas exigências, implorando por respostas para velhos e novos problemas. A resposta da teoria educativa, hoje como no passado, assenta na urgência da inovação pedagógica. Partindo de uma conceptualização produzida pelo Conselho Nacional de Educação (CNE), entende-se por INOVAÇÃO PEDAGÓGICA “um processo fundamentado, situado e intencional de conceção, desenvolvimento e avaliação de mudanças nas práticas educativas, focando-as nos educandos e na aprendizagem, e orientando-as para a construção de uma educação e de uma sociedade (cada vez mais) humanistas e democráticas”.¹

Tal aceção significa que a inovação pedagógica não é algo que se adquira como produto ou decorra de uma simples formulação de expectativas e boas vontades. Resulta, antes de mais, de um equilíbrio de vontades, de um diagnóstico rigoroso e de uma convergência de propósitos e ambições. A auscultação da comunidade educativa revelou essa vontade de mudança. O novo projeto educativo, na sua visão e no seu plano de ação, não pode adquirir uma feição distinta da que lhe foi traçada em debate público, em que se reconhece que “conferir um sentido social à educação e à inovação pedagógica implica empreender esforços para assegurar uma educação de qualidade para todos, assente em valores humanistas e democráticos como a liberdade, a responsabilidade social, a solidariedade, a inclusão, a justiça, a equidade e a interculturalidade”.² É este o desafio. Pertence à CNE a definição de três domínios estruturantes em matéria de inovação pedagógica:



¹ [Recomendacao_Inovacao_Pedagogica_nas_Escolas.pdf](#).

² Ibidem.

2. FUNDAMENTOS

Explanados os desafios da inovação pedagógica, trazidos ao debate público através de um conjunto de eixos estratégicos³, importa recordar que as transformações educativas recusam choques violentos. Mudar a cultura pedagógica e organizacional de uma escola leva tempo, pressupõe estabilidade, solidariedade e diálogo institucionais e uma abertura ao exterior, à comunidade. O contexto sociocultural do território, a ausência de participação dos pais e encarregados de educação na vida escolar e o ambiente geral de incerteza constituem desafios não despidiendos. Mas uma cultura de inovação procura sobretudo a superação dos desafios, aproveitando as oportunidades criadas em processo de alinhamento com as políticas públicas de educação.

Este equilíbrio difícil, mas necessário, entre as exigências da inovação e o compromisso com a qualidade e o rigor do serviço público de educação justifica os limites autoimpostos em matéria de opções estratégicas. Com efeito, atendendo aos fracos progressos em matéria de inovação pedagógica, revelados no *Relatório de avaliação do projeto educativo 2024-2025*,⁴ era sobretudo necessário estabelecer a prioridade do paradigma “Aprendizagem centrada no aluno”, inscrevendo-o como “Visão” a partir da qual se estabelecem dois eixos instrumental e conceptualmente subordinados. O plano de ação será assim gizado a partir dos seguintes eixos estratégicos:

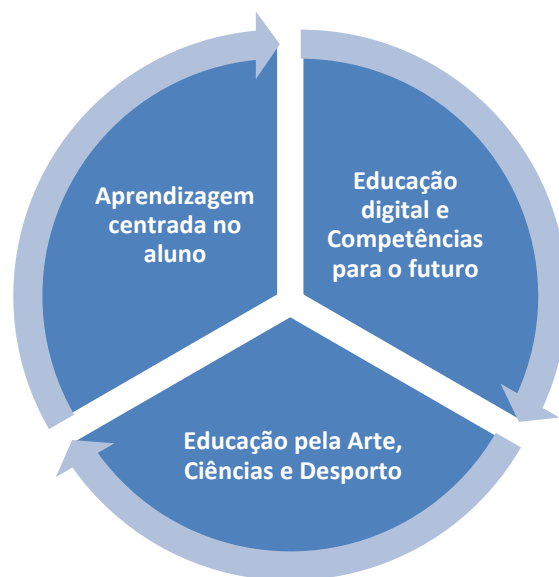


Imagem 1: Gráfico com eixos estratégicos.

³ Foram eles: *Aprendizagem centrada no aluno, Inclusão e Equidade Educativa, Sustentabilidade e Cidadania Global, Educação Digital e Competências para o Futuro, Valorização da Educação Profissional e da Aprendizagem ao Longo da Vida, Formação e Valorização dos Professores, Educação pela Arte e Cultura.*

⁴ *Relatório de avaliação do projeto educativo 2024-2025: Meta não cumprida, Fomentar a inovação pedagógica e organizacional* (p. 4).

O eixo **aprendizagem centrada no aluno** consubstancia uma mudança de paradigma que não representa grande novidade em matéria de conceptualização, uma vez que a sua teorização remonta ao pós II Guerra Mundial.⁵ Trata-se de promover pedagogias ativas a partir de problemas, envolvendo os alunos na construção e na definição de sentido(s) para o conhecimento. Tais mudanças de processos e dinâmicas educativas, complexos e nem sempre consensuais, podem beneficiar de uma “Orientação Local e Sistémica”, convidando a uma convergência com o conceito de “Peniche Cidade Educadora”. A integração do projeto educativo no modelo das cidades educadoras legitima-se no princípio de que a Cidade Educadora “tem personalidade própria, integrada no país do qual faz parte. A sua identidade é, por conseguinte, interdependente do território em que está inserida” (*Carta das Cidades Educadoras*, “Preâmbulo”)⁶. Trata-se, por um lado, de assumir a escola como promotora de uma cultura de cidadania que responda aos desafios globais de crise, incerteza e mudança. Por outro, de compreender a escola como elevador social num território com défice de escolarização⁷, promovendo o conhecimento como instância de transformação e realização, inovando num quadro de solidariedade e de uma comunidade de valores. Finalmente, Peniche Cidade Educadora deve reconhecer, como boa parte do país, a sua predisposição multicultural de cidade de inclusão, redesenhando a identidade cultural do seu território.

A promoção da inovação pedagógica através de uma pedagogia centrada em problemas e projetos encontra no território de Peniche um conjunto diversificado de recursos pedagógicos. O património cultural e natural⁸ fornece recursos diversos para edificar cenários de aprendizagem inovadores, seja para aulas externas, projetos de turma, domínios de autonomia pedagógica (DAC) ou projetos inter e transdisciplinares para os diferentes percursos formativos. A educação pelo património visa promover a consciência, a valorização e a preservação do património, além de fortalecer a identidade cultural do território e reforçar a responsabilidade individual e a cultura de cidadania.

O recente investimento público em equipamentos tecnológicos na Escola Secundária de Peniche promove o seu alinhamento com as políticas públicas de educação, enquanto recai sobre nós a responsabilidade de colocar tais equipamentos ao serviço do desenvolvimento de competências digitais e tecnológicas nos diferentes percursos formativos. Sente-se, em face desta circunstância, a necessidade de tornar as escolas do concelho mais eficazes na promoção do conhecimento e de competências essenciais para o século XXI, reforçando igualmente a inclusão e a cidadania para um mundo global. *A inovação pedagógica* pressupõe o trabalho colaborativo dos

⁵ Cf. David P. Ausubel, *Aquisição e Retenção de Conhecimentos: Uma Perspectiva Cognitiva*, Lisboa, Plátano Editora, 2000.

⁶ [Carta das Cidades Educadoras | Associação Internacional de Cidades Educadoras](#).

⁷ Para uma caracterização geral e específica do município vide [Carta Educativa do Município de Peniche | CM Peniche](#).

⁸ Vide Anexo II.

educadores e uma reconceptualização das atividades e dinâmicas de aprendizagem, para o que são necessários recursos tecnológicos e equipamentos adequados. Os Centros Tecnológicos e as Salas LED, assim como clubes e projetos, potenciam a criação de cenários de aprendizagem inovadores através de atividades curriculares e extracurriculares. Esta é a lista de ofertas da escola secundária:

- Centro de Formação Desportiva – Surfing
- Clube Ciência Viva
- Clube de Direitos Humanos
- Clube de Teatro
- Clube de Voluntariado: Missão Servir
- Desporto Escolar
- Eco – Escolas (bandeira verde)
- Escola Azul (bandeira azul)
- Escola Embaixadora do Parlamento Europeu
- Escola Promotora de Saúde (selo escola saudável – nível 3)
- Olimpíadas
- Parlamento Jovem
- Plano Nacional das Artes
- Plano Nacional de Leitura
- Rádio Escolar
- Rede Escolas Anticorrupção
- Centro Tecnológico Especializado (Digital)
- Centro Tecnológico Especializado (Informática)

Já o eixo **Educação Digital e Competências para o Futuro** merece uma definição conceptual que, mesmo em termos sumários, enquadre o plano de ação e a sua integração no currículo nacional. As áreas de competências foram definidas pelas instituições europeias no documento *Key Competences for Lifelong Learning, European Commission* e estão organizadas nas seguintes áreas de competências: **Multilínguas, Matemática, ciência, tecnologias e engenharia, Digital, Pessoal, social e aprender a aprender, Cidadania, Empreendedorismo e Consciência cultural e expressão**. Atendendo à centralidade do digital no contexto institucional atual (nacional e europeu), importa olhar de perto para as competências digitais que a Comissão Europeia define no documento referido:

"... A competência digital envolve o uso confiante, crítico e responsável das tecnologias digitais para aprendizagem, no trabalho e para participação na sociedade. Inclui literacia em informação e dados, comunicação e colaboração, literacia mediática, criação de conteúdo digital (incluindo programação), segurança (incluindo bem-estar digital e competências relacionadas com a cibersegurança), questões de propriedade intelectual, resolução de problemas e pensamento crítico".⁹

Considerada na sua complexidade, que inclui a mais recente introdução de sistemas de

⁹ Key Competences for Lifelong Learning, European Commission, 2019, p. 10. Link: [Key competences for lifelong learning - Publications Office of the EU](#). Vide Anexo I.

Inteligência Artificial,¹⁰ o presente documento deve estabelecer o modo de integração das competências digitais no currículo e nas dinâmicas e estratégias de ensino e aprendizagem¹¹ a partir de três possibilidades: A) como um tema interdisciplinar, as competências digitais são entendidas como transversais; B) Como uma disciplina separada ou C) Integradas noutras disciplinas.¹² A existência de Centros Tecnológicos especializados (Informática e Digital), pode e deve desbravar caminhos na definição de opções estratégicas para a educação digital.

Em relação ao eixo **Educação pela Arte, Ciências e Desporto**, a literatura da especialidade¹³ aponta um conjunto não despidendo de vantagens:

- (A) a arte estimula a criatividade, a imaginação e a expressão, enquanto a ciência fortalece o raciocínio lógico, a observação e a análise;
- (B) promove uma visão mais ampla do conhecimento, rompendo com a fragmentação das disciplinas e incentivando a colaboração;
- (C) permite a criação de experiências de aprendizagem mais dinâmicas e interativas, envolvendo os alunos de forma mais ativa no processo de conhecimento;
- (D) pode ajudar os alunos a aprender de forma mais eficiente e a desenvolver uma maior compreensão dos conceitos científicos;
- (E) a colaboração em projetos artísticos e científicos fomenta as habilidades de comunicação, trabalho em equipa e resolução de conflitos;
- (F) a arte e as ciências podem tornar a educação mais interessante e envolvente, motivando os alunos a aprender de forma mais ativa e criativa.

A educação pela arte e pelas ciências pode assumir-se como motor de desenvolvimento de metodologias de ensino que promovam a aprendizagem baseada em projetos, em pesquisa e experimentação e na resolução de problemas, mobilizando diferentes áreas do saber numa perspetiva integradora e não cumulativa, em suma, promovendo o pensamento crítico e a criatividade.

Conscientes de que uma transformação paradigmática em educação é complexa, desafiante e exigente, em especial em tempos de incerteza, assumimos um plano de ação que visa sobretudo a mudança processos educativos. O desafio é óbvio, mas consideramos que a concretização deste projeto educativo constituirá uma etapa necessária para que, numa fase subsequente, se possa promover um **Projeto Piloto de Inovação Pedagógica (PIIP)**, na medida em que este visa desenvolver uma “ escola inclusiva, flexível, inovadora e diferenciadora, que responda aos desafios do mundo atual e às expectativas dos alunos e da comunidade, procurando valorizar a identidade do ensino secundário e diversificar as suas formas de organização”, projeto

¹⁰ Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y., DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens, EUR 31006 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2022, ISBN 978-92-76-48882-8, doi:10.2760/115376, JRC128415.

¹¹ Elencam-se oito competências digitais consideradas essenciais: *Avaliar dados, informações e conteúdos digitais; colaborar por meio de tecnologias digitais; gerir identidade digital; desenvolver conteúdo digital; programar/codificar; proteger dados pessoais e privacidade; proteger saúde e bem-estar; identificar lacunas de competência digital*. Cf. European Commission/EACEA/Eurydice, 2019. Digital Education at School in Europe. Eurydice Report. Luxembourg: Publications Office of the European Union.

¹² Digital Education at School in Europe, p. 28.

¹³ Vide bibliografia final.

regulamentado pelo Despacho n.º 9128/2024, de 12 de agosto, alterado pelo Despacho n.º 4517/2025, de 11 de abril. Certamente que tais sucessos exigem lideranças esclarecidas nos planos científico, pedagógico e organizacional, e uma vontade de apontar à excelência num quadro de valores humanistas e sociais, pois recordando o grande épico...

*Porque dos feitos grandes, da ousadia
Forte e famosa, o mundo está guardando.*

3. PLANO DE AÇÃO

O plano de ação está estruturado em função de eixos estratégicos, objetivos estratégicos e objetivos operacionais. A avaliação assumirá uma dimensão essencialmente qualitativa, pese embora os indicadores quantitativos que serão avaliados no fim do ciclo de três anos.

A) Aprendizagem centrada no aluno	Objetivos estratégicos	Promover aprendizagens baseada em metodologias ativas	Objetivos Operacionais	1. Desenvolver metodologias baseadas em problemas e projetos
				2. Privilegiar a interdisciplinaridade e os projetos integradores no ensino profissional
				3. Atualizar procedimentos de avaliação dos processos educativos e dos resultados académicos
				4. Reforçar o suporte psicológico e socioemocional dos alunos
	Objetivos estratégicos	Promover o trabalho colaborativo	Objetivos Operacionais	5. Estabelecer parcerias com instituições científicas, culturais e empresariais
				6. Investir na capacitação docente para novas metodologias e para o trabalho colaborativo
	Objetivos estratégicos	Valorizar a responsabilidade dos estudantes e das famílias no percurso educativo dos alunos	Objetivos Operacionais	7. Incluir os Pais e Encarregados de Educação nas dinâmicas da escola
				8. Reforçar a participação cívica, a autonomia e a responsabilidade dos estudantes

B) Educação digital e Competências para o Futuro	Objetivos estratégicos	Promover a literacia digital dos alunos e formandos	Objetivos Operacionais	1. Desenvolver competências digitais em contexto curricular
		Promover a literacia digital dos docentes e não docentes		2. Promover a ética e a responsabilidade social no uso de sistemas digitais
		3. Investir na capacitação docente para a literacia digital		

C) Educação pela Arte, Ciências e Desporto	Objetivos estratégicos	Incorporar as artes como elementos essenciais no currículo	Objetivos Operacionais	1. Estimular pensamento crítico, a criatividade e a inclusão através da arte
		Valorizar a identidade cultural e promover diversidade na educação		2. Desenvolver a abordagem educacional STEAM ¹⁴
		Promover uma educação para a sustentabilidade		3. Desenvolver projetos inter e/ou transdisciplinares em torno do património local
		4. Promover o conhecimento através de atividades de natureza cultural, científica e artística		
		5. Desenvolver projetos que promovam a educação para a sustentabilidade a partir das realidades locais		
		6. Promover a literacia financeira		

¹⁴ O STEAM é uma abordagem educacional que reconhece a importância de conectar as áreas de Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática no processo de aprendizagem. Em vez de focar em aulas teóricas e isoladas, o STEAM incentiva a criação de projetos práticos e interdisciplinares, onde os alunos aplicam os conhecimentos adquiridos para resolver problemas do dia a dia.

Eixo estratégico A – APRENDIZAGEM CENTRADA NO ALUNO

Objetivo estratégico: Promover aprendizagens baseadas em metodologias ativas

Objetivos operacionais	Meta do ciclo	Ações	Indicadores
EA-M1 - Desenvolver metodologias baseadas em problemas e projetos.	80 % dos docentes aplicarão pelo menos uma metodologia ativa nas suas práticas letivas	<ul style="list-style-type: none"> Promover a diversidade de metodologias (projeto, problemas, estudo de caso, gamificação, <i>design thinking</i>, <i>microlearning</i>, etc) Promover a aprendizagem colaborativa através de trabalho de grupo/equipa Promover mecanismos/instrumentos de apoio que respondam aos atrasos graves de aprendizagem 	<ul style="list-style-type: none"> % de docentes com registo de práticas com metodologias ativas em planos de aula ou relatórios. Nº de turmas com projetos pedagógicos desenvolvidos em contexto de aula. Nº de sessões de formação sobre metodologias ativas realizadas. Nível de satisfação dos alunos sobre envolvimento em metodologias inovadoras (inquérito anual)
EA-M2 - Privilegiar a interdisciplinaridade e os projetos integradores em todas as ofertas formativas.	Implementar, pelo menos, 1 DAC e 1 projeto integrador anualmente por turma, durante o ciclo de formação	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolver os Domínios de Autonomia Curricular (DAC) Desenvolver Projetos integradores 	<ul style="list-style-type: none"> N.º de projetos interdisciplinares realizados por curso % de docentes envolvidos em atividades integradoras. N.º de DAC (Domínios de Autonomia Curricular) implementados. Avaliação qualitativa dos projetos integradores.
EA-M3 - Atualizar procedimentos de monitorização e avaliação dos processos educativos e dos resultados académicos	Criar instrumentos de supervisão/intervisão em todos os departamentos curriculares	<ul style="list-style-type: none"> Promover mecanismos de supervisão pedagógica/intervisão pedagógica Monitorizar os resultados escolares de forma integrada, considerando os referenciais: Oeste e Nacional e o Projeto EQAVET. 	<ul style="list-style-type: none"> N.º de sessões de supervisão/intervisão pedagógica realizadas no quadro dos departamentos (por áreas disciplinares). Variação (%) dos resultados escolares por ciclo e curso, comparados aos referenciais regionais/nacionais (avaliação interna e externa). Existência de relatórios de monitorização trimestral dos resultados escolares.
EA-M4: Reforçar o suporte psicológico e socio emocional dos alunos	60% dos alunos identificados estejam envolvidos em ações de suporte psicológico e socioemocional até 2028	<ul style="list-style-type: none"> Reforçar o número de alunos que participam em atividades extracurriculares (Desporto escolar, clube de teatro, etc.) Criar tertúlias destinadas a aprofundar laços sociais entre os alunos Envolver antigos alunos em campanhas de informação sobre percursos académicos e profissionais Criar ações a partir do desporto para melhorar a saúde mental dos alunos 	<ul style="list-style-type: none"> Percentagem de alunos envolvidos em atividades extracurriculares N.º de tertúlias realizadas e n.º médio de participantes Nº de atividades desportivas com foco no bem-estar mental Nº de campanhas com ex-alunos e participação registada

Objetivo estratégico: Promover o trabalho colaborativo			
Objetivos operacionais	Meta do ciclo	Ações	Indicadores
EA-M5- Estabelecer parcerias com instituições científicas, culturais e empresariais	Estabelecer ou renovar pelo menos 30 parcerias ativas com entidades científicas, culturais e empresariais	<ul style="list-style-type: none"> • Estabelecer parcerias com instituições locais • Estabelecer parcerias com universidades, politécnicos e instituições científicas • Estabelecer parcerias com museus e instituições culturais • Promover a colaboração de empresas em domínios científicos • Estabelecer parcerias com órgãos locais (CMP, Juntas de Freguesia, IPSS, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Nº de parcerias formalizadas (protocolos ou memorandos assinados). • Nº de atividades ou eventos realizados com parceiros (ex: visitas, palestras, oficinas). • Nº de alunos envolvidos em ações com parceiros externos. • Grau de satisfação dos parceiros (medido através de questionário simples).
EA-M6- Investir na capacitação docente para novas metodologias e para o trabalho colaborativo	Garantir que 90 % dos docentes participem em, pelo menos, uma ação de formação sobre metodologias ativas e/ou trabalho colaborativo e que 100 % das disciplinas tenham horários com tempos comuns para trabalho em equipa	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar os horários de forma a existirem tempos comuns entre docentes que lecionem a(s) mesma(s) disciplina(s) e/ou os mesmos anos de escolaridade. • Promover formação sobre trabalho colaborativo 	<ul style="list-style-type: none"> • % de docentes que frequentaram ações de formação interna ou externa sobre metodologias ativas/trabalho colaborativo. • Nº de ações de formação promovidas no ano letivo. • % de turmas/disciplinas com tempos comuns atribuídos no horário para trabalho colaborativo. • Nº de reuniões colaborativas realizadas por equipas disciplinares ou interdisciplinares. • Grau de satisfação docente com a organização dos horários e oportunidades de colaboração (via inquérito interno)
Objetivo estratégico: Valorizar a responsabilidade dos estudantes e das famílias no percurso educativo dos alunos			
Objetivos operacionais	Meta do ciclo	Ações	Indicadores
EA-M7: Incluir os Pais e Encarregados de Educação nas dinâmicas da escola	Fortalecer a corresponsabilização ativa das famílias, objetivando em 40% a participação das famílias nas atividades escolares	<ul style="list-style-type: none"> • Promover a criação de uma associação de pais • Estimular a participação dos pais e encarregados de educação em atividades e projetos • Desenvolver ações de formação/culturais destinadas aos pais e encarregados de educação 	<ul style="list-style-type: none"> • Nº de eventos com participação ativa de encarregados de educação • Taxa de participação dos pais nas reuniões • Existência e funcionamento regular da associação de pais • Nº de ações formativas/culturais dirigidas às famílias
EA-M8: Reforçar a participação cívica, a autonomia e a responsabilidade dos estudantes	Assegurar que todos os estudantes tenham oportunidades estruturadas de participação democrática, garantindo que 100% das turmas são representadas em órgãos consultivos, fóruns ou	<ul style="list-style-type: none"> • Integrar representantes da AE em processos de consulta escolar. • Criar mecanismos de auscultação dos estudantes (Assembleia geral de alunos, caixas de sugestões digitais). 	<ul style="list-style-type: none"> • Taxa de participação dos alunos em auscultações anuais. • Grau de satisfação dos estudantes relativamente à participação (inquérito anual). • N.º de projetos e iniciativas co-construídos com a AE.

	processos participativos da escola.	<ul style="list-style-type: none"> Formalizar reuniões trimestrais AE– Direção com plano de acompanhamento 	
--	--	---	--

Eixo estratégico B – EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPETÊNCIAS PARA O FUTURO			
Objetivo estratégico: Promover a literacia digital dos alunos e formandos			
Objetivos operacionais	Meta do ciclo	Ações	Indicadores
EB-M1: Desenvolver competências digitais em contexto curricular	Atingir 90% de alunos/formandos a utilizar regularmente ferramentas digitais em atividades curriculares em, pelo menos, três áreas disciplinares ou UFCD por ano letivo	<ul style="list-style-type: none"> Promover as competências digitais no contexto das diferentes disciplinas/áreas de competência Promover a utilização dos Centros Tecnológicos e das Salas LED 	<ul style="list-style-type: none"> % de alunos que usam ferramentas digitais em contexto curricular (por autoavaliação e registos docentes) N.º de disciplinas/UFCD com planificação que integra competências digitais (validadas em conselho pedagógico). % de trabalhos ou produtos digitais apresentados por alunos/formandos anualmente. Resultados de avaliação de competências digitais com base em DigComp¹⁵ (nível médio-alto \geq 70% dos alunos em 2028).
EB-M2: Promover a ética e a responsabilidade social no uso de sistemas digitais	Garantir que 100% dos alunos/formandos participam anualmente em pelo menos uma ação de sensibilização sobre ética, cidadania digital ou segurança online	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolver ações sobre uso responsável de sistemas digitais Promover o debate entre os alunos /formandos sobre a netiqueta 	<ul style="list-style-type: none"> % de alunos/formandos envolvidos nas ações (dados de presenças ou plataformas) N.º total de ações realizadas por ano N.º de incidentes reportados relacionados com uso indevido de tecnologia
Objetivo estratégico: Promover a literacia digital dos docentes e não docentes			
Objetivos operacionais	Meta do ciclo	Ações	Indicadores
EB-M3: Investir na capacitação docente e não docente para a literacia digital	Certificar 100% dos docentes e 80% dos não docentes em níveis B1 ou superiores do referencial DigCompEdu	<ul style="list-style-type: none"> Promover formação contínua especializada sobre literacia digital Desenvolver reflexão crítica sobre a relação entre as tecnologias (digitais) e a educação Participar em ações internacionais de literacia 	<ul style="list-style-type: none"> % de docentes e não docentes com formação em competências digitais (certificada ou reconhecida). N.º de horas de formação interna e externa realizadas por ano.

¹⁵ DigComp - Quadro de Referência para a Competência Digital dos Cidadãos

		digital (Erasmus +)	<ul style="list-style-type: none"> • Resultados de autoavaliações DigCompEdu com progressão anual positiva (mínimo de 20% de progressão cumulativa). • N.º de ações internacionais e n.º de profissionais envolvidos
--	--	---------------------	--

Eixo estratégico C – EDUCAÇÃO PELA ARTE, CIÊNCIAS e DESPORTO			
Objetivo estratégico: Incorporar as artes como elementos essenciais no currículo			
Objetivos operacionais	Meta do ciclo	Ações	Indicadores
EC-M1: Estimular o pensamento crítico, a criatividade e a inclusão através das artes	Implementar, pelo menos, 6 projetos interdisciplinares que articulem artes e ciências, com a participação de 70% das turmas regulares e profissionais.	<ul style="list-style-type: none"> • Promover o ensino das ciências através das artes • Estudar e divulgar o património artístico local em projetos educativos • Realizar projetos artísticos interculturais: pintura, música ou teatro com temas ligados às origens culturais dos alunos imigrantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • N.º de projetos desenvolvidos que integram arte e ciências. • % de alunos envolvidos por ciclo e modalidade. • N.º de produtos artísticos/científicos apresentados publicamente (exposições, vídeos, apresentações). • Nível de satisfação dos alunos (inquérito final ≥ 80% de avaliação positiva).
EC-M2: Desenvolver a abordagem educacional STEAM ¹⁶	Capacitar 80% dos docentes em abordagem STEAM e implementar, pelo menos, 1 projeto piloto por ano letivo com essa metodologia	<ul style="list-style-type: none"> • Promover formação específica em abordagem educacional STEAM 	<ul style="list-style-type: none"> • % de docentes formados em STEAM. • Avaliação da eficácia dos projetos (relatórios pedagógicos ou questionários). • % de alunos que demonstram competências STEAM.
Objetivo estratégico: Valorizar a identidade cultural e promover diversidade na educação			
Objetivos operacionais	Meta do ciclo	Ações	Indicadores
EC-M3: Desenvolver projetos inter e/ou transdisciplinares em torno do património local	4 projetos sobre o património local (cultural e natural), envolvendo, pelo menos, 75% das	<ul style="list-style-type: none"> • Estudar e divulgar o património local (cultural e natural) em projetos educativos (Ciências Naturais e Humanas) 	<ul style="list-style-type: none"> • N.º de projetos interdisciplinares realizados. • % de turmas envolvidas. • N.º de produtos finais (roteiros, exposições, vídeos, visitas guiadas, etc).

¹⁶ A Educação STEAM refere-se a uma abordagem educacional que integra as áreas de Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática. É uma metodologia interdisciplinar que visa preparar os alunos para um futuro cada vez mais baseado em habilidades STEAM, promovendo a resolução de problemas, a criatividade e o pensamento crítico. A Educação STEAM não se limita a ensinar cada disciplina de forma isolada. Em vez disso, interliga-as, criando situações de aprendizagem que exigem a aplicação prática do conhecimento em diferentes áreas. Essa abordagem incentiva a colaboração, a comunicação, a autonomia e a capacidade de resolver problemas de forma criativa.

	turmas dos cursos e profissionais	<ul style="list-style-type: none"> Realizar projetos sobre o património local com comparação com o património de origem dos alunos imigrantes. 	<ul style="list-style-type: none"> Participação de parceiros locais (autarquias, museus, associações).
EC-M4: Promover o conhecimento através de atividades de natureza cultural, científica e artística	Garantir que 100% dos alunos/ formandos participam anualmente em pelo menos uma atividade cultural, científica ou artística no âmbito de visitas de estudo ou parcerias internacionais	<ul style="list-style-type: none"> Reforçar visitas de estudo que tenham como prioridade as ciências, a cultura e as artes (local, nacional e internacional) Desenvolver o programa de parcerias internacionais para alunos/formandos (adultos) Promover ações/atividades sobre outras regiões do mundo ou culturas 	<ul style="list-style-type: none"> % de alunos/formandos envolvidos nas atividades por ano. N.º de visitas de estudo realizadas com foco cultural/científico. N.º de parcerias internacionais ativas. Avaliação dos participantes (≥ 80% de feedback positivo).

Objetivo estratégico: Promover uma educação para a sustentabilidade

Objetivos operacionais	Meta do ciclo	Ações	Indicadores
EC-M5: Desenvolver projetos que promovam a educação para a sustentabilidade a partir de múltiplas realidades	Implementar anualmente, pelo menos, 4 projetos de sustentabilidade envolvendo alunos de diferentes níveis de ensino, com impacto local (escola/comunidade)	<ul style="list-style-type: none"> Criar projetos e ações educativas relacionados com a sustentabilidade. Realizar projetos sobre o património local com comparação com o património de origem dos alunos imigrantes. Promover a participação em ações internacionais sobre sustentabilidade (Erasmus +) 	<ul style="list-style-type: none"> N.º de projetos desenvolvidos por ano. % de turmas/alunos envolvidos. N.º de parcerias externas (município, ONG, empresas). Avaliação de impacto local (ex: redução de resíduos, melhoria de espaços, participação comunitária). N.º de ações internacionais e n.º de participantes
EC-M6: Promover a literacia financeira	Realizar ações regulares de literacia financeira em 100% dos anos de escolaridade obrigatória e outras modalidades de ensino	<ul style="list-style-type: none"> Criar oficinas práticas de literacia financeira; Integrar aa literacia financeira em disciplinas como Matemática, Economia, ou TIC e na Área de Cidadania e Desenvolvimento Realizar <i>workshops</i> sobre finanças pessoais Realizar projetos para alunos adultos (EFA, Qualifica, PLA) 	<ul style="list-style-type: none"> N.º de ações formativas realizadas. % de alunos por nível/modalidade envolvidos. Parcerias estabelecidas com instituições financeiras ou organismos reguladores.



4. APROVAÇÃO DO PROJETO EDUCATIVO

Como determina o Decreto-Lei nº 75/2008, de 22 de abril, alterado pelo Decreto-Lei nº 137/2012, de 2 de julho, é da competência do Conselho Geral aprovar, acompanhar e avaliar a implementação do PE.

5. DIVULGAÇÃO DO PROJETO EDUCATIVO

O PE é apresentado à comunidade educativa e divulgado através dos meios de comunicação digital.

6. AVALIAÇÃO/MONITORIZAÇÃO DO PROJETO EDUCATIVO

O acompanhamento e avaliação da execução do PE é da responsabilidade do Conselho Geral, com base no relatório anual a apresentar pela EAIMP, como determina a alínea c) do número 1 do artigo 46.º do Regulamento Interno.

7. VIGÊNCIA

O presente PE vigora entre os anos escolares 2025/2026 e 2027/2028.

8. BIBLIOGRAFIA

- AUSUBEL, David P., *Aquisição e Retenção de Conhecimentos: Uma Perspectiva Cognitiva*, Lisboa, Plátano Editora, 2000.
- CACHAPUZ, Antônio F., “Arte e ciência no ensino das ciências”, *INTERACÇÕES*, n.º 31, pp. 95-106 (2014).
- CALUZI, João José, JUNIOR, Marco Antonio João Fernandes, “Concepções sobre Interdisciplinaridade entre Arte e Ciências: estudo a partir do relato de um professor e de alunos da Educação Básica”, *Ciência & Educação*, Bauru, v. 26, e20045, 2020.
- CORREIA, BEIRANTE, SERRÃO-ARRAIS, CATELA, SANTOS, MARTINS, GALINHA ...& RIBEIRINHA, “Educação STEAM Outdoor: Perceções dos Docentes e Oportunidades de Formação”, *Interacções* N.º 68, PP. 1-26 (2024) e36206.
- COSTA, Carolina Frandsen Pereira, *et alli*, Como a interação entre ciência e arte pode alavancar a divulgação científica?, *Educação Pública - Divulgação Científica e Ensino de Ciências* • v3, nº3, novembro/2024
- FILIFE, Josina Côrte-Real, *Educação steam na aprendizagem da energia: um trabalho com alunos do 10.º ano*, Mestrado em Ensino de Física e de Química no 3.º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário Relatório da Prática de Ensino Supervisionada, Universidade de Lisboa, 2023.
- FEENBERG, Andrew, O que é Filosofia da Tecnologia? (Conferência, 2003).
- JUNIOR, Luiz Henrique Sampaio, “A Teoria Crítica da Tecnologia de Andrew Feenberg: reflexões sobre a inserção de novos elementos tecnológicos no ambiente escolar”, *Revista Brasileira Estudos Pedagógicos*, Brasília, v. 103, n. 265, p. 786-807, set./dez. 2022.
- PINTO, Helena, *Educação Histórica e Patrimonial: Conceções de Alunos e Professores sobre o Passado em Espaços do Presente*, CITCEM – Centro de Investigação Transdisciplinar «Cultura, Espaço e Memória», Porto, 2016.
- READ, H. (2018), *Educação Pela Arte*. (A. Rabaça, & L. Teixeira, Trans.) Lisboa: Edições 70.



SOUSA, Lorryne Evangelista de, “Arte, Ciência e Educação: Um Encontro Necessário”, *Educação Pública - Divulgação Científica e Ensino de Ciências*, v1, nº2, junho/2022.

SOUSA, Valdemar & FRANÇA, Ana, sustentabilidade, ciência, arte e educação: relação possível?, *Literacia Científica: Ensino, Aprendizagem e Quotidiano* (2021), 144–157.

TORRES, Ana Cristina, et alli, Desafios da inovação curricular: Perspetivas de professores veteranos, *Revista Portuguesa de Educação*, 35(1), 405-427. <http://doi.org/10.21814/rpe.23263>

9. WEBGRAFIA

[Arte-Ciência | Champalimaud Foundation](#)

[Diálogos entre Arte e Ciência | Recursos Educativos](#)

[Integrated STEM Learning Scenarios - STE\(A\)M IT](#)

[IDEAdigital #35: Como implementar aprendizagem colaborativa](#) [IDEAdigital #35: Como implementar aprendizagem colaborativa]

[Património cultural e ensino - Culture and Creativity](#)



10. ANEXOS

ANEXO I

O Quadro de Competências Digitais para Cidadãos (DigComp)

Áreas de Competência	Competência
Informação e literacia e dados	<ol style="list-style-type: none">1. Navegar, pesquisar e filtrar dados, informações e conteúdo digital2. Avaliar dados, informações e conteúdo digital3. Gerir dados, informações e conteúdo digital
Comunicação e colaboração	<ol style="list-style-type: none">4. Interagir através de tecnologias digitais5. Compartilhar através de tecnologias digitais6. Envolver-se na cidadania através de tecnologias digitais7. Colaborar através de tecnologias digitais8. Netiqueta9. Gerir identidade digital
Criação de conteúdo digital	<ol style="list-style-type: none">10. Desenvolver conteúdo digital11. Integrar e reelaborar conteúdo digital12. Estabelecer direitos autorais e licenças13. Programar
Segurança	<ol style="list-style-type: none">14. Proteger dispositivos15. Proteger dados pessoais e privacidade16. Proteger a saúde e o bem-estar17. Proteger o meio ambiente
Resolução de Problemas	<ol style="list-style-type: none">18. Resolver problemas técnicos19. Identificar necessidades e respostas tecnológicas20. Usar criativamente tecnologias digitais21. Identificar lacunas de competência digital

Fonte: Digital Education at School in Europe, p. 38.



Anexo II

Lista do património Cultural e natural de Peniche (Incompleto)

1. Património Cultural (Material)

- Igreja da Ajuda
- Igreja da Misericórdia
- Igreja de S. Pedro
- Igreja da Conceição
- Igreja da Senhora da Conceição (Atouguia da Baleia)
- Igreja de S. Leonardo (Atouguia da Baleia)
- Igreja de S. Sebastião (Serra d'El Rei)
- Santuário dos Remédios
- Fortaleza de Peniche
- Forte da Consolação

2. Património Cultural (Imaterial)

- Rendas de Bilros
- Lendas

3. Património Natural

- Arquipélago das Berlengas
- Ponta do Trovão
- Dunas

4. Museu da Liberdade e Resistência

5. Museu das Rendas de Bilros