



PREVENTING AND FIGHTING EARLY LEAVING
FROM EDUCATION & TRAINING WITH AI

stAI

**Agir antes que aconteça: Prevenir e combater o
Abandono Precoce da Educação e Formação com
Inteligência Artificial**

T3.1 Recolha de estudos de caso e boas práticas sobre os potenciais/benefícios da utilização/integração de tecnologias orientadas por dados para apoio à decisão em contextos educativos

Pacote de Trabalho 3

Autor: Emphasys Centre

INFORMAÇÃO DO PROJETO

Acrónimo do projeto:

stAI

Título do projeto: Agir antes que aconteça: Prevenir e combater o Abandono Precoce da Educação e Formação com Inteligência Artificial

Project N°:2023-1-IS01-KA220-SCH-000157308

Subprojetos:

Website: www.stai-edu.eu

Consórcio:



SCHOOL OF EDUCATION



ARTIFICIAL
INTELLIGENCE
RESEARCH GROUP



Colegiul Național de Artă
Octav Băncilă
Iasi



scuola attiva^{NLUS}
EDUCATION FOR THE FUTURE



Cofinanciado pela
União Europeia

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

Projeto N°:2023-1-IS01-KA220-SCH-000157308

Índice

Introdução.....	5
Estudos de Caso Nacionais.....	6
País 1: Islândia	6
Estudo de Caso 1: Mixtúra - Centro de Conhecimento e Inovação:	6
Estudo de Caso 2: Nýsköpunarstofa menntavísinda (Centro de Inovação para as Ciências da Educação).....	7
Estudo de Caso 3: Austur-Vestur Sköpunarsmiðjur (Laboratórios Criativos/Makerspaces Leste-Oeste).....	8
Estudo de Caso 4: STEM Húsavík	9
País 2: Bélgica	12
Estudo de Caso 1: Projeto A'REA UP: o plano de emergência para a saída qualificada	12
Estudo de Caso 2: O Centro de Apoio de Leuven contra o Abandono Escolar	14
Estudo de Caso 3: A Rede Juntos contra o Abandono Escolar	17
Estudo de Caso 4: O Ponto Central de Denúncia para jovens em risco.....	19
País 3: Itália.....	21
Estudo de Caso 1: Steam 4 Future	21
Estudo de Caso 2: Scuole Senza Frontiere	23
Estudo de Caso 3 Classe AI - Inteligência Artificial para a Educação	24
Estudo de Caso 4 Fuoriclasse - Contra o Abandono Escolar Precoce	25
País 4: Roménia	26
Estudo de Caso 1: Discover Steam.....	26
Estudo de Caso 2: Digital Skills. Digital Stories	27
Estudo de Caso 3: Scientix STEM Discovery Campaign 2025.....	29
Estudo de Caso 4: Ozobot Robotics Lab.....	30
País 5: Portugal.....	32
Estudo de Caso 1: UAARE - Unidade de Apoio ao Alto Rendimento Escolar.....	32
Estudo de Caso 2: Programa Nacional de Promoção do Sucesso Escolar - Direção-Geral da Educação Portuguesa.....	35
Estudo de Caso 3: Projeto IPCA e o Observatório Permanente do Abandono e Sucesso Escolar OPAS.....	37
Estudo de Caso 4: LEDs -	38
País 6: Chipre	41
Estudo de Caso 1 - Centro de Aprendizagem Apoiada pela Tecnologia	41
Estudo de Caso 2 - ENGINITE	43
Estudo de Caso 3 - Construção Colaborativa de Conhecimento e Metacognição através da Robótica Educacional.....	45
Estudo de Caso 4 - Alnstein	47





Melhores práticas	49
Melhor prática 1: NýMennt.....	49
Melhor prática 2: O centro de orientação para alunos - em neerlandês, Centrum voor leerlingenbegeleiding (CLB).....	49
Melhor prática 3: FouriClasse.....	50
Melhor prática 4: ScuolAttiva Cooperativa Sociale Onlus.....	51
Melhor prática 5: STEAM Education	51
Melhor prática 6: LED (Laboratórios de Educação Digital).....	51
Melhor prática 7: ENGINITE	52
Conclusão.....	53



Introdução

Este manual consiste numa coleção abrangente de estudos de caso e boas práticas da Islândia, Bélgica, Itália, Roménia, Portugal e Chipre, com foco no potencial transformador das tecnologias orientadas por dados no campo da educação. À medida que os sistemas educativos em todo o mundo adotam cada vez mais a inovação digital, a utilização de análise de dados, inteligência artificial, aprendizagem automática e outras ferramentas orientadas por dados emergiu como um fator-chave para melhorar os resultados educativos, personalizar as experiências de aprendizagem e promover ambientes inclusivos.

Este manual tem como objetivo apresentar diversas abordagens para implementar estas tecnologias e o seu impacto na educação. Os casos destacam as estratégias, os desafios e os sucessos encontrados na integração de tecnologias orientadas por dados, fornecendo informações valiosas para educadores, decisores políticos e partes interessadas em aproveitar a tecnologia para a melhoria educacional.

Cada estudo de caso explora diferentes aspetos da utilização de dados, desde a análise da aprendizagem e monitorização dos alunos até à utilização de *big data* para a tomada de decisões institucionais e à implementação de ferramentas alimentadas por IA para a aprendizagem adaptativa. Ao documentar estas práticas, este manual procura promover a partilha de conhecimentos e inspirar novas iniciativas que aproveitem o poder dos dados para melhorar o ensino e a aprendizagem em diferentes contextos educativos.

Em última análise, esta coleção tem como finalidade nortear e apoiar o desenvolvimento de práticas educativas orientadas por dados, garantindo que os sistemas educativos em todo o mundo se podem adaptar eficazmente às exigências da era digital, promovendo simultaneamente a equidade, o envolvimento e o sucesso dos alunos.



Estudos de Caso de Países

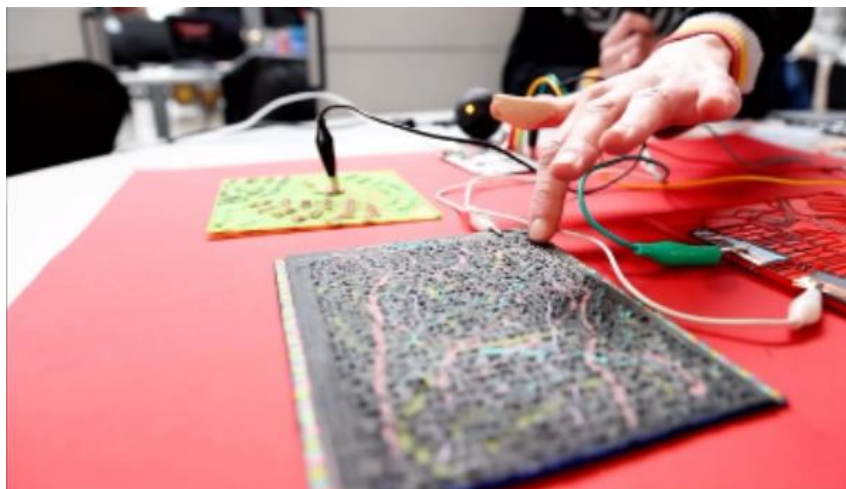
País 1: Islândia

Estudo de Caso 1: Mixtúra - Centro de Conhecimento e Inovação:

Localização: Reykjavík, Islândia

Website: <https://reykjavik.is/mixtura>

Breve Descrição: Mixtúra é o centro de conhecimento e inovação dedicado da cidade de Reykjavík, que apoia a transformação digital e o desenvolvimento pedagógico nas suas escolas de ensino obrigatório (6-16 anos) e centros de tempos livres. Operando sob a alçada do Departamento de Educação e Juventude, a Mixtúra oferece desenvolvimento profissional direcionado, consultoria e recursos para educadores, funcionários de tempos livres e líderes. As suas principais áreas de foco incluem a integração eficaz de ferramentas de aprendizagem digital, a implementação de tecnologias criativas (como programação, robótica e fabricação digital), a promoção de práticas de ensino inovadoras e o apoio aos objetivos da política educacional da cidade ("Látum draumana rætast" - Deixemos os Sonhos Tornarem-se Realidade).



https://www.instagram.com/mixtura_reykjavik/

Por que é considerada uma boa prática?

- **Apoio Sistémico e Abrangente à Cidade:** Oferece uma estratégia centralizada e coerente para a inovação e o apoio a um grande número de instituições educativas e de lazer, garantindo um alcance mais amplo e um acesso mais equitativo a oportunidades de desenvolvimento para o pessoal em toda a Reykjavík.
- **Foco no Empoderamento Profissional:** Ao priorizar o desenvolvimento profissional contínuo do pessoal, a Mixtúra desenvolve a capacidade daqueles que trabalham diretamente com crianças e jovens, equipando-os com as

competências e a confiança necessárias para utilizar abordagens e tecnologias pedagógicas modernas de forma eficaz.

- **Integração de Tecnologias Digitais e Criativas:** Promove e apoia ativamente a integração significativa de diversas tecnologias em ambientes de aprendizagem e lazer, melhorando a literacia digital dos alunos e promovendo competências cruciais do século XXI, como a criatividade, a colaboração e o pensamento computacional.
- **Criação de Comunidades de Prática:** A Mixtura facilita a colaboração e a partilha de conhecimentos entre profissionais através de workshops, redes e apoio a projetos, ajudando a construir uma cultura sustentável de inovação e aprendizagem entre pares em toda a paisagem educativa da cidade.
- **Melhorar os Ambientes de Aprendizagem para o Envolvimento e Oportunidades dos Alunos:** Ao investir nas competências dos educadores e dos funcionários de lazer e ao promover atividades de aprendizagem envolventes e aprimoradas pela tecnologia, a Mixtura contribui diretamente para a criação de ambientes mais positivos, inclusivos e motivadores para crianças e adolescentes. Este ambiente melhorado apoia o bem-estar dos alunos, promove um sentimento de pertença e realização e, assim, desempenha um papel significativo na prevenção do desinteresse e do abandono escolar precoce.

Estudo de Caso 2: Nýsköpunarstofa menntavísinda (Centro de Inovação para as Ciências da Educação)

Localização: Escola de Educação, Universidade da Islândia, Reykjavík, Islândia

Website: <https://nyskopunarstofa.hi.is/is>

Breve Descrição: Nýsköpunarstofa menntavísinda (o Centro de Inovação para as Ciências da Educação) opera dentro da Escola de Educação da Universidade da Islândia, servindo como uma ligação vital entre a investigação educacional, as escolas (3ºciclo e secundário) e a indústria de tecnologia educacional (EdTech). O Centro promove ativamente a inovação, apoiando empreendedores de EdTech, fomentando a colaboração através de eventos e executando uma plataforma de testes dedicada onde educadores e alunos podem experimentar e avaliar novas soluções de EdTech. Um foco fundamental é garantir que a tecnologia melhore a aprendizagem para todos, destacada pelo seu grupo de reflexão sobre tecnologia educacional inclusiva.

Por que é considerada uma boa prática?

- **Estabelecer a Ponte entre Investigação, Prática e Desenvolvimento:** Cria um ecossistema crucial que liga conhecimentos académicos, as necessidades e experiências do mundo real das escolas e a capacidade inovadora dos desenvolvedores de EdTech, facilitando a inovação educacional relevante e impactante.
- **Promover a Adoção de EdTech Baseada em Evidências:** A Plataforma de Testes capacita as escolas a tomar decisões informadas sobre tecnologia, permitindo-



lhes testar soluções na prática e recolher feedback sobre a usabilidade e eficácia, garantindo que os investimentos são feitos em ferramentas que apoiam genuinamente o ensino e a aprendizagem.

- **Promover a Inovação e o Empreendedorismo Educacional:** Ao fornecer apoio e orientação a startups e investigadores de EdTech, o Centro estimula o desenvolvimento de novas ferramentas educacionais, abordando potencialmente necessidades não satisfeitas dentro do sistema educacional islandês.
- **Compromisso com a Tecnologia Inclusiva:** O foco dedicado na EdTech inclusiva garante que os princípios de equidade e acessibilidade são centrais para a conversa sobre tecnologia educacional, visando alavancar a tecnologia para apoiar diversos alunos e reduzir as barreiras para os alunos, incluindo aqueles de origens desfavorecidas.
- **Melhorar os Ambientes Educacionais para Oportunidades:** Ao facilitar a seleção, o desenvolvimento e a implementação ponderados de EdTech eficaz, o Centro contribui para a criação de ambientes de aprendizagem mais ricos, envolventes e potencialmente mais personalizados. Isso, em última análise, apoia o sucesso dos alunos, promove competências essenciais e ajuda a criar caminhos para futuras oportunidades, contrariando fatores que podem levar ao abandono escolar precoce.

Estudo de Caso 3: Austur-Vestur Sköpunarsmiðjur (Laboratórios Criativos/Makerspaces Leste-Oeste)

Localização: Escolas Públicas de Reykjavík (Colaboração entre escolas nos distritos Leste e Oeste), Islândia

Website: <https://sites.google.com/rvkskolar.is/austurvestur/heim>



<https://menntastefna.is/strengths/austur-vestur-skopunar-og-taeknismidjur/>

Breve Descrição: Austur-Vestur ('Leste-Oeste') é um projeto educacional colaborativo implementado nas escolas públicas de Reykjavík, centrado no estabelecimento e utilização de 'Sköpunarsmiðjur' – Laboratórios Criativos ou Makerspaces dedicados. A iniciativa defende a aprendizagem prática, baseada em projetos, através de

tecnologia criativa, pensamento de design, impressão 3D e programação. Visa integrar estas práticas inovadoras no currículo, alinhando-se com a política educacional de Reykjavík ("Látum draumana ræstast"). O projeto fornece recursos, exemplos de atividades ("Verkefnasafn") e um foco significativo no desenvolvimento profissional de professores ("Menntabúðir") e na colaboração entre as escolas participantes.

Por que é considerada uma boa prática?

- **Ambientes de Aprendizagem Inovadores:** Introduce e apoia os *makerspaces* nas escolas, proporcionando aos alunos acesso a ferramentas e tecnologias para a criação prática, experimentação e design, promovendo um modo de aprendizagem diferente e, muitas vezes, altamente envolvente.
- **Desenvolvimento de Competências Essenciais do Século XXI:** Cultiva diretamente a criatividade, o pensamento crítico, a resolução de problemas, a colaboração e as competências digitais/técnicas através de trabalho prático baseado em projetos, preparando os alunos para desafios e oportunidades futuras.
- **Aumentar o Envolvimento e a Motivação dos Alunos:** A natureza ativa, criativa e, muitas vezes, autodirigida da aprendizagem em *makerspace* atrai uma vasta gama de alunos, aumentando significativamente o envolvimento e tornando a aprendizagem mais relevante e agradável, que são fatores-chave na prevenção do desinteresse e potencial abandono escolar.
- **Forte Apoio e Colaboração dos Professores:** Apresenta desenvolvimento profissional dedicado ("Menntabúðir") e incentiva a colaboração e a partilha de recursos entre professores e escolas, construindo a capacidade necessária e a comunidade de prática para implementar com sucesso estes novos ambientes de aprendizagem.
- **Fornecer Caminhos Alternativos para o Sucesso:** Oferece aos alunos, particularmente aqueles que podem não prosperar em ambientes académicos tradicionais, formas alternativas de demonstrar a sua compreensão, mostrar os seus talentos e experimentar o sucesso, construindo confiança e promovendo uma visão mais inclusiva da realização.

Estudo de Caso 4: STEM Húsavík

Localização: Húsavík, Islândia

Website: <https://stemhusavik.is/>

Breve Descrição: STEM Húsavík é o primeiro "Ecossistema de Aprendizagem STEM" formal da Islândia, uma iniciativa comunitária no Norte da Islândia focada em melhorar a educação e as competências em Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática. Funciona através da ligação de diversos recursos locais – incluindo escolas (do jardim de infância ao ensino secundário), Fab Lab Húsavík, museus, empresas, organizações comunitárias e famílias. O projeto oferece workshops práticos, formação de professores, acesso a uma biblioteca de empréstimo de materiais STEM (com itens como robôs e

microscópios), clubes de programação e campos de natureza, com o objetivo de tornar o STEM acessível, envolvente e relevante para a comunidade local e o seu futuro.



k

<https://stemhusavik.is/>

Por que é considerada uma boa prática?

- **Abordagem de Ecosistema para a Aprendizagem:** Vai além das atividades escolares isoladas, construindo uma rede colaborativa (ecossistema) envolvendo várias partes interessadas da comunidade. Isto cria oportunidades de aprendizagem mais ricas, diversificadas e sustentáveis, ligadas ao contexto local.
- **Aprendizagem Experiencial Prática:** Enfatiza a aprendizagem ativa, baseada na investigação, através de workshops práticos, experiências e utilização de ferramentas (como as do Fab Lab Húsavík e da biblioteca de empréstimo), promovendo uma compreensão mais profunda, a criatividade e as competências de resolução de problemas em STEM.
- **Construção da Capacidade dos Professores:** Apoia diretamente os educadores em diferentes níveis escolares com workshops de desenvolvimento profissional e recursos (biblioteca de empréstimo), capacitando-os para implementar práticas de ensino STEM envolventes e de alta qualidade.
- **Desenvolvimento de Competências Preparadas para o Futuro:** Fornece acesso direto à tecnologia (fabrico digital, robótica, programação) e concentra-se no desenvolvimento não só de competências técnicas, mas também de competências cruciais do século XXI, como o trabalho de equipa, a comunicação e a perseverança através de atividades baseadas em projetos.
- **Promoção do Acesso Regional e da Equidade:** Torna as oportunidades e os recursos de aprendizagem STEM inovadores acessíveis a alunos e professores numa área rural, ajudando a colmatar potenciais lacunas geográficas nas ofertas educativas e inspirando uma participação mais ampla nos campos STEM.
- **Promover o Interesse e a Motivação:** Ao tornar a aprendizagem STEM relevante, interativa e ligada à comunidade e à natureza, a iniciativa desperta eficazmente a curiosidade e aumenta a motivação e o envolvimento dos alunos, que são

fundamentais para a aprendizagem sustentada e para a prossecução de estudos ou carreiras em STEM.

País 2: Bélgica

Estudo de Caso 1: Projeto A'REA UP: o plano de emergência para a saída qualificada

Localização: Antuérpia, Bélgica

Website:

<https://pers.antwerpen.be/stad-rolt-programma-area-up-voor-gekwalficeerde-uitstroom-verder-uit>

<https://www.onderwijsantwerpen.be/nl/onderwijsnetwerk-antwerpen-0/areaup>

<https://www.vvsg.be/kennis/praktijken/praktijkendatabank/area-up-samen-kansrijk-leren>

Breve Descrição:

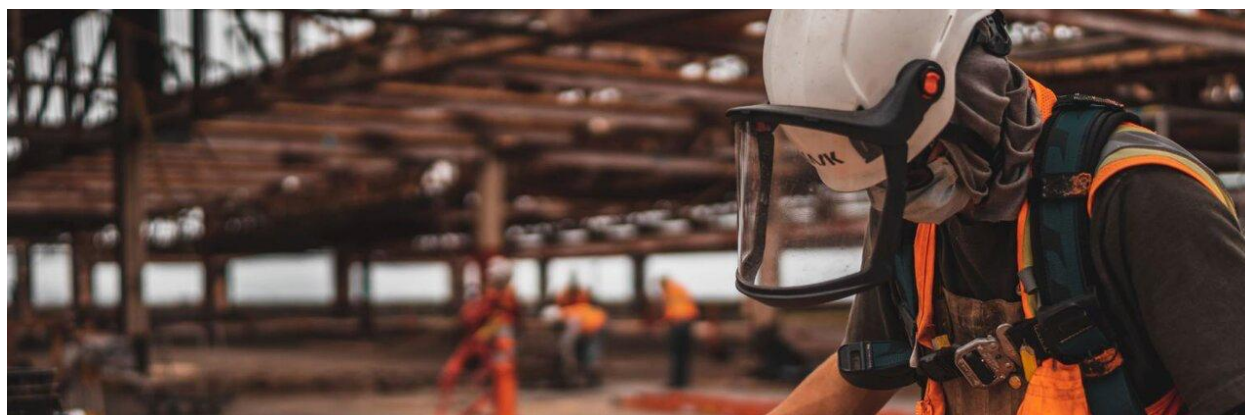
Em resposta ao elevado número de jovens em Antuérpia que abandonam a escola sem um diploma, a cidade lançou o programa A'REA UP em setembro de 2021. Este programa tem como objetivo garantir que mais estudantes obtenham uma qualificação na educação em Antuérpia através de uma abordagem abrangente com ações concretas. Após um relatório intercalar inicial e avaliação, as ações serão agora continuadas ou ajustadas, se necessário.

As trajetórias de “governança e coordenação” e “dados, análise e monitorização” formam a base para concretizar a abordagem mais concreta do A'REA UP. O núcleo deste esquema reside nos três pilares definidos: prevenção, intervenção e compensação. Na prática, cada ação está ligada a domínios e trajetórias de acompanhamento que percorrem os pilares.

Através de exercícios de visão, grupos de trabalho e subprojetos piloto (por exemplo, apoio a escolas secundárias e percursos de aprendizagem flexíveis), o programa identifica e aborda os riscos de abandono, envolvendo-se com jovens em risco e orientando-os para a educação ou para o mercado de trabalho.

Todos os anos, um plano de ação atualizado descreve estratégias preventivas, de intervenção e curativas. Uma comunicação clara, o alinhamento das partes interessadas e uma missão focada são cruciais para gerir diversos interesses. Os fatores de sucesso incluem subprojetos tangíveis com impacto mensurável, forte apoio escolar e parcerias significativas. Aconselha-se os municípios a definirem claramente os objetivos, a manterem-se realistas no âmbito e a envolverem supervisores de processo para uma coordenação eficaz.





Por que é considerada uma boa prática?

- **Holística, abordagem multissetorial:** Este projeto aborda o abandono escolar precoce através de parcerias entre a cidade de Antuérpia, escolas, jovens e parceiros especializados. Reconhece que nenhum ator isolado pode abordar as causas complexas do abandono escolar precoce.
- **Design centrado na criança e no jovem:** As crianças e os jovens são centrais para todas as ações. As atividades são concebidas com base nos talentos, interesses e necessidades dos alunos.
- **Intervenções baseadas em evidências:** As ações são cientificamente fundamentadas e baseadas em análises de problemas atuais. Inclui didáticas eficazes, política linguística e estratégias de apoio personalizadas.
- **Monitorização e adaptação contínuas:** A medição e avaliação contínuas do impacto proporcionam a flexibilidade para refinar, ajustar ou continuar as intervenções com base nos resultados observados.
- **Coordenação orientada por dados:** O projeto aplica a coordenação central e a recolha de dados para a monitorização em toda a cidade e colabora com a Flandres para melhorar a partilha de dados e a análise de impacto.
- **Amplo âmbito em vários domínios:** Estruturado em torno de 10 domínios temáticos, garantindo uma estratégia abrangente. O projeto inclui atividades de lazer, envolvimento dos pais e orientação na escolha da carreira.
- **Visão de longo prazo e sustentabilidade:** O projeto enfatiza um esforço sustentável e de longo prazo para reduzir as taxas de abandono. Constrói uma política urbana consistente em torno da educação com objetivos partilhados.
- **Foco na prevenção precoce:** O projeto estende os esforços ao ensino primário para detetar e mitigar o risco precocemente. Reconhece a importância da intervenção precoce na definição dos resultados a longo prazo.

Estudo de Caso 2: O Centro de Apoio de Leuven contra o Abandono Escolar

Localização: Leuven, Bélgica

Website: <https://www.leuvenvoorscholen.be/leuven-steunpunt-tegen-schooluitval>

<https://pers.leuven.be/leuvense-onderwijsmakers-leren-signaalgedrag-leerlingen-lezen>

Breve Descrição:

O Centro de Apoio de Lovaina contra o Abandono Escolar é uma colaboração entre parceiros da educação e do bem-estar para combater o abandono escolar precoce.

Em Lovaina, 13% dos alunos terminam o seu percurso escolar sem um diploma. Estes jovens têm muito mais probabilidades de enfrentar desemprego, pobreza, saúde mais precária e criminalidade.

O abandono escolar é demasiado complexo para uma instituição de ensino enfrentar sozinha. É por isso que o Centro de Apoio de Lovaina contra o Abandono Escolar apoia as equipas escolares de Lovaina em conjunto com parceiros de bem-estar.

Pontos de ação: (1) Reforçar a ligação entre aluno, professor e escola, (2) Aprender a lidar melhor com comportamentos difíceis e (3) Reforçar a política de cuidados da escola relativamente ao abandono escolar





Por que é considerada uma boa prática?

O Centro de Apoio de Lovaina contra o Abandono Escolar representa uma boa prática devido à sua **abordagem holística, colaborativa e sustentada** para combater o abandono escolar precoce. Eis as principais razões:

- **Colaboração multissetorial:** A iniciativa é um esforço conjunto da cidade de Lovaina, da Plataforma de Consulta Local, envolvendo escolas, CLBs, organizações de juventude e de bem-estar. Esta abordagem de rede integrada reconhece que o abandono escolar é uma questão complexa que não pode ser resolvida apenas pelas instituições de ensino.
- **Sustentabilidade e apropriação local:** Baseia-se em colaborações e iniciativas locais existentes que surgiram organicamente entre os parceiros. A institucionalização do Centro de Apoio garante continuidade, estrutura e apropriação partilhada do problema e das suas soluções.
- **Apoio direcionado e estruturado:** O programa implementa ações concretas, como grupos de intervenção para coordenadores de cuidados, alojamentos temporários para jovens em risco e formação para melhorar a forma como as escolas gerem comportamentos difíceis. Estas ações são focadas, práticas e abordam diretamente os desafios do dia a dia.

- **Tomada de decisões informada por dados:** O Centro de Apoio recolhe e utiliza dados sobre o abandono escolar para orientar as políticas, monitorizar o impacto e ajustar as intervenções em conformidade, permitindo uma abordagem baseada em evidências para combater o abandono escolar.
- **Foco no clima escolar positivo e no envolvimento dos alunos:** É dada ênfase ao fomento de relações fortes entre alunos, professores e escolas e a ambientes escolares inclusivos e empáticos, que são fundamentais para prevenir o desinteresse e o eventual abandono escolar.
- **Desenvolvimento profissional e capacitação:** A formação regular e a troca de experiências entre os parceiros ajudam a construir a capacidade local para reconhecer e responder eficazmente aos sinais de alerta precoce de abandono escolar.
- **Compromisso a nível comunitário e político:** Com uma elevada participação e apoio contínuo dos decisores políticos locais, o programa demonstra um forte compromisso político e social.
- **Objetivos e financiamento partilhados:** Os objetivos comuns e os mecanismos de financiamento garantem que todos os parceiros estão alinhados e com recursos, reduzindo a fragmentação e promovendo a responsabilização.

Estudo de Caso 3: A Rede Juntos contra o Abandono Escolar

Localização: Antuérpia, Bélgica

Website: <https://www.provincieantwerpen.be/aanbod/doe/netwerk-samen-tegen-schooluitval.html>

Breve Descrição:

A Rede Juntos contra o Abandono Escolar mobiliza, une e liga atores locais da Educação, Bem-Estar, Trabalho e Justiça para implementar uma política sobre absentismo, abandono escolar precoce, jovens com maior vulnerabilidade e saída não qualificada através da preparação, implementação e avaliação de ações políticas concretas dentro de estruturas de acordo local.

Esta rede tem como objetivo:

- fornecer informações sobre números locais sobre abandono escolar precoce, absentismo, exclusões permanentes e saída não qualificada
- fornecer um ambiente rico em informações, disponibilizando uma visão geral das boas práticas dentro da província de Antuérpia.
- desenvolver, divulgar e implementar localmente um plano de ação provincial contra o absentismo
- focar numa transferência calorosa de jovens da escola para o mercado de trabalho, sensibilizando, mobilizando e estimulando as autoridades locais em torno do tema Juntos contra o Abandono Escolar



Por que é considerada uma boa prática?

A "Rede Juntos Contra o Abandono Escolar" é um forte exemplo de uma melhor prática devido à sua abordagem sistémica, orientada por dados e colaborativa para combater o abandono escolar precoce. Abaixo estão as principais razões pelas quais esta rede se destaca:

- **Colaboração intersetorial:** A rede reúne os setores da Educação, Bem-Estar, Trabalho e Justiça, garantindo uma resposta holística e multidisciplinar ao complexo problema do abandono escolar precoce e da saída não qualificada.
- **Orientada para políticas e orientada para a ação:** Em vez de oferecer apoio *ad-hoc*, a rede concentra-se na conceção, implementação e avaliação de ações políticas concretas dentro de estruturas de acordo local. Esta abordagem estruturada leva a intervenções sustentáveis e escaláveis.
- **Estratégia localizada e informada por dados:** Ao gerar informações locais sobre números relacionados com o AES (por exemplo, absentismo, exclusões permanentes, saída não qualificada), a rede adapta as suas ações às necessidades regionais específicas, aumentando a relevância e a eficácia das intervenções.
- **Partilha de conhecimento e melhores práticas:** A iniciativa promove um ambiente rico em informações, mapeando e disseminando boas práticas comprovadas dentro da província. Isso promove a aprendizagem, evita a duplicação de esforços e apoia a melhoria contínua.
- **Transições calorosas e apoio aos jovens:** É dada especial atenção para garantir a "transferência calorosa" dos alunos da escola para o mercado de trabalho, o que ajuda a colmatar a lacuna para os jovens vulneráveis e apoia a sua integração social e profissional.
- **Envolvimento e capacitação das autoridades locais:** A rede trabalha ativamente para sensibilizar, mobilizar e capacitar os governos locais, ajudando-os a priorizar e investir no combate ao abandono escolar dentro das suas jurisdições.
- **Avaliação e responsabilização:** Ao incorporar a avaliação na sua estrutura, a rede garante que as suas estratégias são baseadas em evidências, mensuráveis e adaptáveis às necessidades em mudança.

Estudo de Caso 4: O Ponto Central de Denúncia para jovens em risco

Localização: Boom, Antuérpia e Mechelen, Bélgica

Website:

<https://www.antwerpen.be/contact/centraal-meldpunt-voor-risicjongeren>

<https://www.provincieantwerpen.be/aanbod/doe/netwerk-samen-tegen-schooluitval/acties/cmp-s.html>

<https://www.provincieantwerpen.be/aanbod/doe/netwerk-samen-tegen-schooluitval/acties/cmp-s.html#contact>

<https://www.provincieantwerpen.be/aanbod/doe/netwerk-samen-tegen-schooluitval/acties/cmp-s.html#contact>

Breve Descrição:

O Ponto Central de Denúncia para jovens em risco - em neerlandês Centraal Meldpunt (CMP) voor risicjongeren - é o ponto de contacto para todos os funcionários do CLB que procuram um parceiro externo que possa apoiar e fortalecer o jovem e a escola dentro da sua área de atuação, a fim de se reconectarem com a educação.

Este CMP está comprometido dentro da sua área de atuação em:

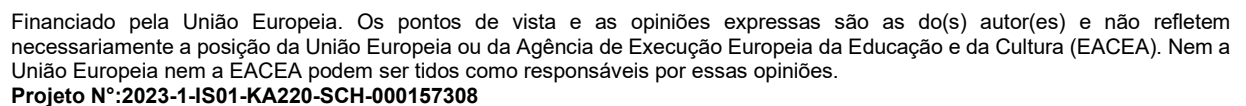
- Centralizar os registos.
- Encaminhar os registos para os vários prestadores
- Consultar os prestadores para encontrar o caminho mais adequado para um aluno.
- Acompanhamento das trajetórias em colaboração com os prestadores e CLBs.
- Divulgar as várias iniciativas extraescolares aos funcionários do CLB.



Cofinanciado pela
União Europeia

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

Projeto N°:2023-1-IS01-KA220-SCH-000157308



apoio disponível na sua área. Isto expande o seu conjunto de ferramentas para a intervenção.

- **Abordagem centrada na reintegração:** Os CMPs estão focados não só na identificação de problemas, mas também na reintegração dos alunos na educação através de percursos adequados, tornando-os um elo essencial na cadeia preventiva e curativa contra o abandono escolar precoce.

País 3: Itália

Estudo de Caso 1: Steam 4 Future

Localização: Escolas secundárias na Lombardia, Lácio, Campânia e Puglia, Itália

Website: <https://www.scuolattiva.it/project/steam-4-future/>

Breve Descrição: O STEAM4Future é um programa P.C.T.O. (Percursos para Competências Transversais e Orientação) inovador, apoiado pela Boeing Itália, que envolve alunos de oito escolas secundárias superiores italianas num currículo multidisciplinar focado em STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática). A iniciativa combina disciplinas científicas com criatividade, oferecendo aos alunos uma mistura de módulos teóricos, workshops práticos, eventos de orientação profissional e trabalho de projeto colaborativo para explorar futuros académicos e profissionais nas áreas de STEAM. O projeto é reconhecido pelo Ministério da Educação italiano e envolve parceiros universitários importantes como a RomaTre Università degli Studi di Roma, a Università Commerciale Luigi Bocconi, o Politecnico di Bari e a Università degli Studi di Napoli Federico II.



Cofinanciado pela
União Europeia

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

Projeto N°:2023-1-IS01-KA220-SCH-000157308

Por que é considerada uma boa prática:

- **Abordagem de Aprendizagem Multidisciplinar:** O programa integra a ciência com as artes, destacando aplicações do mundo real e incentivando o pensamento interdisciplinar.
- **Orientação Académica e Profissional:** Dois Dias de Carreira dedicados ajudam os alunos a explorar futuros percursos, tanto no ensino superior como no mercado de trabalho.
- **Foco na Diversidade e Inclusão:** A iniciativa promove ativamente a inclusão, especialmente nos setores da tecnologia e da ciência, com particular atenção à redução da disparidade de género e ao incentivo à participação feminina em áreas tradicionalmente dominadas por homens.
- **Envolvimento da Universidade e da Indústria:** Os alunos interagem diretamente com professores universitários, investigadores, profissionais e modelos, colmatando a lacuna entre a educação e a carreira.
- **Trabalho de Grupo Prático:** Através do trabalho de projeto "AI 4SocialGood", os participantes desenvolvem competências de resolução de problemas e de trabalho em equipa.

Estudo de Caso 2: Scuole Senza Frontiere

Localização: Nacional – Itália, Escolas Secundárias (Ensino Secundário Superior)

Website: <https://www.scuolattiva.it/project/scuole-senza-frontiere/>

Breve Descrição: A Scuole Senza Frontiere é uma iniciativa nacional P.C.T.O. (Percursos para Competências Transversais e Orientação) desenvolvida em parceria com a Médecins Sans Frontières (Médicos Sem Fronteiras), com o objetivo de envolver professores e alunos na exploração do tema da saúde pública global. O programa aumenta a consciencialização sobre a importância do acesso equitativo aos cuidados de saúde e fornece aos alunos as ferramentas para desenvolver campanhas de comunicação que promovam os valores da ajuda humanitária. Os professores recebem materiais de formação digital e participam em webinars acreditados, enquanto os alunos trabalham em desafios criativos de divulgação focados na comunicação de impacto social.

Os projetos vencedores do concurso



Por que é considerada uma boa prática?

- **Foco na Educação para a Saúde Global:** Incentiva o pensamento crítico sobre a importância do acesso à saúde pública e das questões humanitárias globais.
- **Capacitação Através da Comunicação:** Os alunos desenvolvem competências transversais essenciais e aprendem a criar campanhas de sensibilização eficazes alinhadas com os valores fundamentais da Médecins Sans Frontières.
- **Envolvimento e Formação de Professores:** Os educadores tornam-se facilitadores ativos ao aderirem a programas de formação na plataforma nacional S.O.F.I.A. e ao utilizarem kits educativos dedicados.
- **Aprendizagem Criativa e Experiencial:** Através de workshops e de um desafio final em colaboração com especialistas em comunicação da Latte Creative, os alunos experimentam o trabalho de projeto no mundo real.
- **Envolvimento Nacional:** A iniciativa envolve mais de 50.000 alunos, 2.000 turmas e 1.000 professores em toda a Itália, promovendo valores cívicos partilhados e responsabilidade pública.

Estudo de Caso 3 Classe AI - Inteligência Artificial para a Educação

Localização: Nacional – Itália, Escolas Secundárias

Website: <https://www.classeai.it/>

Breve Descrição: A Classe AI é uma iniciativa nacional que visa integrar a Inteligência Artificial nos currículos escolares. Desenvolvido pela Fondazione Golinelli em colaboração com a Fondazione Vodafone Italia, o projeto oferece formação de professores, módulos interdisciplinares, experiências PCTO (Percursos de Competências Transversais e Orientação) e workshops práticos para alunos. O programa promove abordagens críticas e inclusivas à IA, incentivando a cidadania digital e reduzindo a exclusão digital.

Porque é considerada uma boa prática?

- **Promove a literacia digital** e competências digitais avançadas tanto em alunos como em professores
- Disponibiliza **recursos gratuitos e estruturados** para uma educação inclusiva em IA
- **Estimula o envolvimento dos alunos** através de uma aprendizagem ativa e ligada ao mundo real
- **Ultrapassa desigualdades regionais** ao chegar a escolas e comunidades desfavorecidas
- Reforça competências do século XXI, incluindo **o pensamento computacional e a resolução de problemas**



Cofinanciado pela
União Europeia

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

Projeto N°:2023-1-IS01-KA220-SCH-000157308

Estudo de Caso 4: Fuoriclasse – Contra o Abandono Escolar Precoce

Localização: A nível nacional – Itália

Website: <https://www.savethechildren.it/cosa-facciamo/progetti/fuoriclasse>

Descrição breve:

O *Fuoriclasse* é um programa nacional lançado pela *Save the Children* Itália para combater o abandono escolar precoce em áreas socioeconomicamente desfavorecidas. Implementa oficinas motivacionais, sessões de apoio ao estudo, formação de professores e atividades de envolvimento familiar. O programa utiliza dados dos alunos para desenvolver planos educativos personalizados e monitorizar o progresso. As atividades decorrem nas escolas, com o apoio de facilitadores educativos dedicados.

Porque é considerada uma boa prática?

- **Intervenção multinível** que envolve alunos, professores, famílias e comunidades
- Foco na **motivação dos alunos** e no **seu bem-estar emocional**
- Oferece **percursos de aprendizagem** personalizados para responder às necessidades educativas individuais
- Contribui para a **redução do absentismo crónico** e das taxas de abandono escolar
- **Demonstra impacto mensurável:** milhares de alunos apoiados anualmente em toda a Itália

País 4: Roménia

Estudo de Caso 1: Descubra o Steam

Localização: Colégio Nacional de Arte „Octav Băncilă” Iași, Roménia em parceria com a Universidade "Alexandru Ioan Cuza" Iași

Website: <https://cnaob.ro/wp/>

Breve Descrição: O Discover Steam é um programa STEM realizado em sala de aula, envolvendo alunos do ensino básico em experiências científicas práticas e projetos ambientais. O programa integra conceitos STEM no currículo escolar através de atividades interativas, onde os alunos exploram física, química e biologia de uma forma divertida e educativa.

Por que é considerado uma boa prática?



Cofinanciado pela
União Europeia

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.
Projeto N°:2023-1-IS01-KA220-SCH-000157308

Os alunos participam ativamente em experiências, reforçando o conhecimento teórico com a aplicação prática.

- **Incentivo à Colaboração:** As atividades envolvem trabalho de equipa, promovendo a comunicação e a resolução cooperativa de problemas.
- **Desenvolvimento de Competências Críticas:** Os alunos analisam dados, formulam hipóteses e tiram conclusões, fortalecendo o seu raciocínio científico.
- **Promoção de uma Mentalidade de Crescimento:** Desafios e aprendizagem por tentativa e erro incentivam a perseverança e a adaptabilidade.



Estudo de Caso 2: Competências Digitais. Histórias Digitais

Localização: Escola Secundária "Ion Simionescu", Iasi

Website:

<https://www.facebook.com/i.simionescu/posts/pfbid08GdCc174tgVYZnqzFKJosCPqjrKPMFsJ22jKk1grwctmsPqfy9WMAiGXXkgczGCNI>

Breve Descrição:

O projeto *Competências Digitais. Histórias Digitais* decorre de 1 de outubro de 2024 a 8 de dezembro de 2024, durante um período de 10 semanas. Envolve a criação do *SIMScratch Clube de Programação*, a aquisição de tablets e robôs educativos e representa um grande passo rumo à transformação digital para a *Escola Simionescu*. A iniciativa oferece a 20 crianças com idades entre os 10 e os 14 anos sessões de programação semanais gratuitas em *Scratch*, sob a orientação de educadores apaixonados *Maria Rediu* e *Alexandru Andronic*. No final da formação de dois meses, terá lugar a primeira edição da competição *Programadores Junior de Scratch*, aberta

a outros clubes escolares. A competição premiará as três melhores equipas com prémios especiais. Pelo menos seis clubes de robótica do Iași County participarão.

O projeto estende-se para além da competição, uma vez que as quatro equipas formadas no *SIMScratch Clube* continuarão a participar em atividades digitais e a participar noutros eventos especializados ao longo do ano letivo de 2024-2025. *Programadores Junior de Scratch* espera-se que se torne uma competição anual tradicional organizada pela *Escola Simionescu*.



Por que é considerado uma boa prática?

- **Incentivar a Transformação Digital:** O projeto integra a tecnologia na educação, equipando os alunos com competências digitais cruciais para as suas futuras carreiras.
- **Promover o Pensamento Computacional & Criatividade:** Ao aprender a programar em Scratch, os alunos desenvolvem capacidades de resolução de problemas, competências de trabalho de equipa e criatividade.
- **Aprendizagem Inclusiva & Envolverte Ambiente:** O acesso gratuito ao clube garante que crianças de diferentes origens possam participar, reduzindo as disparidades educativas.
- **Sustentabilidade & Longo Prazo Impacto:** O projeto estende-se para além da competição, oferecendo um envolvimento contínuo em atividades digitais e noutros eventos centrados na tecnologia.
- **Colaboração & Conhecimento Partilha:** A competição conecta vários clubes de robótica, promovendo um ambiente de aprendizagem colaborativa e a troca de conhecimentos entre jovens aprendizes.

- **Prevenção do Abandono Precoce da Educação e Formação:** Ao tornar a aprendizagem interativa e envolvente, a iniciativa ajuda os alunos a manterem-se motivados e interessados nas disciplinas STEM.

Estudo de Caso 3: Scientix STEM Discovery Campaign 2025

Localização: Colégio Nacional de Arte "Octav Băncilă" Iași, Roménia

Website: <https://www.scientix.eu/campaigns/sdc/my-activities/activity?id=7856>

Breve Descrição: Scientix STEM Discovery Campaign é uma iniciativa escolar que promove STEM através de aulas interativas, palestras de convidados e aprendizagem baseada em projetos. Os alunos exploram vários campos científicos e tecnológicos enquanto participam em experiências em sala de aula e tarefas criativas de resolução de problemas.

Por que é considerada uma boa prática?

- **Experiência de Aprendizagem Prática:** Proporciona exposição prática a STEM para além das aulas tradicionais.
- **Incentivo à Colaboração:** Liga alunos com profissionais da indústria e colegas para promover a troca de conhecimentos.
- **Desenvolvimento de Competências Essenciais:** Melhora o raciocínio lógico, a resolução de problemas e a criatividade.
- **Promoção de uma Mentalidade de Crescimento:** Incentiva a curiosidade e a aprendizagem contínua.



Estudo de Caso 4: Ozobot Robotics Lab

Localização: Colégio Nacional de Arte "Octav Băncilă" Iași, Roménia, em colaboração com o American Corner Iași

Website: <https://bjiasi.ro/stiri-si-evenimente/american-corner-events-140/>

Breve Descrição: O Ozobot Robotics Lab é uma iniciativa interativa em sala de aula onde os alunos aprendem os fundamentos da programação e da robótica através de atividades práticas com Ozobots. Este programa, em parceria com o American Corner Iași, introduz os alunos à lógica de programação, resolução de problemas e criatividade através de desafios e projetos envolventes.

Por que é considerada uma boa prática?

- **Experiência de Aprendizagem Prática:** Os alunos programam Ozobots usando programação visual e comandos codificados por cores, tornando a aprendizagem acessível e divertida.
- **Incentivo à Colaboração:** As atividades em grupo incentivam o trabalho de equipa, a comunicação e a resolução de problemas partilhada.
- **Desenvolvimento de Competências Essenciais:** Melhora o pensamento computacional, o raciocínio lógico e a adaptabilidade.
- **Promoção de uma Mentalidade de Crescimento:** Incentiva a persistência e a aprendizagem iterativa à medida que os alunos refinam as suas soluções de programação.
- **Integração de Tecnologias Avançadas:** Proporciona uma introdução precoce à robótica e à programação, preparando os alunos para futuros campos tecnológicos



País 5: Portugal

Estudo de Caso 1: UAARE - Unidade de Apoio ao Alto Rendimento Escolar

Localização: Escola Secundária Dr. José Afonso [Governo de Portugal - Ministério da Educação e Ciência]

Website: <https://uaare.dge.min-educ.pt/pt> &
https://www.esjoseafonso.com/wp/?page_id=7996

Breve Descrição: As Unidades de Apoio ao Alto Rendimento Escolar (UAARE) prosseguem o nobre objetivo de conciliar com sucesso a atividade escolar com a prática desportiva de alunos-atletas do ensino básico e secundário que integram o regime de alto rendimento e seleções nacionais, bem como alunos-atletas com potencial talento desportivo. Este sucesso depende de uma coordenação eficaz entre escolas, pais, federações e seus agentes desportivos, municípios e muitos outros envolvidos. A UAARE atua em três áreas essenciais: gestão escolar, gestão desportiva e saúde e bem-estar, trabalhando em rede com as autarquias locais e os pais para garantir as condições adequadas ao sucesso dos nossos alunos-atletas.

A UAARE trabalha em três áreas essenciais: gestão escolar, gestão desportiva e saúde e bem-estar, trabalhando em rede com as autarquias locais e os pais para garantir as condições adequadas ao sucesso dos nossos alunos-atletas.

Por que é que é considerado uma boa prática?

Gestão escolar: Centralizada no acompanhamento ao professor, em estreita colaboração com o Gestor do Projeto Nacional e demais agentes envolvidos: Diretor, que garante o compromisso pedagógico da escola e os órgãos reguladores; Sala de Estudo Aprender + (SEAM), que garante a pedagogia diferenciada e mobiliza planos pedagógicos individuais, recorrendo ao trabalho colaborativo e reflexivo com os professores curriculares e o respetivo conselho de turma (este assume a forma de personalizado apoio, apoio à distância e ensino à distância); Psicólogo escolar, que presta apoio psicológico e psicopedagógico.

Gestão desportiva: Com federações desportivas e treinadores, conscientes das necessidades conflituantes dos estudantes-atletas nas diferentes fases do seu percurso dual, assumindo: Articulação, cooperação e flexibilidade com a escola; Conciliação de treinos, competições e estágios com a aprendizagem escolar.

Saúde e bem-estar: Focamo-nos na intervenção em duas áreas:

Apoio psicológico - Os estudantes-atletas estão sempre a ser sistematicamente avaliados (marcas, tempos, rankings, notas), o que dá origem a uma reação emocional variada, presente no momento da superação (ansiedade, medo, depressão) que condiciona o desempenho antes, durante e após a competição. O

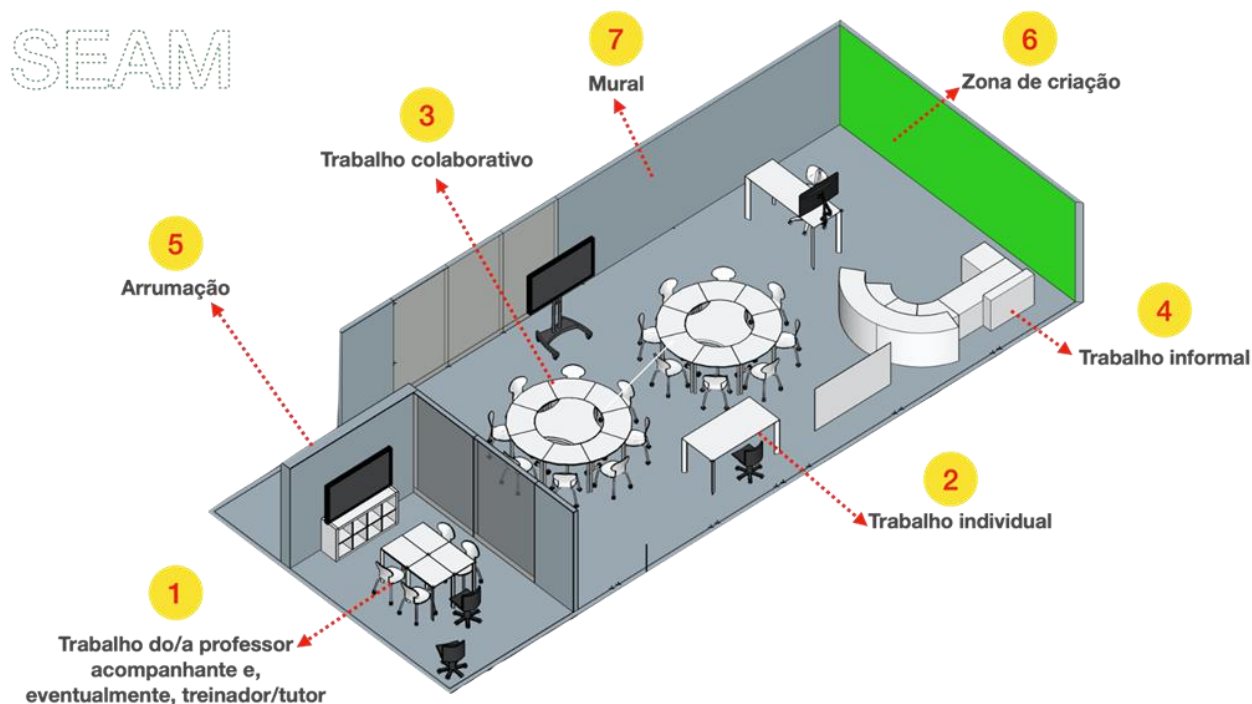


equilíbrio e a gestão emocional são, portanto, fundamentais, uma vez que o psicólogo escolar intervém com a rede de todos os intervenientes da UAARE. A intervenção em termos de prevenção ocorre essencialmente em três áreas: apoio psicológico e psicopedagógico; orientação vocacional; apoio ao desenvolvimento dos sistemas de relacionamento da comunidade educativa.

Saúde e bem-estar - Com a intervenção da rede de Centros de Medicina Desportiva, especialmente na regulação da prática desportiva precoce, em termos de acompanhamento regular (nutrição, prevenção de lesões, excesso de treino e *burnout*).

Ambiente de aprendizagem digital: Uma plataforma eletrónica para comunicação, colaboração e apoio à distância entre equipas de ensino, alunos, treinadores, professores do conselho de turma, centros de medicina desportiva e outros intervenientes no modelo UAARE. Através de chats de grupo, chats privados, pastas e documentos colaborativos, cadernos de apontamentos digitais, videoconferências e outras ferramentas, as equipas escolares da UAARE partilham práticas, sucessos escolares e desportivos, apoiam os seus alunos de forma síncrona e assíncrona, etc.

Sala de Estudo Aprender+ (SEAM): Ambientes de aprendizagem inovadores nas escolas UAARE, informados pela literatura e pelo projeto Future Classroom Lab, com mobiliário, organização do espaço e equipamento de TI para apoiar as equipas de ensino e os alunos.



A UAARE tem um ambiente de aprendizagem centrado no estudante-atleta, com um ambiente digital integrado com os espaços de aprendizagem "físicos". É composto por uma equipa pedagógica dedicada ao desenvolvimento de planos de ensino individuais, adaptados às necessidades dos alunos, como faltas escolares e pontos vermelhos (ensino e apoio à distância antecipadamente);

A SEAM é um espaço que privilegia as diferentes áreas do perfil do aluno, através da personalização da aprendizagem integrada com as competências específicas do estudante-atleta. É um ambiente onde a aprendizagem entre pares, a colaboração, a comunicação e a autorregulação são promovidas, centrado numa metodologia baseada em evidências e na continuidade pedagógica entre as escolas da rede UAARE.

O trabalho na SEAM é articulado com o Conselho de Turma, numa lógica de passagem de casos entre colegas, onde é claramente descrito o diagnóstico das necessidades de aprendizagem do estudante-atleta, a intervenção concreta na SEAM, a evidência da atividade realizada pelo aluno e a posterior reflexão pelo par pedagógico (professor CT e professor SEAM).

A personalização da atividade é alcançada através do conhecimento do registo histórico (plano pedagógico individual) do apoio prestado no SEAM, com o desenvolvimento progressivo de aprendizagens e competências essenciais do perfil do aluno em situações concretas da vida do estudante-atleta, nomeadamente desportivas, com impacto na avaliação formativa do aluno.

Calendário Inteligente: Através de um calendário digital, acessível via web e *offline* em qualquer dispositivo, é possível coordenar e comunicar de forma conveniente os horários dos alunos da UAARE. Os diretores de turma mantêm este calendário atualizado com os horários escolares, provas de avaliação e outros eventos escolares relevantes. O treinador mantém atualizados os treinos, estudos, estágios, testes e outros eventos desportivos relevantes, e este calendário é partilhado com o tutor escolar, alunos e pais.

Kits STEM: Conjunto de equipamentos de baixo custo que os alunos do ensino a distância recebem por correio para realizar atividades práticas, laboratoriais e experimentais, construídos de acordo com as aprendizagens essenciais, realizando-as no local onde se encontram, produzindo um produto de relatório formal ou outro que inclua imagens das atividades, que são depois avaliadas pelos professores. No final, são devolvidos por correio à escola.



Estudo de Caso 2: Programa Nacional de Promoção do Sucesso Escolar

Localização: Direção-Geral da Educação Portuguesa

Website: <https://www.dge.mec.pt/programa-nacional-de-promocao-do-sucesso-escolar> & <https://pnpse.min-educ.pt/>

Breve Descrição: O programa baseia-se no princípio de que são as comunidades educativas que melhor conhecem os seus contextos, dificuldades e potencialidades e, portanto, estão mais bem equipadas para conceber planos de ação estratégicos, concebidos ao nível de cada escola, com o objetivo de melhorar a aprendizagem dos alunos.

Embora o sucesso escolar seja condicionado por fatores internos e externos, o papel da escola é crucial, e a colaboração e responsabilidade da comunidade a nível local e regional são essenciais para construir o sucesso escolar e o compromisso com o ensino e a valorização da aprendizagem.

Na prossecução da missão das escolas públicas, que é garantir que todas as crianças e jovens tenham acesso às aprendizagens que lhes permitam concluir a sua escolaridade com os conhecimentos, competências, atitudes e comportamentos necessários para a vida em sociedade, o papel das escolas e dos professores é crucial, no contexto da sua ação nos conselhos de ano/turma, uma vez que a melhoria das práticas educativas é intrínseca à promoção do sucesso escolar para todos os alunos.

Porque é que é considerada uma boa prática?

Assim, algumas das orientações gerais do PNPSE (RCM n.º 23/2016) sugerem um quadro inspirador para o desenvolvimento educativo a ser promovido em cada território com base nos seguintes aspetos:

- i) a criação de dinâmicas locais de diagnóstico e intervenção, com base no conhecimento produzido pelas escolas, e na sua capacidade de intervir nos contextos locais e nas necessidades específicas das suas populações escolares. populações escolares;
- ii) promover práticas que permitam antecipar e prevenir o insucesso escolar, através de uma aposta na intervenção precoce, em vez de focalizar em estratégias de remediação;
- iii) estimular a formação contínua de professores, que permita às escolas refletir sobre as práticas locais e desenvolver estratégias inovadoras que induzam a mudança. induzindo a mudança;
- iv) monitorizar e supervisionar as estratégias locais para promover o sucesso escolar.
- v) a produção de conhecimento científico sobre o sucesso escolar, os seus fatores condicionantes, preditores, estratégias de prevenção, estratégias de remediação, práticas de ensino, monitorização de estratégias e medidas para avaliar o sucesso na educação avaliar o sucesso na educação;
- vi) avaliação periódica do Programa, nas suas muitas dimensões, com o foco principal na avaliação do impacto de estratégias definidas localmente e identificadas como relevantes para promover o sucesso escolar.



Estudo de Caso 3: Projeto IPCA e o Observatório Permanente sobre Abandono e Sucesso Escolar | OPAS

Localização: Instituto Politécnico do Cávado e Ave [Politécnico do Cávado e do Ave]



Cofinanciado pela
União Europeia

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

Projeto N.º: 2023-1-IS01-KA220-SCH-000157308

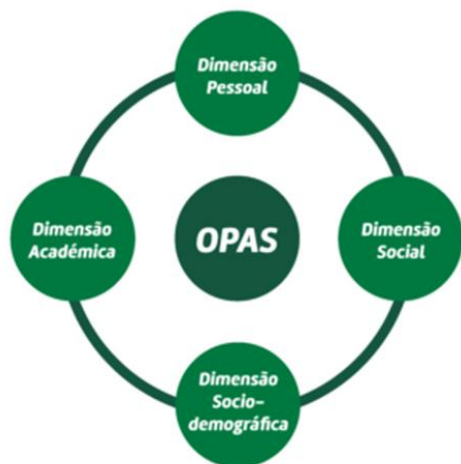
Website: <https://ipca.pt/noticia/projeto-do-ipca-na-area-da-inteligencia-artificial-vai-ajudar-a-prevenir-o-abandono-escolar/> e <https://ipca.pt/promocao-do-sucesso-academico/opas/>

Breve Descrição: OPAS - O Observatório Permanente do IPCA sobre Abandono e Sucesso Escolar consiste na criação de um modelo preditivo para combater o abandono escolar com base na inteligência artificial e na ciência de dados, que se baseia numa visão multidimensional - pessoal, académica, sociodemográfica e social.

O Observatório Permanente sobre Abandono Escolar Precoce e Sucesso (OPAS) envolve o trabalho de uma equipa multidisciplinar liderada pelo Laboratório de Inteligência Artificial Aplicada (2Ai) do IPCA, que também inclui investigadores das áreas da ciência de dados e *business intelligence*, bem como membros da estrutura institucional.

A grande inovação do OPAS é a capacidade que terá de fornecer informações preditivas sobre a probabilidade de um determinado aluno abandonar a escola, permitindo que a instituição tome medidas preventivas para inverter a situação. Trata-se de capacitar as estruturas organizacionais e institucionais para lidar com este problema, que tenderá a agravar-se no período de recuperação económica e social após a pandemia.'

No âmbito do OPAS, foram identificadas uma série de variáveis que, analisadas através de um modelo matemático, permitirão classificar perfis de risco e identificar os alunos com maior probabilidade de abandonar os estudos.



Por que é considerada uma boa prática?

O OPAS é um projeto desenvolvido no Laboratório de Inteligência Artificial Aplicada (2Ai), no âmbito do Aviso n.º 01/SAMA2020/2019 - sistema de apoio à transformação digital da administração pública: inteligência artificial e ciência de dados.

Os seus objetivos são:

1. Analisar, identificar e implementar ações que contribuam para a definição da política interna de combate ao abandono escolar/promoção do sucesso;
2. Desenvolver e implementar um modelo preditivo de análise de dados capaz de gerar conhecimento com vista à identificação de indicadores de abandono/promoção escolar;
3. Identificar e classificar situações e alunos em risco de abandono e implementar medidas para reduzir o risco de abandono e os abandonos;
4. Melhorar a qualidade do serviço prestado aos alunos, os tempos médios de resposta e a redução dos custos de contexto.



OPAS
OBSERVATÓRIO PERMANENTE DO
ABANDONO E SUCESSO ESCOLAR

Cofinanciado por:



Estudo de Caso 4: *LEDs*

Localização: Ministério da Educação Português

Website: <https://led.dge.medu.pt/>



Cofinanciado pela
União Europeia

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.
Projeto N°:2023-1-IS01-KA220-SCH-000157308



Laboratórios de Educação Digital

Breve Descrição: No âmbito do Plano de Recuperação e Resiliência de Portugal (PRR), a iniciativa Laboratórios de Educação Digital (LED) tem como alvo alunos do 2º, 3º ciclos e secundário. O seu principal objetivo é apoiar as escolas na integração de tecnologias digitais no ensino e na aprendizagem. Estes laboratórios proporcionam espaços onde alunos e professores podem utilizar ferramentas tecnológicas para realizar atividades práticas, experiências e projetos, melhorando a aprendizagem e o desenvolvimento de competências. Para apoiar isto, cenários de aprendizagem e outros equipamentos LED, destinado exclusivamente a fins de ensino e aprendizagem, cumpre as especificações técnicas estabelecidas pela SGEN, embora diferentes fornecedores tenham fornecido marcas e modelos diferentes. A utilização do LED é regida por um contrato de empréstimo entre a SGEN e a escola, onde a SGEN mantém a propriedade do equipamento, concedendo às escolas direitos de utilização gratuitos e indefinidos. Todos os equipamentos devem ser aceites através da Plataforma Escola Digital, onde são rastreados por números de série e de inventário, e são cobertos por uma garantia de três anos a partir da data de aceitação final.

Um total de 1300 Laboratórios de Educação Digital (LED) foram instalados em 803 escolas. Cada escola era responsável por selecionar o tipo de LED preferido e por garantir todos os recursos físicos e humanos necessários para apoiar a sua instalação e operação. As salas LED devem ser claramente identificadas na planta da escola e exibir sinalização visível indicando o financiamento do PRR. Nos casos em que uma escola recebeu mais do que um LED, foi-lhe permitido instalá-los em salas diferentes, desde que cada uma estivesse devidamente marcada e registada.

Por que é considerada uma boa prática?

Para gerir a implementação do LED, cada escola deve nomear um Coordenador responsável por receber, verificar e supervisionar a utilização do equipamento, bem como tratar de questões relacionadas com a garantia. Além disso, as escolas são obrigadas a formar uma equipa que inclua representantes de diferentes departamentos para apoiar a integração curricular do LED. Todos os equipamentos devem ser instalados na sala designada, registados na plataforma oficial de monitorização (SIO), e qualquer mudança de localização deve ser aprovada previamente pela SGEN.

É considerada uma boa prática porque a presença de um Coordenador dedicado e de uma equipa de apoio garante a integração eficaz de equipamentos tecnológicos de alta qualidade no ensino e na aprendizagem. Esta estrutura promove a utilização consistente, a manutenção adequada e o valor educativo maximizado. O equipamento LED, sendo moderno e bem selecionado, melhora as experiências em sala de aula e proporciona aos alunos oportunidades práticas para explorar, experimentar e inovar. Promove a literacia digital, a colaboração e as capacidades de resolução de problemas. Ao oferecer acesso a ferramentas avançadas, os alunos tornam-se mais envolvidos e motivados. A configuração estruturada garante a sustentabilidade a longo prazo e o alinhamento com os objetivos curriculares. O rastreamento centralizado e os procedimentos claros ajudam a manter a responsabilização e a eficiência.

País 6: Chipre

Estudo de Caso 1 - Centro de Aprendizagem Aprimorada pela Tecnologia

Localização: Universidade de Nicósia

Website: <https://www.engageli.com/>

Breve Descrição: A Escola de Negócios da Universidade de Nicósia implementou a plataforma Engageli, uma ferramenta de aprendizagem digital construída propositadamente para a aprendizagem ativa e colaborativa. A plataforma, introduzida pela Prof.^a Angelika, uma ferramenta de aprendizagem digital construída propositadamente para a aprendizagem ativa e colaborativa. A plataforma, introduzida pela Prof.^a Angelika Kokkinaki (Reitora da Escola de Negócios) e pelo Dr. Chris Alexander (Diretor do Centro de Aprendizagem Aprimorada pela Tecnologia), está a ser utilizada nos programas de MBA e Mestrado em Blockchain e Moeda Digital para melhorar o envolvimento e a interação dos alunos. Ao aproveitar esta ferramenta, a universidade pretende enfrentar os desafios comuns à aprendizagem online tradicional, como a falta de envolvimento e o isolamento, promovendo um ambiente de aprendizagem centrado no ser humano e interativo. Engageli permite transições perfeitas entre interações de turma completa e de grupo e fornece análises em tempo real que ajudam os instrutores a acompanhar a participação e o progresso dos alunos, incentivando um ensino mais dinâmico e responsivo.

Por que é considerada uma boa prática?:

Envolvimento e Interatividade Aprimorados: O design da promove a participação ativa dos alunos através de ferramentas como sondagens incorporadas, que alcançam altas taxas de participação (90-100%) e estimulam mais interação entre os alunos.

Tomada de Decisão Orientada por Dados: A plataforma fornece análises detalhadas sobre o comportamento do aluno, tempos de fala e tendências de envolvimento, permitindo que os instrutores tomem decisões informadas para adaptar as suas estratégias de ensino.

Centrado no Ser Humano e Design Inclusivo: O foco na construção de conexões significativas entre pares, mesmo para alunos em locais remotos, ajuda a combater os sentimentos de isolamento e desmotivação frequentemente associados à aprendizagem online.

Implementação Escalável: A rápida adoção da Engageli na Universidade de Nicósia, de 90 para 850 alunos no primeiro ano, demonstra a sua eficácia e escalabilidade em vários programas, tornando-a uma solução robusta para expandir as iniciativas de aprendizagem online.



SOLUTIONS ▾

PRODUCT ▾

RESOURCES ▾

ABOUT ▾

SUPPORT ▾



BOOK A DEMO

TAKE A TOUR →

Revolutionize the way you teach and learn online

Engageli is an online learning platform that creates a simple, easy-to-use environment for any type of virtual learning, focusing on outcomes.

Unlike rigid video conferencing tools, it empowers instructors to seamlessly deliver content in a highly engaging, effective way, while putting the learners at the center of the experience.

TAKE A TOUR →



Tap into a high-quality online learning experience

We combined the best of in-person and online learning into a single platform to create an experience that is even better than in-person.



Empower meaningful discussions with a seamless switch between large group and small group layout



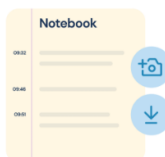
Instead of guessing which learners are engaged, use Engageli's powerful analytics to identify learners who need more attention



No more add-ons and juggling tabs with Engageli's built-in collaborative toolkit



Turn any existing content into interactive, active learning opportunities with Engageli's Action Tags



No more misplaced session notes with Engageli's built-in, time-stamped notebook



Make asynchronous learning collaborative with Engageli's interactive playback rooms

*Imagens retiradas da plataforma <https://www.engageli.com/>



Cofinanciado pela
União Europeia

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.
Projeto N°:2023-1-IS01-KA220-SCH-000157308

Estudo de Caso 2 - ENGINITE

Localização: Universidade de Tecnologia do Chipre

Website: <https://www.facebook.com/EnginiteErasmus/>

Breve Descrição: A ENGINITE tem como objetivo conceber e promover um programa de Ensino e Formação Profissional (EFP) de pós-graduação alicerçado numa pedagogia de Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP) e combinará tópicos académicos aplicados avançados com aspetos práticos, a fim de promover o conhecimento e as competências de engenheiros licenciados, preparando-os para a indústria do século XXI. Através de uma abordagem de ABP à formação, a formação profissional de pós-graduação da ENGINITE. O programa irá cativar as competências de carreira e empregabilidade dos novos engenheiros – entre outras: inovação, competências empresariais, qualidade eficiente, gestão de saúde e segurança, resolução de problemas, competências de comunicação e apresentação – ao mesmo tempo que irá melhorar o conhecimento técnico em áreas críticas da engenharia. Após a conclusão do programa de EFP de pós-graduação, os participantes poderão entrar no mercado de trabalho, liderar equipas multidisciplinares e fornecer valor acrescentado e contribuições substanciais para a sua organização.

Por que é considerada uma boa prática?

A **ENGINITE** é considerada uma boa prática por vários motivos, particularmente ao abordar a lacuna de competências enfrentada pelos engenheiros recém-licenciados no contexto da Indústria 4.0:

Foco na Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP): A ENGINITE adota uma pedagogia de ABP, que demonstrou melhorar eficazmente as competências de resolução de problemas críticos entre os alunos. Esta abordagem promove a aprendizagem ativa, onde os alunos se envolvem com problemas do mundo real, levando a uma melhor retenção de conhecimentos e competências. A investigação apoia a eficácia da ABP no desenvolvimento de competências de engenharia, indicando que pode melhorar significativamente a capacidade dos alunos de aplicar conhecimentos teóricos a situações práticas.

Desenvolvimento de Competências Interdisciplinares: O programa enfatiza uma combinação de competências técnicas e transversais, incluindo inovação, empreendedorismo, comunicação e gestão de equipas. Esta abordagem holística prepara os licenciados para a natureza dinâmica e interdisciplinar das funções de engenharia modernas, alinhando a sua formação com as necessidades em evolução do mercado de trabalho ([Frontiers](#)).

Currículo Relevante para a Indústria: Ao integrar tópicos académicos aplicados avançados com formação prática, a ENGINITE garante que os licenciados estão equipados com conhecimentos e práticas atuais da indústria. Esta relevância é crucial

para a educação em engenharia, pois ajuda a colmatar a lacuna entre a aprendizagem teórica e a aplicação no mundo real.

Melhoria da Empregabilidade: O programa foi concebido para impulsionar a empregabilidade dos licenciados, equipando-os com competências que são muito procuradas pelos empregadores. Ao focar-se tanto nas competências técnicas como nas competências de carreira, a ENGINITE prepara os participantes para liderar equipas multidisciplinares e contribuir eficazmente para as suas organizações.

Adaptabilidade às Necessidades do Mercado: A ênfase da ENGINITE no desenvolvimento contínuo de competências através de um quadro de formação profissional permite-lhe adaptar-se ao panorama tecnológico e às exigências do local de trabalho em rápida mudança, garantindo que os engenheiros permanecem relevantes e competitivos nas suas áreas.



Link do vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=xr1IFGnysjM>

Estudo de Caso 3 - Construção Colaborativa de Conhecimento e Metacognição através da Robótica Educacional

Localização: Universidade de Tecnologia do Chipre

Website: <https://ktisis.cut.ac.cy/> &

https://ktisis.cut.ac.cy/bitstream/20.500.14279/26661/1/Socratous_Dissertation_%20%283%29.pdf

Breve Descrição: O estudo teve como objetivo investigar o papel da Robótica Educacional (RE) no aprimoramento do pensamento metacognitivo dos alunos, um componente crucial para a construção colaborativa de conhecimento em ambientes de Aprendizagem Colaborativa Apoiada por Computador (ACAC). Utilizando uma metodologia de Investigação Baseada no Design, a pesquisa focou-se no desenvolvimento de competências metacognitivas, ao mesmo tempo que documentava princípios de design eficazes para uma implementação bem-sucedida. Os resultados oferecem informações valiosas sobre como a RE pode ser efetivamente integrada em ambientes de sala de aula para facilitar os processos metacognitivos. Ao analisar várias estruturas curriculares, o estudo demonstra que a RE serve como uma ferramenta metacognitiva benéfica, com as suas vantagens de aprendizagem maximizadas através de um currículo cuidadosamente estruturado que inclui tarefas pré-concebidas e experimentação guiada no início de cada sessão.

Por que é considerada uma boa prática?

Promoção de Competências Metacognitivas: Ao focar-se na Robótica Educacional (RE) como um meio para desenvolver o pensamento metacognitivo, o estudo alinha-se com a investigação educacional que enfatiza a importância da metacognição na aprendizagem. As competências metacognitivas—como planejar, monitorizar e avaliar a própria compreensão—são cruciais para a resolução de problemas eficaz e a colaboração em ambientes de aprendizagem. Estudos demonstraram que promover estas competências aumenta a autonomia e o envolvimento dos alunos, levando a melhores resultados de aprendizagem (Schraw & Dennison, 1994).

Metodologia de Investigação Baseada no Design: A utilização de uma metodologia de Investigação Baseada no Design (IBD) é um ponto forte deste estudo, uma vez que permite ciclos iterativos de design, implementação e avaliação. Esta abordagem apoia o desenvolvimento de princípios de design práticos que podem ser aplicados em contextos educacionais reais, tornando as conclusões mais aplicáveis e acionáveis (Design-Based Research Collective, 2003).

Integração da Robótica na Educação: A integração da RE em ambientes de sala de aula é uma inovação notável que tem sido reconhecida pelo seu potencial para envolver os alunos e melhorar as experiências de aprendizagem. A robótica demonstrou promover a aprendizagem colaborativa e as competências de pensamento crítico, à medida que os alunos trabalham em conjunto para resolver problemas e concluir tarefas (Bers, 2008; Kelleher & Pausch, 2005). Ao documentar como a RE pode facilitar o



pensamento metacognitivo, o estudo contribui para o conjunto de evidências que apoiam a utilização da robótica na educação.

Design Curricular Estruturado: As conclusões sugerem que a eficácia da RE como uma ferramenta metacognitiva é maximizada através de um currículo estruturado que inclui tarefas pré-concebidas e experimentação guiada. Esta abordagem estruturada garante que os alunos não estão apenas envolvidos com a tecnologia, mas também apoiados no desenvolvimento das suas competências metacognitivas sistematicamente. A investigação indica que ambientes de aprendizagem bem estruturados podem melhorar a aprendizagem dos alunos, proporcionando clareza e direção (Hattie & Timperley, 2007).

Aplicações Reais em Sala de Aula: Ao focar-se em ambientes de sala de aula reais, o estudo demonstra a aplicação prática da RE na educação. Este foco na aplicabilidade é vital para garantir que as conclusões da investigação possam ser traduzidas em práticas de ensino eficazes, beneficiando tanto os educadores como os alunos (Bryk et al., 2015).



Link para o vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=lxkcRibbcXQ>

Estudo de Caso 4 - Alnstein

Localização: Escolas Privadas PASCAL

Website: <https://www.pascal.ac.cy/> &
<https://www.pascal.ac.cy/news/news/view/~board/group/post/pascal-international-education-unveils-ainstein-junior-revolutionising-education-through-ai-innovation#:~:text=After%20the%20remarkable%20success%20of,education%2C%20known%20as%20Alnstein%20Junior.>

Breve Descrição: As Escolas PASCAL no Chipre, parte da Globeducate, desenvolveram recentemente o **Alnstein**, um robô alimentado por IA capaz de entender comandos, interagir com humanos e realizar tarefas quotidianas usando tecnologia avançada de inteligência artificial. Este projeto surgiu do entusiasmo dos alunos em utilizar a IA na criação de um robô que comunica naturalmente. Batizado em homenagem a Albert Einstein, Alnstein apresenta processamento de linguagem natural de última geração desenvolvido pela OpenAI, permitindo-lhe realizar tarefas como tocar música, definir alarmes e responder a perguntas. O projeto envolveu a colaboração entre alunos de diferentes escolas PASCAL em Larnaca, Limassol, e Nicósia, promovendo a criatividade, o pensamento crítico, a comunicação e o trabalho de equipa.

Por que é considerada uma boa prática?

Experiência de Aprendizagem Prática: O desenvolvimento do Alnstein proporciona aos alunos uma experiência prática em robótica e inteligência artificial, colmatando a lacuna entre o conhecimento teórico e a aplicação no mundo real. Envolver-se em tais projetos melhora a compreensão e a retenção de conceitos complexos.

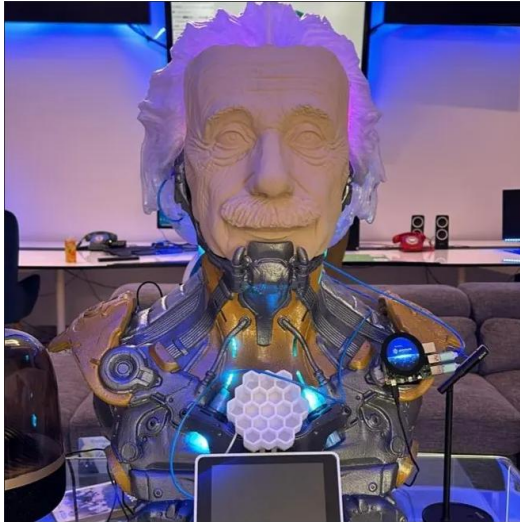
Incentivo à Colaboração: O projeto promove o trabalho de equipa envolvendo alunos de várias escolas, ajudando-os a aprender a colaborar eficazmente para um objetivo comum. Foi demonstrado que a aprendizagem colaborativa melhora o envolvimento dos alunos e os resultados da aprendizagem.

Desenvolvimento de Competências Essenciais: Trabalhar no Alnstein permitiu aos alunos melhorar a sua criatividade, pensamento crítico e capacidades de resolução de problemas. A pesquisa indica que o envolvimento em projetos STEM desenvolve competências essenciais que são altamente valorizadas no mercado de trabalho.

Promoção de uma Mentalidade de Crescimento: O projeto incentiva os alunos a desafiarem-se e a adotarem uma mentalidade de crescimento contínuo e autoaperfeiçoamento, traços essenciais num cenário tecnológico em constante evolução.

Integração de Tecnologias Avançadas: Ao utilizar tecnologia de ponta, como o processamento de linguagem natural da OpenAI, o projeto prepara os alunos para futuras carreiras na área da tecnologia, melhorando a sua empregabilidade num mercado de trabalho em rápida mudança.





Link para o vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=3sA3mV-UFYM>

Melhores práticas

Melhor prática 1: NýMennt

NýMennt é uma iniciativa colaborativa liderada pela Faculdade de Educação da Universidade da Islândia, com o objetivo de promover a inovação educacional, o desenvolvimento profissional e a transformação sistêmica. Apoia o bem-estar infantil e a equidade educacional através de parcerias com escolas, autoridades locais, agências governamentais e sociedade civil. O trabalho da NýMennt assenta em quatro pilares estratégicos: bem-estar infantil, colaboração escola-comunidade, desenvolvimento profissional contínuo e educação para o futuro.

O quarto pilar, *Educação para o futuro* ("Educação para o Futuro"), desempenha um papel central na preparação de alunos e educadores para as mudanças sociais e do mercado de trabalho. Apoia práticas de ensino inovadoras através de um laboratório de inovação educacional que incentiva a criatividade e a experimentação na pedagogia. Uma iniciativa de destaque, *Expanda o futuro*, liga alunos com profissionais de vários setores, ajudando-os a ver a relevância da sua educação e inspirando aspirações futuras. Além disso, a colaboração *SamSTEM* fortalece a educação STEM, promovendo abordagens de aprendizagem prática e interdisciplinar. Este pilar com foco no futuro é particularmente relevante para prevenir o abandono precoce da educação e formação (APEF). Aborda o desinteresse, tornando a aprendizagem mais relevante e conectada a oportunidades da vida real, ao mesmo tempo que atende a diversas necessidades de aprendizagem através de educação experimental e baseada em projetos. Como tal, serve como um exemplo convincente de como construir ambientes educacionais mais inclusivos e motivadores.

Melhor prática 2: O centro de orientação para alunos - em neerlandês, Centrum voor apoio ao aluno (CLB)

O centro de orientação para alunos - em neerlandês, Centrum de apoio ao aluno (CLB) - ajuda alunos, pais e escolas do ensino primário e secundário gratuitamente, de forma independente e confiante com problemas de aprendizagem, escolhas de estudo, problemas psicológicos e sociais, como bullying, problemas em casa e medo do fracasso. Também monitoriza a saúde dos alunos.

Este centro destina-se a alunos, pais, tutores, diretores e internatos, professores, coordenadores de cuidados, conselheiros estudantis e pessoal de apoio à aprendizagem. O aluno está sempre em primeiro lugar.

O CLB ajuda com questões sobre:

- Aprender e estudar: problemas com leitura, escrita, aritmética, concentração e problemas de atenção e métodos de estudo



- Carreira escolar: escolha de estudo, direções, certificados e diplomas, talentos e interesses, absentismo, a transição do ensino primário para o secundário, estudos ou trabalho adicionais e aprendizagem e trabalho
- Saúde: problemas de saúde, vacinas, distúrbios de crescimento, distúrbios alimentares e obesidade, doenças infecciosas, puberdade, audição e visão, dependência, relacionamentos e sexualidade
- Funcionamento psicológico e social: problemas em casa, bullying, divórcio, stress, sentimentos depressivos, não se sentir bem consigo mesmo, medo do fracasso e como se comportar perto de amigos

Existem 135 centros na Flandres

<https://data-onderwijs.vlaanderen.be/onderwijsaanbod/lijsst?s=clb>

<https://www.vlaanderen.be/onderwijs-en-vorming/ondersteuning-en-begeleiding-voor-leerlingen-cursisten-en-studenten/basis-en-secundair-onderwijs/centrum-voor-leerlingenbegeleiding>

Os CLB são considerados uma boa prática na Bélgica para prevenir o abandono escolar precoce, pois oferecem um sistema de apoio abrangente, gratuito e acessível que aborda os desafios multifacetados que os alunos enfrentam ao longo do seu percurso educativo. Ao focarem-se nas dificuldades de aprendizagem, nas escolhas de carreira escolar, nas questões psicológicas e sociais e nos problemas de saúde, os CLB garantem a identificação precoce e o apoio personalizado aos jovens em risco. A sua abordagem centrada no aluno, que envolve a colaboração com os pais, as escolas e os serviços externos, permite intervenções proativas e sustentadas. Além disso, os CLB desempenham um papel obrigatório em casos de absentismo e exclusão escolar, o que os torna uma salvaguarda fundamental contra o abandono sem qualificações. A sua estreita coordenação com as escolas, o acompanhamento regular e os mecanismos de encaminhamento para parceiros externos garantem que nenhum aluno fica sem orientação, tornando os CLB uma pedra angular da estratégia da Bélgica para reduzir as taxas de abandono escolar.

Boa prática 3: FouriClasse

O projeto "Fuoriclasse" em Itália, da *Save the Children*, é considerado uma boa prática no combate ao abandono escolar em Itália devido ao seu impacto comprovado e abordagem holística. Uma avaliação independente mostrou que reduziu significativamente o absentismo e melhorou o desempenho académico. O projeto envolveu ativamente alunos, professores e famílias através de laboratórios de motivação, apoio ao estudo e atividades inclusivas, criando uma forte comunidade educativa. O seu baixo custo (cerca de 350 € por aluno anualmente), a sua escalabilidade e a criação de uma rede escolar nacional ("Fuoriclasse em Movimento") destacam ainda mais a sua eficácia e sustentabilidade.

Boa prática 4: ScuolAttiva Cooperativa Social Onlus

ScuolAttiva Cooperativa Social Onlus destaca-se em Itália pela sua abordagem inovadora à educação, centrando-se na aprendizagem experiencial que colmata a lacuna entre o conhecimento académico e as aplicações no mundo real. Ao colaborar com escolas, universidades e organizações do terceiro setor, ScuolAttiva desenvolve projetos educativos que abordam questões sociais contemporâneas, promovem o envolvimento cívico e fomentam o pensamento crítico entre os alunos. Um aspeto distintivo do seu trabalho é o seu compromisso de operar em áreas desfavorecidas e com dificuldades socioeconómicas, garantindo que a educação se torna uma ferramenta poderosa para a inclusão e a oportunidade. As suas iniciativas, como o *School Cleaning Day* e *Respeitamos a Criatividade*, não só aumentam a consciencialização para temas ambientais e culturais, como também incentivam a participação ativa na melhoria da comunidade. Através destes programas, a ScuolAttiva cultiva eficazmente um sentido de responsabilidade e capacitação nos jovens, preparando-os para serem cidadãos proativos num mundo em rápida mudança.

Boa prática 5: Educação STEAM

A educação STEAM é uma das melhores práticas para prevenir o abandono escolar precoce na Roménia, porque envolve os alunos através de uma aprendizagem prática, criativa e interdisciplinar. Ao combinar ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática, a STEAM ajuda os alunos a ver a relevância no mundo real das disciplinas escolares, aumentando a motivação e a curiosidade. Incentiva o trabalho de equipa, a resolução de problemas e o pensamento crítico - competências essenciais para futuras carreiras e desenvolvimento pessoal. Em áreas desfavorecidas, onde as taxas de abandono são mais elevadas, os projetos STEAM podem tornar a aprendizagem mais acessível e entusiasmante, dando a cada criança uma razão para permanecer na escola e um percurso educativo bem-sucedido.

Boa prática 6: LED (Laboratórios de Educação Digital)

Esta é considerada uma das melhores práticas em Portugal porque garante que as escolas estão equipadas com ferramentas digitais de alta qualidade e de última geração que apoiam a inovação na educação. O LED (Laboratórios de Educação Digital) proporciona um ambiente estruturado e bem apoiado para a introdução de métodos de ensino e aprendizagem novos e dinâmicos. Com equipamentos de ponta—including kits de robótica, impressoras 3D, ferramentas de programação e dispositivos interativos—os alunos vivenciam atividades práticas e envolventes que tornam a aprendizagem mais significativa, interativa e relevante para a era digital. Estas ferramentas promovem a criatividade, o pensamento crítico e a colaboração entre disciplinas, preparando os alunos para os desafios e carreiras futuras. A presença de um

Coordenador dedicado e de uma equipa multidisciplinar garante uma gestão, integração e impacto pedagógico adequados. Os espaços são cuidadosamente concebidos para serem inclusivos, flexíveis e adaptáveis a várias necessidades curriculares. Os alunos tornam-se mais motivados, curiosos e confiantes à medida que assumem papéis ativos na sua própria aprendizagem. Esta abordagem transforma a sala de aula num ambiente vibrante e centrado no aluno, transformando as escolas em centros de inovação e tornando a educação mais atrativa, orientada para o futuro e eficaz.

Melhor prática 7: ENGINITE

A ENGINITE na Universidade de Tecnologia do Chipre é reconhecida como uma melhor prática no ensino de engenharia por várias razões convincentes. Primeiro, enfatiza o desenvolvimento abrangente de competências, combinando o conhecimento técnico com as competências transversais essenciais, abordando assim as necessidades holísticas dos engenheiros modernos e garantindo que os licenciados estão bem preparados. Em segundo lugar, a sua concentração em aplicações do mundo real e nas práticas atuais da indústria prepara eficazmente os alunos para o mercado de trabalho dinâmico, melhorando a sua empregabilidade. Além disso, a ENGINITE emprega a Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP), que promove o pensamento crítico e as competências de resolução de problemas cruciais nas áreas da engenharia, um método apoiado por investigação que destaca a sua eficácia na melhoria dos resultados da aprendizagem dos alunos (Hmelo-Silver, 2004). Além disso, o quadro de formação profissional da ENGINITE é escalável e adaptável, permitindo um alinhamento contínuo com as exigências do mercado e garantindo a relevância num panorama tecnológico em rápida evolução. No geral, a ENGINITE exemplifica uma abordagem robusta ao ensino moderno de engenharia, integrando competências práticas com foco na empregabilidade, distinguindo-a como uma prática líder na inovação educacional.



Conclusão

Os estudos de caso e as melhores práticas exploradas neste relatório oferecem informações valiosas sobre a forma como os sistemas de ensino em toda a Europa estão a responder aos complexos desafios do envolvimento dos alunos, da inovação e do abandono escolar precoce. Apesar das diferenças nos contextos nacionais, emergem vários elementos comuns que apontam para estratégias eficazes e transferíveis.

Cada iniciativa—seja na Islândia, Bélgica, Itália, Roménia, Portugal ou Chipre—demonstra um forte compromisso em criar ambientes de aprendizagem mais inclusivos, relevantes e virados para o futuro. Desde a integração da tecnologia e das abordagens STEAM até aos sistemas de apoio direcionados para alunos em risco, estas práticas refletem uma compreensão partilhada de que uma reforma educacional significativa requer tanto inovação como uma profunda consciência das necessidades dos alunos.

O que une estas melhores práticas não é apenas a sua utilização de novas ferramentas ou métodos, mas o seu foco na colaboração, equidade e sustentabilidade. Projetos como NýMennt, FouriClasse, ENGINITE e os vários laboratórios de educação digital mostram como as parcerias entre educadores, comunidades e decisores políticos podem levar a mudanças impactantes e duradouras.

Em última análise, as experiências aqui partilhadas sublinham a importância de investir em abordagens flexíveis e centradas no aluno que se podem adaptar às exigências educacionais em evolução. Ao aprender uns com os outros e ao construir sobre sucessos comprovados, os sistemas de ensino podem tornar-se mais resilientes, mais responsivos e mais bem equipados para apoiar todos os alunos na concretização do seu pleno potencial.

