RELATÓRIO COMPARATIVO *sobre* ORIENTAÇÕES *Europeias,* POLÍTICAS *Nacionais, e as* PRÁTICAS *Educativas para o* BEM-ESTAR DIGITAL

Uma ANÁLISE COMPARATIVA *entre Itália, França, Portugal e Bulgária (idades entre 3 e 10 anos)*

DIGITAteLier – Modelos pedagógicos inovadores para melhorar o bem-estar digital na primeira infância e no ensino básico
Projeto n.º 101195793

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.

Índice

RESUMO EXECUTIVO

I. Objetivo e âmbito
II. Visão geral do método
  II.I Lente comparativa: ferramentas e critérios
III. O que mapeámos
IV. Principais conclusões
V. Implicações para a implementação e modelação de ateliers digitais
VI. Recomendações para os decisores políticos

1 INTRODUÇÃO

1.1 Contexto e objetivos
1.2 Como ler este relatório
1.3 Definições-chave
1.4 Âmbito e limites deste estudo
1.5 Público

2 METODOLOGIA

2.1 Abordagem e coordenação
2.2 Mapeamento das políticas: ferramentas e critérios
2.3 Recolha de boas práticas: processo e pontos-chave para a seleção
2.4 Consolidação de dados e análise comparativa
2.5 Dos dados às conclusões

3 MAPEAMENTO DE POLÍTICAS

3.1 Visão geral das políticas relevantes da União Europeia em matéria de educação digital
  3.1.1 Digital Education Action Plan (2021-2027)
  3.1.2 Council Conclusions on Supporting Well-being in Digital Education (2022) and Well-being in Digital Education Study (2023)
  3.1.3 Princípios comuns e orientações partilhadas
  3.1.4 Outras políticas e iniciativas Europeias relevantes
  3.1.5 Relevância para os DIGITAteLiers
3.2 Contextos nacionais
3.3 Reflexões transnacionais
3.4 Síntese: alinhamento com os quadros da EU e principais lacunas políticas

4. COMPILAÇÃO DE BOAS PRÁTICAS

4.1 Visão geral por país
  4.1.1 Itália
  4.1.2 França
  4.1.3 Portugal
  4.1.4 Bulgária

5. ANÁLISE COMPARATIVA

5.1 Elementos comuns entre os países
5.2 Características inovadoras das práticas por país
5.3 Lacunas, desafios e oportunidades
5.4 Transferibilidade e escalabilidade

6. PERSPETIVAS *e* RECOMENDAÇÕES

6.1 Para educadores e comunidades escolares
6.2 Para decisores políticos
6.3 Para o desenvolvimento e implementação de projetos futuros

CONCLUSÃO

7.1 Principais conclusões
7.2 Implicações para a modelação do atelier e para a Formação de Professores
7.3 Considerações finais

BIBLIOGRAFIA SOBRE O BEM-ESTAR DIGITAL

Sumário Executivo

I. OBJETIVO *e* ÂMBITO

O projeto ***DIGITAteLier. Modelos pedagógicos inovadores para melhorar o bem-estar digital na primeira infância e no ensino básico*** visa contribuir para uma estratégia Europeia comum para a educação digital, com especial enfoque na promoção do bem-estar físico, cognitivo, emocional e social das crianças nos programas de Educação e Cuidados na Primeira Infância (ECEC) e no 1º ciclo do ensino básico.

Este relatório de análise comparativa explora como a educação digital pode apoiar ativamente o bem-estar das crianças dos 3 aos 6 anos e no início do ensino básico. Oferece aos professores, dirigentes escolares e decisores políticos uma visão de como políticas e práticas reais em toda a Europa podem inspirar práticas inclusivas e criativas que promovam o bem-estar digital nos jovens alunos.

II. RESUMO *do* MÉTODO

Parceiros em Itália, França, Portugal e Bulgária analisaram mais de vinte políticas da UE e nacionais e recolheram doze casos detalhados de boas práticas.

- Políticas analisadas: 4 países, 12 políticas nacionais estruturais
- Práticas recolhidas: 12 boas práticas (3 por país)
- Fontes: documentos oficiais de políticas nacionais, arquivos de organizações parceiras, relatórios de avaliação publicados e entrevistas com educadores locais.
- Critérios de inclusão: relevância para crianças dos 3 aos 6 anos (até aos 10 anos, caso não existissem dados relativos à primeira infância), ligação clara entre as ferramentas digitais e o bem-estar, provas da implementação.
- Critérios de exclusão: projetos sem uma componente educativa concreta ou sem ligação à primeira infância.

II.I
Lente comparativa: ferramentas e critérios

Para tornar possível a comparação entre países, todas as políticas e práticas foram analisadas através de:

Mapeamento de políticas: seis áreas temáticas

QUADROS REGULAMENTARES *e* **ESTRATÉGICOS**	**PEDAGOGIAS INOVADORAS**	**ACESSIBILIDADE** *e* **INCLUSÃO**
BEM-ESTAR DIGITAL *sistémico*	**ENVOLVIMENTO** *de* **EDUCADORES, FAMÍLIAS** *e* **COMUNIDADES**	**MONITORIZAÇÃO** *e* **AVALIAÇÃO**

Pontos-chave e critérios de seleção para boas práticas: quatro dimensões do bem-estar digital

FÍSICO	COGNITIVO	SOCIAL	EMOCIONAL
Movimento, desenvolvimento sensório-motor, uso equilibrado e saudável das tecnologias digitais	*Resolução de problemas, criatividade e pensamento crítico*	*Colaboração, empatia, sentimento de pertença*	*Confiança, expressão pessoal, espaços digitais seguros*

As fontes incluíram textos oficiais de políticas, estratégias nacionais e locais, entrevistas e documentação de escolas e projetos comunitários.

III.
O QUE MAPEÁMOS

- **Orientações europeias**, tais como o Digital Education Action Plan (Plano de Ação para a Educação Digital) (2021-2027), as Council Conclusions on Supporting Well-Being in Digital Education (Conclusões do Conselho sobre o Apoio ao Bem-estar na Educação Digital) (2022), o Well-being in Digital Education Study (Estudo sobre o Bem-estar na Educação Digital) (2023), a iniciativa Better Internet for Kids+ (BIK+), o Digital Services Act (Lei dos Serviços Digitais), a Audiovisual Media Services Directive (Diretiva Serviços de Comunicação Social Audiovisual) e a AI Act (Lei da IA).

- **Políticas nacionais** que delineiam estratégias digitais, planos de formação de professores e medidas de educação infantil.

- **Boas práticas** dos países parceiros que introduzem a tecnologia na educação infantil de forma criativa e inclusiva — desde espaços comunitários de criação até projetos escolares que integram arte, materiais analógicos e ferramentas digitais.

IV.
PRINCIPAIS CONCLUSÕES

- **Lacuna em políticas para idades entre 3 e 6 anos:** A maioria das políticas nacionais ainda se concentra nos níveis básico e secundário; orientações explícitas para a primeira infância são raras.

- **Monitorização fraca**: São poucos os instrumentos que avaliam o bem-estar das crianças considerando as quatro dimensões.

- **A inovação é local:** Os exemplos mais inspiradores surgem a partir de projetos de base (sendo raro que tais experiências envolvam creches).

- **A prática equilibrada é importante:** Iniciativas eficazes combinam atividades digitais e analógicas, incentivando o pensamento criativo e a colaboração, ao mesmo tempo que respeitam as necessidades de desenvolvimento das crianças.

V.
IMPLICAÇÕES *para a* IMPLEMENTAÇÃO *e* MODELAÇÃO *de* ATELIERS DIGITAIS

A investigação destaca o valor dos espaços digitais práticos e criativos, onde as crianças constroem, exploram e colaboram. Abordagens bem-sucedidas::

- combinam **experiências digitais e físicas** para promover um crescimento saudável,
- envolvem **famílias e comunidades** para orientar o uso seguro da tecnologia,
- cultivam as dimensões do bem-estar por meio de **brincadeiras, storytelling** e **resolução de problemas**.

A formação de professores deve centrar-se numa pedagogia prática e lúdica, na consciencialização dos riscos e no design inclusivo, desenvolvendo a capacidade dos educadores para conceber experiências de aprendizagem que respondam às necessidades dos seus alunos.

VI.
RECOMENDAÇÕES *para os* DECISORES POLÍTICOS

- **Incorporar objetivos de bem-estar digital** em todas as estratégias para a primeira infância e o ensino básico, com indicadores para acompanhar o progresso.
- **Investir na formação dos professores**, capacitando-os para combinar, com segurança e confiança, a criatividade com a utilização das tecnologias.
- **Expandir práticas locais comprovadas**, garantindo que todas as crianças, especialmente aquelas com idades entre 3 e 6 anos, tenham acesso a oportunidades equilibradas de aprendizagem digital.
- **Apoiar sistemas de avaliação** que meçam os impactos da educação digital no bem-estar geral das crianças.

→ **Principais conclusões em todas as dimensões**

- Cognitiva: Todas as práticas cultivam o pensamento crítico, a narrativa ou a literacia digital/mediática.
- Física: O movimento, a criação prática e o trabalho de motricidade fina garantem um envolvimento digital ativo e não passivo.
- Social: Todas as iniciativas incorporam a colaboração - seja dentro da sala de aula (trabalho em equipa) ou fora dela, com as famílias e comunidades.
- Psicológico/emocional: orgulho, confiança e expressão emocional são essenciais, muitas vezes destacados por partilhas públicas (exibições, desfiles, exposições).

1

Introdução

1.1 CONTEXTO *e* OBJETIVOS

O DIGITAteLier é um projeto Europeu que explora como a educação digital pode apoiar ativamente o bem-estar das crianças na Educação e Cuidados na Primeira Infância (ECEC) e nas escolas do 1º ciclo do Ensino Básico. Este relatório sintetiza os conhecimentos adquiridos através da análise de políticas nacionais e europeias e da observação de práticas inspiradoras em Itália, França, Portugal e Bulgária.

Os nossos objetivos são:

- Mapear e comparar as políticas e boas práticas existentes que ligam a aprendizagem digital ao bem-estar geral das crianças.
- Fornecer uma base para a conceção de ateliers digitais criativos e centrados na criança — oficinas práticas e exploratórias que utilizam ferramentas digitais — para que os educadores possam conceber experiências digitais equilibradas e significativas.
- Oferecer recomendações que ajudem professores, líderes escolares e decisores políticos a promover ambientes digitais positivos para crianças de 3 a 6 anos (e até 10 anos, quando relevante).

Este relatório é o primeiro alicerce do caminho mais amplo do DIGITAteLier. Fornece orientação para a conceção de futuros ateliers digitais e para os recursos de formação que apoiarão os educadores na concretização destas ideias.

1.2 *Como* LER ESTE RELATÓRIO

Para facilitar a navegação:

- Texto principal – apresenta as principais conclusões
- Anexos e referências – fornecem detalhes adicionais, tais como descrições completas das políticas, tabelas de dados e recursos adicionais que pode consultar ou adaptar.

1.3 DEFINIÇÕES-CHAVE

Atelier digital – Oficina criativa e lúdica onde as crianças exploram e criam utilizando meios digitais (por exemplo, stop-motion, som, brinquedos de programação) juntamente com materiais tradicionais.

ECEC (Educação e Cuidados na Primeira Infância [ECPI]) – Contextos educativos formais e informais para crianças com idades compreendidas entre os 3 e os 6 anos.

Bem-estar – Um estado holístico em que a saúde física, o crescimento cognitivo, as relações sociais e a resiliência emocional das crianças são apoiados em harmonia. Na educação, bem-estar significa criar ambientes seguros, inclusivos e estimulantes, onde as crianças se sintam saudáveis, confiantes, conectadas e prontas para aprender — quer as atividades sejam digitais, analógicas ou uma mistura de ambas.

Bem-estar digital – o equilíbrio entre as necessidades físicas, cognitivas, sociais e emocionais das crianças ao utilizar atividades digitais e não digitais. Dimensões: *Física*: promover o movimento saudável, habilidades motoras finas e grossas, e um equilíbrio saudável no uso de ecrãs. *Cognitiva:* desenvolver o pensamento, a resolução de problemas e a literacia digital.. *Social:* promover a colaboração, a empatia e as relações positivas. *Emocional:* promover a confiança, criatividade e auto expressão.

Acessibilidade – Adaptar ferramentas e tarefas para que crianças com diferentes capacidades possam participar (por exemplo, recursos táteis, aplicações simples ou ferramentas de voz).

Colaboração – Organizar trabalhos em grupo onde as crianças partilhem ideias, funções e responsabilidades para alcançar um objetivo comum.

Desenvolvimento cognitivo – Incentivar a resolução de problemas, o raciocínio e a literacia digital, permitindo que as crianças experimentem, explorem e reflitam.

Criatividade – Incentivar a exploração aberta e o «fazer», seja através de desenho digital, stop-motion ou projetos baseados em trabalhos manuais.

Literacia digital – Competências práticas para usar ferramentas digitais de forma segura e criativa, desde brinquedos de programação até à criação de vídeos simples.

Desenvolvimento emocional – Ajudar as crianças a ganhar confiança, expressar sentimentos e encontrar alegria em criar, expressar-se ou apresentar o seu trabalho.

Abordagem prática – Um estilo de ensino que enfatiza a participação prática, tátil e ativa — as crianças manuseiam materiais, experimentam e criam, em vez de consumir passivamente informações.

Aprendizagem híbrida – Combinar atividades práticas analógicas (desenho, construção, dramatização) com ferramentas digitais para promover o equilíbrio e um envolvimento mais profundo.

Inclusão – Conceber atividades para que todas as crianças possam participar (por exemplo, oferecer várias funções nos projetos: trabalho de câmara, narração, cenografia).

Aprender fazendo – Um método de aprendizagem ativo em que as crianças adquirem conhecimento por meio da experiência direta — por exemplo, fazer um filme em stop motion em vez de apenas assistir a um.

Pedagogia – A abordagem escolhida pelo professor para orientar a aprendizagem — para os ateliers, isso significa combinar brincar, criatividade e exploração digital de forma ponderada.

Desenvolvimento físico – Apoiar o movimento saudável e habilidades motoras finas por meio de tarefas práticas, mantendo o tempo de ecrã controlado.

Aprendizagem baseada no brincar – Convidar as crianças a explorar, construir e experimentar através de atividades lúdicas, nas quais a curiosidade impulsiona a descoberta.

Desenvolvimento social – Promover o trabalho em equipa e a empatia através de projetos colaborativos e partilhados, como a criação de uma animação ou de uma história em grupo.

***Storytelling* –** A prática de usar a narrativa para partilhar ideias, experiências e conhecimentos de maneiras que capturam a atenção e a imaginação. Na educação, o *storytelling* ajuda as crianças a compreender o mundo, desenvolver competências linguísticas, construir memória e conectar-se emocionalmente à aprendizagem. Pode ser oral, escrita, visual ou digital e, muitas vezes, serve como uma ponte entre conceitos abstratos e experiências concretas e práticas.

1.4 ÂMBITO *e* LIMITES *do Estudo*

- **Foco etário:** o nosso foco principal são crianças de 3 a 6 anos, embora também observemos práticas que podem estender-se às idades de 7 a 10 anos quando faltam detalhes específicos sobre a primeira infância.
- **Âmbito:** fornecemos uma análise concisa no texto principal e propomos indicadores para a avaliação futura dos ateliers digitais.
- **Próximos passos:** este projeto de investigação-ação visa definir conceptual e metodologicamente o bem-estar na educação digital utilizando a estrutura flexível do atelier digital. A estratégia integra a tecnologia de forma holística para fomentar a criatividade e o pensamento crítico em todo o ecossistema escolar (alunos, professores, famílias e comunidade), garantindo uma metodologia transferível e promovendo a colaboração essencial entre os intervenientes públicos e privados.

1.5 PÚBLICO

O presente relatório destina-se a um público alargado de partes interessadas, nomeadamente:

- educadores e profissionais que exercem funções na Educação e Cuidados na Primeira Infância (ECPI) e no ensino básico;
- decisores e responsáveis pela formulação de políticas de educação e inovação, nos níveis local, nacional e europeu;
- investigadores e organizações envolvidos nas áreas da pedagogia digital e do desenvolvimento infantil, com enfoque no grupo etário dos 3 aos 6 anos (extensível à faixa dos 3 aos 10 anos, na ausência de políticas específicas dirigidas às crianças mais novas);
- parceiros do projeto e futuros responsáveis pela implementação da metodologia DIGITAteLier.

Ao fornecer uma visão clara e crítica do panorama atual, este relatório visa orientar não apenas a implementação do projeto, mas também reflexões mais amplas sobre como a educação digital pode tornar-se uma experiência significativa, inclusiva e promotora do bem-estar das crianças pequenas em toda a Europa.

2

Metodologia

2.1 ABORDAGEM *e* COORDENAÇÃO

Esta investigação foi um esforço conjunto entre as quatro equipas parceiras em Itália, França, Portugal e Bulgária, coordenado pela ArtedelContatto ETS (Itália). Estabelece uma base de conhecimento sólida para o projeto, mapeando políticas relevantes e identificando boas práticas que articulam a educação digital com o bem-estar das crianças na Educação e Cuidados na Primeira Infância (ECEC) e nos contextos do ensino básico.

A abordagem metodológica foi concebida para ser colaborativa, comparativa e apoiada em ferramentas partilhadas, de modo a garantir coerência e transparência entre todos os países parceiros: Itália (Zaffiria, ArtedelContatto), França (La Fabulerie), Portugal (Cine Clube de Viseu) e Bulgária (Arte Urbana Collectif). A contribuição de cada parceiro foi determinante nesta fase, sendo responsáveis por identificar e documentar tanto as políticas como as boas práticas implementadas nos respetivos contextos nacionais.

O nosso objetivo consistiu em compreender de que forma as políticas nacionais e as práticas quotidianas articulam a aprendizagem digital com o bem-estar das crianças, sobretudo na primeira infância.

Trabalhámos como uma única equipa - partilhando modelos, reuniões regulares e etapas de revisão comuns - para garantir que as conclusões de diferentes países pudessem ser comparadas e combinadas.

2.2 MAPEAMENTO DE POLÍTICAS: *ferramentas e critérios*

Para assegurar uma análise abrangente e coerente em todos os países parceiros, o Documento Orientador para a recolha e análise das políticas nacionais mais relevantes foi estruturado em torno de seis áreas temáticas. Estas áreas refletem as principais prioridades do projeto DIGITAteLier e constituem um quadro de referência para que os parceiros possam examinar criticamente as abordagens políticas nacionais relacionadas com o bem-estar digital e a educação para os media na primeira infância. Em vez de apresentar uma lista de verificação rígida, as perguntas foram concebidas para estimular respostas reflexivas e sensíveis ao contexto, permitindo uma comparação significativa e a aprendizagem mútua.

As perguntas orientadoras centraram-se nas seguintes áreas temáticas:

- Quadros regulamentares e estratégicos
- Inovação em modelos pedagógicos
- Acessibilidade e inclusão
- Abordagem sistémica ao bem-estar digital (incluindo dimensões físicas, cognitivas, sociais e emocionais)
- Envolvimento de educadores, famílias e comunidades
- Monitorização, avaliação e impacto documentado

Em conjunto, estas seis áreas temáticas permitem uma compreensão holística e comparativa de como cada país aborda a interseção entre a educação digital e o bem-estar das crianças nos primeiros anos de vida. Constituem a base do processo de mapeamento da estrutura analítica e fornecem elementos essenciais para a formulação das futuras recomendações do projeto.

2.3 RECOLHA *de* BOAS PRÁTICAS: PROCESSO *e* PONTOS-CHAVE *para a* SELECÇÃO

A estrutura proposta incentivou os parceiros a refletir sobre de que forma cada iniciativa contribuía para o bem-estar cognitivo, físico, social e emocional das crianças, bem como a articular de que modo a prática promovia a aprendizagem experiencial, a criatividade, a colaboração e a autonomia. Um conjunto específico de critérios — desenvolvido coletivamente no seio do consórcio — serviu de referência para avaliar a relevância e a replicabilidade de cada experiência. Estes pontos funcionaram como critérios de seleção qualitativos, auxiliando os parceiros a refletir de forma crítica sobre as práticas identificadas.

Cada prática devia abordar pelo menos uma das quatro dimensões do bem-estar digital:

- **Bem-estar social:** inclui a aprendizagem e a interação coletivas, papéis claros para alunos e educadores, envolvimento intergeracional, construção de comunidade e promoção do sentimento de pertença.
- **Bem-estar cognitivo:** abrange a aprendizagem motivada pela curiosidade, imaginativa e criativa, abordagens multidisciplinares e baseadas na investigação, favorecendo o pensamento divergente e a exploração.
- **Bem-estar emocional:** garante espaços digitais seguros e inclusivos, atividades que promovam a consciência emocional e o envolvimento digital positivo, além de apoiar a expressão pessoal e a autoestima.
- **Bem-estar físico:** envolve a integração do movimento, o uso de materiais tangíveis, a conexão com o ambiente e experiências mistas digitais-analógicas que favoreçam o desenvolvimento sensório-motor.

Outros critérios transversais incluíram relevância cultural e linguística, inclusão e acessibilidade (tecnologia simples, *open source* e sem barreiras de acesso), simplicidade e adaptabilidade, métodos de aprendizagem prática e colaborativa, soluções digitais artesanais e soluções de pensamento crítico, resultados documentados e promoção da aprendizagem ao longo da vida.

Os parceiros foram incentivados a contextualizar as práticas sempre que determinados critérios não fossem totalmente aplicáveis, de modo a assegurar uma avaliação realista e fundamentada.

2.4
CONSOLIDAÇÃO *de* DADOS *e* ANÁLISE COMPARATIVA

Após a recolha de políticas e boas práticas, foi realizada uma leitura comparativa entre os quatro países utilizando uma grelha baseada em:

- Tipo e âmbito das iniciativas
- Abordagens digitais e pedagógicas
- Estratégias de inclusão e acessibilidade
- Impacto relatado e potencial de inovação
- Relevância para a conceção dos Ateliers Digitais

O relatório não pretende ser exaustivo: destaca tendências, padrões e práticas inspiradoras que podem servir de orientação para as próximas fases do projeto e estimular o diálogo transnacional.

2.5
Dos DADOS *às* CONCLUSÕES

Após todos os parceiros terem preenchido as respetivas grelhas, a ArtedelContatto ETS procedeu à comparação dos resultados entre os diferentes países. O processo de análise procurou identificar:

- **Padrões**, como a formação de professores, apontada como uma necessidade em todos os contextos.
- **Lacunas**, como a escassez de políticas dirigidas a crianças entre os 3 e os 6 anos;
- **Inovações** com potencial para inspirar os ateliers digitais na próxima fase do projeto.

Este método colaborativo e de fácil utilização para os educadores assegurou a transparência da análise e garantiu que as recomendações finais fossem direcionadas especificamente a educadores e decisores políticos interessados em criar espaços de aprendizagem digital equilibrados, criativos e inclusivos para crianças pequenas.

3

Mapeamento de políticas

3.1 VISÃO GERAL *das* POLÍTICAS RELEVANTES *da União Europeia em matéria de* EDUCAÇÃO DIGITAL

A União Europeia coloca o bem-estar digital no centro da sua estratégia de educação, enquadrando-o como um elemento essencial para o desenvolvimento holístico das crianças numa sociedade cada vez mais digital. Os principais instrumentos políticos estabelecem as bases para definir «o que deve ser» em termos de educação digital segura, inclusiva e orientada para o bem-estar:

Digital Education Action Plan (Plano de Ação para a Educação Digital) (DEAP, 2021-2027): define prioridades de longo prazo para uma aprendizagem digital de elevada qualidade, incluindo o reforço das infraestruturas, a formação de professores e o desenvolvimento de conteúdos inclusivos.

Council Conclusions on Supporting Well-Being in Digital Education (Conclusões do Conselho sobre o apoio ao bem-estar na educação digital) (2022): apresenta um quadro de referência destinado a salvaguardar a saúde física, cognitiva, social e emocional das crianças em contextos digitais.

Well-Being in Digital Education Study (Estudo sobre o bem-estar na educação digital) (2023): sublinha a importância de ambientes digitais equilibrados, criativos e colaborativos para promover o bem-estar, apoiando a integração de experiências analógicas e digitais na educação das crianças mais novas.

As conclusões destes instrumentos estão em consonância com as práticas dos parceiros do projeto DIGITAteLier, que combinam experiências analógicas e digitais para estimular a criatividade, a interação social e o desenvolvimento físico saudável na faixa etária dos 3 aos 6 anos — uma área em que as políticas atuais da UE permanecem limitadas.

Em conjunto, estas iniciativas europeias constituem a base da abordagem do DIGITAteLier, que coloca a tónica numa educação digital segura, ética e centrada no bem-estar das crianças pequenas.

3.1.1 The Digital Education Action Plan (DEAP) (2021–2027)

Adotado pela Comissão Europeia em 2020, o DEAP constitui o principal quadro político da União Europeia para a educação digital ao longo de um período de sete anos. O documento estabelece duas prioridades estratégicas centrais:

- **Ecossistema de educação digital de alto desempenho:** centra-se no desenvolvimento de infraestruturas robustas, na formação de professores, na liderança em pedagogia digital, no acesso a conteúdos digitais de qualidade e na promoção da colaboração entre as diversas partes interessadas (incluindo ONGs e parceiros do setor EdTech).
- **Competências e aptidões digitais para todos:** promove a aprendizagem ao longo da vida, a literacia digital básica e avançada (incluindo programação, inteligência artificial e competências em matéria de dados), bem como o equilíbrio de género e a inclusão de grupos sub-representados.

Entre as principais iniciativas destacam-se as ferramentas SELFIE para autoavaliação, o European Digital Education Hub, o Certificado Europeu de Competências Digitais (EDSC), as microcredenciais, os programas STEM inclusivos e as diretrizes para uma pedagogia digital. O DEAP enfatiza a resiliência, a adaptabilidade e a inclusão, especialmente em resposta a desafios globais como a pandemia de COVID-19.

3.1.2 Council Conclusions on Supporting Well-Being in Digital Education (2022) and Well-Being in Digital Education Study (2023)

Publicadas pelo Conselho da União Europeia, as Conclusões de 2022 introduzem uma dimensão complementar ao DEAP, centrada no apoio ao bem-estar dos alunos. O documento reconhece que a transformação digital na educação deve considerar as necessidades físicas, emocionais, cognitivas e sociais das crianças. Defende, assim, uma abordagem intersectorial, integrando políticas de saúde, educação, tecnologia e juventude, e promove a utilização segura, ética e inclusiva das tecnologias digitais em contextos educativos.

As Conclusões do Conselho identificam quatro dimensões inter-relacionadas do bem-estar na educação digital: bem-estar cognitivo (desenvolvimento de competências e conhecimentos para participar na aprendizagem e na sociedade); bem-estar físico (promoção da saúde, da ergonomia e da atividade física); bem-estar social (interações positivas, colaboração e ambientes online seguros); bem-estar emocional (reforço da autoimagem, da resiliência, da motivação e da saúde mental).

O estudo seguinte, Bem-estar na Educação Digital (2023) reforça estas dimensões, salientando o potencial empoderador da tecnologia para melhorar o bem-estar de alunos, professores e famílias. O estudo aborda ainda questões como a inclusão, o *ciberbullying*, a satisfação, a autoconfiança e a cidadania digital. Esta perspetiva multidimensional é fundamental para o DIGITAteLier, que promove uma cultura digital equilibrada, criativa e participativa na primeira infância e no ensino básico.

3.1.3 Princípios comuns e diretrizes partilhadas

Apesar das suas diferentes ênfases, o DEAP e as Conclusões do Conselho partilham uma visão comum de uma educação digital inclusiva, centrada no aluno e sustentável, assente em princípios éticos e pedagógicos sólidos. Os elementos centrais desta visão incluem:

- Educação inclusiva e centrada no aluno, apoiada em práticas éticas;
- Inclusão digital e acessibilidade como valores fundamentais;
- Colaboração entre múltiplas partes interessadas, incluindo escolas, famílias, autoridades locais e organizações da sociedade civil;
- Aprendizagem ao longo da vida e desenvolvimento profissional contínuo dos docentes;
- Práticas baseadas em evidências, escaláveis e sustentadas por mecanismos robustos de monitorização e avaliação.

3.1.4 Outras políticas e iniciativas europeias relevantes

Outros instrumentos da UE que apoiam o bem-estar digital incluem:

- **Better Internet for Kids (BIK+) (2022):** promove ambientes digitais seguros e inclusivos e disponibiliza recursos para professores, famílias e jovens.
- **Recomendações do Conselho sobre Educação e Competências Digitais (2023):** orienta os Estados-Membros no desenvolvimento de estratégias nacionais para uma educação digital inclusiva e de alta qualidade.
- **Literacia mediática e Diretiva dos Serviços de Comunicação Social Audiovisual (AVMSD):** promove a literacia mediática, combate a desinformação e apoia iniciativas e plataformas como o Observatório Europeu dos Meios de Comunicação Digitais (EDMO).
- **Lei dos Serviços Digitais (DSA) e AVMSD:** estabelece normas de segurança online,

controlos parentais e iniciativas de literacia mediática.
- **Lei da IA:** regulamenta a IA de alto risco na educação, incluindo medidas de transparência.
- **Iniciativas nacionais:** exemplos incluem a aplicação «Kids Wallet» da Grécia para verificação da idade, a proibição de telemóveis para estudantes com menos de 15 anos em França e os esforços de literacia digital da Bulgária/Espanha através do Erasmus+ e de leis nacionais.

3.1.5 Relevância para o DIGITAteLier

As políticas europeias de educação digital constituem a referência do «que deve ser» para o projeto DIGITAteLier, ao definirem os elementos essenciais do bem-estar digital e da aprendizagem inclusiva. Os principais quadros estratégicos — incluindo o Better Internet for Kids+ (BIK+), o Plano de Ação para a Educação Digital (DEAP), a Lei dos Serviços Digitais, a Diretiva dos Serviços de Comunicação Social Audiovisual (AVMSD) e a Lei da Inteligência Artificial (IA) — convergem em torno de alguns princípios fundamentais:

- Ambientes digitais seguros e éticos para as crianças;
- Utilização equilibrada da tecnologia, promotora do bem-estar físico, cognitivo, social e emocional;
- Inclusão e acessibilidade como princípios não negociáveis;
- Criatividade e participação ativa como motores de uma aprendizagem digital significativa.

Ancorar as práticas do DIGITAteLier nestas prioridades comuns garante que o projeto desenvolva ateliers digitais centrados na criança e adequados ao seu desenvolvimento, mantendo-se alinhado com a visão da União Europeia de uma transição digital humanista e equitativa na educação.

3.2 CONTEXTOS NACIONAIS

Este capítulo apresenta uma visão geral dos quadros políticos nacionais em Itália, França, Portugal e Bulgária, selecionados pelos parceiros nos seus respetivos países, descrevendo as suas abordagens à educação digital e à promoção do bem-estar das crianças.

Fig. 1 – **MAPA DE POLÍTICAS**

		Quadros Regulamentares e Estratégicos	Inovação Pedagógica	Acessibilidade e Inclusão	Abordagem Sistémica ao Bem-Estar Digital	Envolvimento de Educadores/Famílias/Comunidades	Monitorização e Avaliação
ITÁLIA	*Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)*	Lei 107/2015 plano estratégico para a transformação digital; estratégia nacional plurianual	Mudança do modelo de «transmissão» para o modelo de «aprendizagem»; promoção de ateliers digitais e laboratórios inovadores	Financiamento para dispositivos e ambientes digitais em todas as escolas primárias	Enfatiza a interação humana e o uso responsável, mas carece de bem-estar multidimensional explícito para crianças de 3 a 6 anos	Parcerias do «Stakeholder Club»; função do *Animatore Digitale*; formação de professores e envolvimento das famílias	Monitorização geral da adoção; sem indicadores detalhados sobre o bem-estar na primeira infância
	Patti digitali	Não é uma política governamental, mas complementa e reforça as diretrizes existentes em matéria de educação digital e bem-estar. Baseia-se na co-regulação comunitária: famílias, escolas e alunos estabelecem regras locais partilhadas, alinhadas com as estratégias nacionais	Introduz «acordos comunitários» como uma prática educativa inovadora, promovendo a participação e a corresponsabilidade entre adultos e jovens	Regras simples e partilhadas tornam a abordagem amplamente acessível; inclusiva em termos de design, embora a participação ativa possa variar entre as comunidades	Promove o equilíbrio entre a vida online e offline, abordando a idade de introdução do smartphone, o uso na escola e os hábitos diários (por exemplo, regras noturnas)	Envolve ativamente escolas, pais e alunos; apoiada por académicos e especialistas, com as comunidades locais no centro da tomada de decisões	Ainda não existe um acompanhamento nacional estruturado; a avaliação baseia-se no feedback local. Oportunidade futura: desenvolver indicadores partilhados e medir o impacto
FRANÇA	*Marseille en Grand*	Programa nacional com «Direito à Experimentação» e investimento de 1,5 mil milhões de euros	Pedagogia digital sensível ao contexto; quadros interativos; salas de aula digitais móveis	Destina-se a escolas com poucos recursos; colmata o fosso digital	Bem-estar digital enquadrado como «bom uso» e consciência dos riscos	Forte envolvimento dos pais e formação dos educadores	Avaliação do equipamento e da aceitação; sem métricas específicas de bem-estar
	Cités Éducatives	Política nacional (2019) para 0-25 anos; sistema de governação tripartido (Estado, Escola, Eleitos locais). Financiamento significativo	Apoia salas de aula conectadas; experimentação local	Foco em comunidades desfavorecidas	Promove o uso digital equilibrado para o desenvolvimento cognitivo e social	Elevado envolvimento dos pais; cooperação entre várias *stakeholder*	Avaliações locais dos projetos; bem-estar não medido sistematicamente
	Classe Dehors	Projeto de lei nacional emergente (2025) para integrar a educação ao ar livre	Pedagogia baseada na natureza e rica em movimento como contrapeso digital	Financia municípios para criar espaços de aprendizagem ao ar livre	Melhora o bem-estar físico, social e emocional, limitando o tempo de exposição aos ecrãs	Rede de facilitadores de aprendizagem ao ar livre treina professores	Fase inicial; sem indicadores formais de bem-estar digital

Fig. 1 – **MAPA DE POLÍTICAS**

		Quadros Regulamentares e Estratégicos	Inovação Pedagógica	Acessibilidade e Inclusão	Abordagem Sistémica ao Bem-Estar Digital	Envolvimento de Educadores/Famílias/Comunidades	Monitorização e Avaliação
PORTUGAL	*Programa de Digitalização das Escolas de Portugal (PTDE)*	O programa «Escola Digital» e a estratégia ENED (2000-2015) promoveram a educação digital através de projetos-piloto. Em 2020, o PTDE foi lançado como a principal política nacional para a digitalização das escolas	LED (Laboratórios de Educação Digital) aprendizagem baseada na investigação; trabalho de projeto em escolas pré-primárias e primárias	Fornece às escolas dispositivos e conectividade, tais como computadores portáteis, auscultadores, hotspots e cartões SIM, e dá prioridade ao apoio a crianças com deficiência e em situação de vulnerabilidade	Recomendações sobre o uso equilibrado e seguro de dispositivos. Implementação de ferramentas como a plataforma SeguraNet e campanhas nacionais contra o *bullying* e a violência cibernética	O envolvimento dos educadores e das famílias é um aspeto fundamental do programa. Embaixadores Digitais; Centros de Formação de Professores; «Academia Digital para Pais» para pais digitais	Ferramentas SELFIE/SELFIE-forTEACHERS; estudos de impacto nacional sobre o tempo de ecrã e o bem-estar emocional
BULGARIA	Estratégia de Educação Digital 2014–2020	Quadro nacional para a literacia digital e a utilização responsável da tecnologia	Promove ambientes de aprendizagem interativos e formação de professores	Objetivo geral de reduzir a exclusão digital; principalmente escolas primárias/secundárias	Aborda o uso equilibrado da tecnologia e a saúde mental/social, mas carece de metodologia para crianças de 3 a 6 anos	Formação de professores e programas de sensibilização dos pais	Não há indicadores específicos de bem-estar na primeira infância
	Programa Nacional "Inovações em Ação"	Iniciativa do Ministério da Educação para divulgar práticas educativas digitais	Apoia ferramentas interativas e experimentação	Incentiva o envolvimento digital responsável	Promove indiretamente o intercâmbio de melhores práticas entre instituições; sem estratégia para a primeira infância	Inclui *stakeholder* mais amplas na área da educação	Não há métricas definidas para o bem-estar digital
	Estratégia Nacional para a Criança 2019-2030	Visão para o bem-estar infantil na era digital (não é uma política governamental)	Reconhece a necessidade de literacia mediática e segurança digital	Destaca os papéis dos pais e da comunidade	Reconhece as dimensões físicas, cognitivas, emocionais e sociais do bem-estar digital	Enfatiza os pais, os educadores e as organizações nacionais (como o Centro para uma Internet mais Segura)	Carece de avaliação estruturada ou medidas concretas para a primeira infância

→ **A análise aprofundada de cada país parceiro pode ser encontrada separadamente no Anexo 1**

3.3 REFLEXÕES TRANSNACIONAIS

Uma análise comparativa dos quadros políticos nacionais em Itália, França, Portugal e Bulgária revela objetivos comuns e abordagens distintas nos seus esforços para integrar a educação digital, promovendo simultaneamente o bem-estar das crianças. Estas tendências nacionais refletem frequentemente, e por vezes divergem, dos princípios gerais estabelecidos no Plano de Ação para a Educação Digital (DEAP) da UE e nas Conclusões do Conselho sobre o Apoio ao Bem-estar na Educação Digital.

Ao comparar as abordagens nacionais, torna-se evidente que a estrutura de governação de um país influencia significativamente a consistência e a profundidade das políticas de educação digital. Países com um sistema mais centralizado, como a França e Portugal, ou sistemas educativos regionalmente fragmentados, como a Itália, enfrentam desafios diferentes na concretização de uma implementação coerente e equitativa a nível nacional.

Mesmo que o Plano Nacional para a Escola Digital da Itália apresente uma visão estratégica unificada, a sua aplicação depende fortemente das autoridades regionais e da autonomia das escolas locais, o que pode levar a uma adoção e interpretação desiguais entre as diferentes áreas. Por sua vez, a Bulgária constitui um exemplo de país cujo panorama jurídico e político é marcado por um elevado grau de heterogeneidade. A coexistência de vários documentos estratégicos, sem uma diretiva nacional claramente aplicada, contribui para uma implementação fragmentada das iniciativas de educação digital e bem-estar.

Surgiram, contudo, alguns aspetos comuns entre as políticas nacionais:

- **Formação e Apoio aos Professores:** Existe um reconhecimento universal do papel crucial dos educadores na transformação digital.
- **Abordagem da Exclusão Digital:** Cada país procura, de forma explícita ou implícita, garantir a equidade e a acessibilidade digitais.
- **Ênfase no Uso Responsável e na Segurança Digital:** Embora o termo «bem-estar digital» nem sempre seja formalmente definido, existe um entendimento comum sobre a necessidade de um uso responsável e seguro da tecnologia.
- **Envolvimento vários intervenientes e partes interessadas:** As políticas nacionais reconhecem a importância da colaboração intersetorial e comunitária..

A análise também destacou as seguintes abordagens e desafios distintos:

- **Foco Explícito no Bem-Estar:** Embora todos os países abordem aspetos do bem-estar digital, a explicitação e a integração sistémica da sua definição multidimensional (física, cognitiva, social, emocional) variam.
- **Foco na Primeira Infância (Faixa Etária de 3 a 6 anos):** Embora a maioria das políticas abranja o ensino básico, medidas específicas e explícitas para a faixa etária de 3 a 6 anos continuam menos detalhadas em alguns países.
- **Profundidade da monitorização e avaliação:** Embora todas as políticas reconheçam a necessidade de monitorização, o nível de detalhe e a disponibilidade pública das avaliações de impacto variam.

3.4 SÍNTESE: *Alinhamento com os* QUADROS *da* UE *e* PRINCIPAIS LACUNAS POLÍTICAS

A análise das políticas nacionais em Itália, França, Portugal e Bulgária confirma um alinhamento geral com o Plano de Ação para a Educação Digital (DEAP) da UE e as Conclusões do Conselho sobre o Apoio ao Bem-Estar na Educação Digital. As diversas estratégias nacionais refletem as principais prioridades do enquadramento europeu, tais como: infraestruturas digitais, formação de professores e acesso inclusivo. Em particular, existe um reconhecimento generalizado da importância do reforço das capacidades dos educadores, da inclusão digital e da colaboração entre várias partes interessadas.

No entanto, para além destes elementos fundamentais, subsistem várias lacunas políticas sistémicas, particularmente na educação e cuidados na primeira infância (ECEC):

- **O bem-estar digital multidimensional continua subdesenvolvido.** Embora a «utilização responsável» e a segurança online sejam amplamente promovidas, poucas políticas nacionais incorporam as dimensões cognitiva, física, social e emocional do bem-estar digital, tal como definido nas Council Conclusions (2022). Isto limita o âmbito e a profundidade das intervenções, especialmente no caso das crianças pequenas.
- **A faixa etária dos 3 aos 6 anos continua a ser insuficientemente abordada.** As estratégias de educação digital concentram-se frequentemente nos níveis básico e secundário. Quando se fala da primeira infância, as medidas são gerais ou limitadas ao acesso e à exposição, com pouca atenção às práticas de bem-estar digital adequadas ao desenvolvimento.
- **Os quadros de monitorização e avaliação com falta de especificidade.** Embora as estratégias nacionais façam referência a mecanismos de avaliação, muito poucas incluem indicadores ou estruturas de reporte que captem o impacto da educação digital no bem-estar das crianças pequenas. Portugal destaca-se neste aspeto, mas tais exemplos continuam a ser a exceção.
- **As orientações políticas sobre o equilíbrio entre o digital e o não digital são limitadas.** A integração de ferramentas digitais com experiências de aprendizagem práticas, lúdicas e ao ar livre é deixada em grande parte ao critério pedagógico. Uma orientação política para manter um equilíbrio saudável entre a aprendizagem baseada em ecrãs e a aprendizagem experiencial raramente é articulada.

O projeto DIGITAteLier identificou prioridades fundamentais, tais como: a inclusão digital, uma visão holística do bem--estar e a colaboração entre várias partes interessadas, que podem servir de pontos de referência úteis para o desenvolvimento futuro de políticas nacionais. Um maior alinhamento com estes princípios permitiria aos países cumprir mais plenamente a visão da UE e responder de forma mais eficaz às necessidades específicas das crianças pequenas em ambientes de aprendizagem digital.

4

Recolha de boas práticas

Esta secção apresenta uma exploração detalhada de 12 boas práticas específicas de cada país parceiro no âmbito do projeto DIGITAteLier, destacando iniciativas educativas exemplares da Itália, França, Portugal e Bulgária.

		Idade e Contexto	Área	Formas de Inclusão	Recursos	Evidências
ITÁLIA	*Num Mundo de Música*	3-6 Pré--escolar	Música e Som	Inclusão neurodiver-sa	Objectos do dia-a--dia que produzem sons (garrafas, latas, tecidos), instrumentos improvisa-dos, ferramentas digitais de exploração so-nora (aplicativos no navegador), espaço am-plo para movimentos	Relatórios dos educadores, envolvimento das crianças
	Céus à Janela	3-6 Pré--escolar	Artes e Ciências	Grupos com habili-dades mis-tas, colabo-ração entre colegas	Materiais naturais (folhas, tecidos, galhos), ferramentas de trabalhos manuais e desenho, ferramentas simples de fotografia/ animação (tablet com StopMotion ou equivalente), espaço para luz/projeção	Instalação documentada partilhada com as famílias, reflexões verbais das crianças e resultados visuais
	O Desfile do Zoológico	3-8 Pré--escolar e comuni-dade	*Storytelling* e Animação	Famílias e participa-ção remota	Desenho e materiais reciclados, ferramentas básicas de digitalização (scanner ou telemóvel), software de animação/ exibição, configuração de projeção pública	Desfile digital partilhado em ambiente municipal/ público, fee-dback do en-volvimento da comunidade

As práticas selecionadas mostram formas inovadoras de integrar ferramentas digitais e pedagogias criativas, tendo em conta os contextos culturais, sociais e educativos específicos de cada país.

Através de diversas metodologias — incluindo narrativa digital, educação cinematográfica, workshops de animação e stop-motion e instalações interativas — estas práticas ilustram a promoção eficaz das dimensões cognitiva, social, emocional e física do bem-estar digital.

		Idade e Contexto	Área	Formas de Inclusão	Recursos	Evidências
FRANCE	*Vivant·e·s!*	5-12 Bibliote-cas, Salas de Aula	Natureza e Sensorial	Comu-nidades rurais e carentes	Tapetes macios, botões de som estrategicamen-te posicionados, ele-mentos visuais ocultos, kits «Ludobox» (jogos táteis e narrativos). Em-prega materiais de baixa tecnologia, sem ecrãs e de acesso livre	Relatórios ob-servacionais
	Unplugged	6-12 Escolas e Bibliote-cas	Literacia Digital	Sem ecrãs, baixa tecnologia	Cartões com histórias, adereços para dramatizações. Histórias baseadas em metáforas, personagens e objetos tangíveis	Feedback do workshop
	Fábrica de Filmes Amadores	5-6 Escolas e Bibliote-cas	Realização cine-matográfi-ca	Habili-dades mis-tas, baixo custo	Materiais reciclados (para figurinos e cenários), câmara/ dispositivo de filmagem (para uma única tomada ininterrupta)	Exibições coletivas de filmes

		Idade e Contexto	Área	Formas de Inclusão	Recursos	Evidências
PORTUGAL	***Pequeno Cinema***	3-10 Escolas e Cinemas	Educacação cinematográfica	Inclusão de necessidades especiais	Kit de projeção de filmes; kit de animação; materiais e objetos escolares, ferramentas de trabalhos manuais e desenho materiais para brinquedos pré-cinema , equipamento para realização de filmes de animação (técnicas de stop-motion e pixilação)	Exibições para estudantes, diários
	1 Filme por Mês	3-10 Escolas	Cinema e Literacia Digital	Adaptável a todas as salas de aula	Fichas de exploração de filmes (para atividades), materiais de desenho/pintura/colagem (para reinterpretação criativa), plataforma digital comunitária ("Grande Diário Cinéfilo")	Colaboração inter-escolar
	Pixilação	3-10 Escolas e Bibliotecas	Animação	Inclusão de necessidades especiais	Kit de animação (câmara ou tablet com uma aplicação de *stop-motion*, tripé, iluminação estável, tela de projeção ou tablet); materiais escolares, elementos de cartão e objetos da vida quotidiana	Exibições e partilha entre colegas

		Idade e Contexto	Área	Formas de Inclusão	Recursos	Evidências
BULGARIA	***Stop Motion: Criando um filme sobre emoções***	5-7 Jardim de infância	*Storytelling* e Animação	Inclusão da comunidade cigana	Materiais de artes visuais (desenho, *storytelling*), materiais para criação musical, materiais como argila e papel para criação de cenários/personagens, câmaras digitais, ferramentas digitais padrão (para animação *stop-motion*)	Curtas-metragens e apresentação à comunidade
	O Tigre Azul e a Minha Cidade	7-10 Escolas e comunidade	Cinema e Animação	Inclusão ligada à comunidade	Materiais para a conceção de elementos visuais originais, materiais para a construção de cenários utilizando imagens de arquivo locais, ferramentas de animação padrão	Exibições públicas
	Stop Motion com Fotografia Instantânea	6-9 Escola	Animação e Criatividade	Grupos marginalizados	Cartões de atividades, câmaras instantâneas, fotos instantâneas, smartphones ou tablets com aplicações simples de animação, adereços e cenários utilizando o ambiente escolar	Animações completas *stop-motion*

4.1 VISÃO GERAL *por País*

As páginas seguintes apresentam visões gerais concisas de cada prática, destacando de que forma as iniciativas nacionais promovem as quatro dimensões do bem-estar digital.

Estes resumos funcionam como um ponto de referência rápido, permitindo compreender de forma clara o âmbito e o foco de cada iniciativa nos quatro países parceiros.

→ **Os cartões de prática completos, que incluem descrições detalhadas, fotografias, metodologias e links externos, podem ser consultados através dos códigos QR fornecidos.**

4.1.1 Itália

Download das descrições detalhadas das boas práticas da Itália: bit.ly/DIGITAteLier-BP-IT

Num Mundo de Música
(título original: *In un mondo di musica*)

Este projeto inclusivo envolveu crianças em idade pré-escolar na exploração criativa do som, da música e do movimento, utilizando ferramentas digitais e analógicas. As crianças criaram paisagens sonoras, representações visuais simbólicas e utilizaram aplicações como o Chrome Music Lab para combinar música com jogos interativos. As atividades incentivaram a colaboração, a expressão emocional e o envolvimento multissensorial. O projeto culminou numa instalação sonora digital que refletia os ambientes sonoros co-criados pelas crianças.

Cognitiva	Física	Social	Psicológica/Emocional
Pensamento simbólico, sequenciamento lógico, raciocínio abstrato através da composição sonora e digital	Tarefas motoras finas, jogos de movimento, integração sensorial	Colaboração entre pares, liderança partilhada	Um ambiente inclusivo estimula a confiança e a auto expressão criativa

Céus à Janela
(título original: *Cieli alla finestra*)

As crianças exploraram as nuvens e os céus através da observação, documentação digital e reinterpretação criativa utilizando tablets, pintura e colagem. A prática integrou a curiosidade científica com a expressão artística, levando a uma instalação multissensorial onde as crianças interagiram com as suas criações digitais. Aplicações como o StopMotion Studio e o Paint with Music ampliaram a experiência de aprendizagem. O projeto promoveu a colaboração, a criatividade e a conexão emocional com os fenómenos naturais.

Cognitive	Física	Social	Psicológica/Emocional
Observação, investigação científica, representação simbólica	Habilidades motoras por meio de desenho, pintura, *stop-motion*	Tomada de decisão coletiva, diálogo entre pares	A arte alegre e imersiva promove a validação emocional

O Desfile do Zoológico
(título original: *Zooparata*)

Implementado num ambiente rural, este projeto convidou as crianças e as suas comunidades a co-criar e animar animais imaginários usando *stop-motion*. A iniciativa promoveu a criatividade, a narrativa e a coesão social, culminando num «desfile digital» público, onde as animações foram projetadas nos edifícios da aldeia. O processo fortaleceu os laços intergeracionais e promoveu a literacia digital através de tecnologia acessível e lúdica. As animações finais também transformaram as salas de aula em ambientes imersivos de narrativa.

Cognitiva	Física	Social	Psicológica/Emocional
Construção narrativa, literacia digital, contar histórias	Participação ativa, trabalho de animação com motricidade fina	Fortalece os laços comunitários em área rural	A celebração pública gera orgulho e sentimentos de pertença comunitária

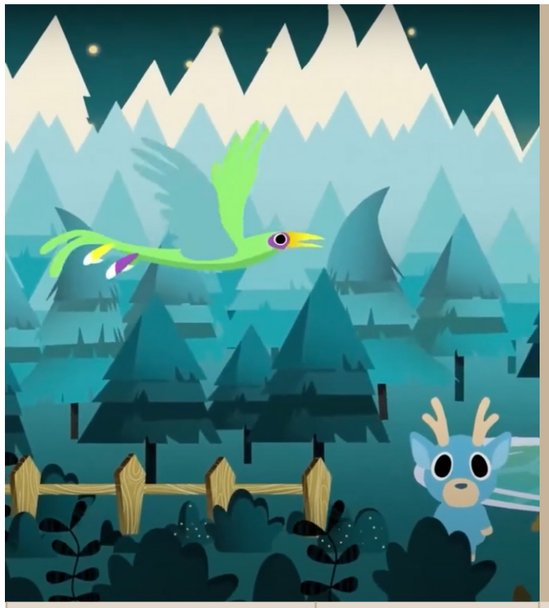
4.1.2 França

Download das descrições detalhadas das boas práticas da França: bit.ly/DIGITAteLier-BP-FRA

Vivant·e·s!

Esta exposição imersiva e sem ecrãs convida as crianças a explorar a biodiversidade através da narrativa sensorial e da interação poética. Utilizando elementos táteis, botões sonoros e kits narrativos (Ludobox), a atividade promove a sensibilidade emocional e a consciência ambiental. Concebida para ambientes inclusivos e com poucos recursos, oferece um espaço calmo e exploratório que promove a empatia e a curiosidade. O projeto é especialmente eficaz para comunidades carenciadas e rurais.

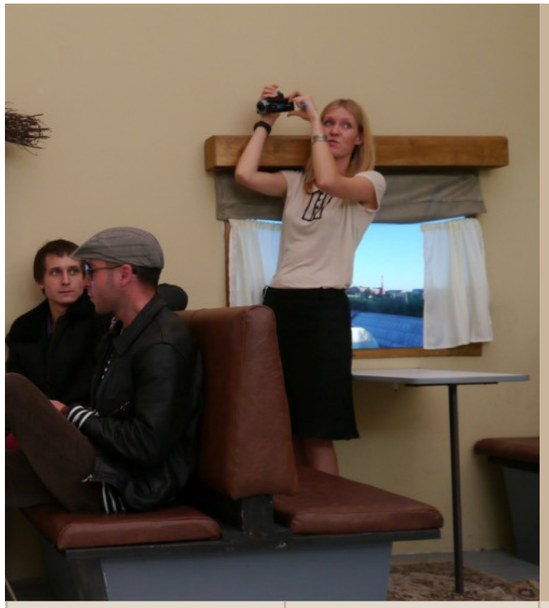
Cognitiva	Física	Social	Psicológica/Emocional
Interpretação de sistemas naturais, narrativa	Movimento através de um cenário interativo, exploração tátil	Descoberta colaborativa, diálogo	Ambiente calmo e poético que promove empatia e admiração



Unplugged

O *Unplugged* apresenta às crianças conceitos básicos de literacia digital, como algoritmos e redes, através de atividades de dramatização sem ecrãs. Usando a narrativa e o movimento físico, ideias digitais abstratas são transformadas em experiências lúdicas e concretas. Originalmente desenvolvido para crianças de 6 a 12 anos, foi adaptado com sucesso para contextos de primeira infância. A metodologia é inclusiva, multilingue e projetada para ampla adaptabilidade.

Cognitiva	Física	Social	Psicológica/Emocional
Conceitos digitais abstratos (algoritmos, fluxos de dados) através de metáforas	Interpretação encenada, movimento ativo	Resolução cooperativa de problemas	Brincadeiras sem ecrãs reduzem a ansiedade e aumentam a confiança



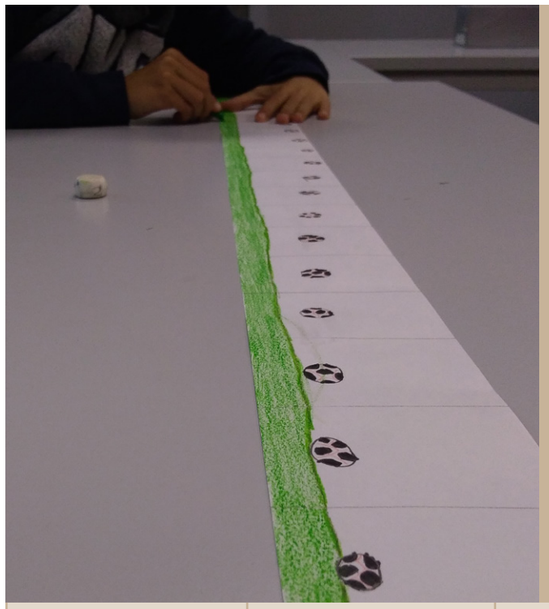
Fábrica de Filmes Amadores
(título original:
L'usine de Films Amateurs)

Inspirada no modelo de Michel Gondry, esta prática permite que crianças pequenas escrevam, atuem e filmem as suas próprias histórias de forma colaborativa, utilizando materiais simples e reciclados. O filme inteiro é criado numa única tomada contínua, incentivando a espontaneidade e a propriedade criativa. O processo desenvolve a confiança, o trabalho em equipa e a competência narrativa num ambiente de baixa tecnologia e altamente acessível. Culmina numa alegre exibição em grupo que celebra o esforço coletivo das crianças.

Cognitiva	Física	Social	Psicológica/Emocional
Lógica narrativa, sequenciamento, realização cinematográfica criativa	Criação de cenários, representação, habilidades motoras grossas/finas	Tomada de decisão em grupo, escuta ativa	A criação coletiva aumenta a autoestima e a alegria

4.1.3 Portugal

Download das descrições detalhadas das boas práticas de Portugal: bit.ly/DIGITAteLier-BP-PT



Pequeno Cinema

Este projeto consolidado de educação cinematográfica introduz as crianças à história do cinema, à linguagem visual e à criação de filmes através de atividades práticas. As crianças Veem e conversam sobre filmes, exploram brinquedos do pré-cinema, fazem filmes de animação. O programa desenvolve a literacia mediática, a colaboração e a expressão emocional, num ambiente inclusivo. O programa é concluído com uma sessão de cinema com todas as crianças, que inclui a apresentação do trabalho criativo realizado pelas crianças (cartazes de cinema e filmes).

Cognitiva	Física	Social	Psicológica/Emocional
Literacia mediática, visão crítica, narrativa	Desenho, criação de brinquedos óticos, *stop-motion*	Empatia e trabalho em equipa na criação cinematográfica	Exibições comunitárias validam identidade e confiança

1 Filme por Mês

Concebida durante a pandemia da CO-VID-19, esta iniciativa convida as crianças a assistir mensalmente a uma curta-metragem selecionada, seguido de atividades de exploração. As propostas de exploração incluem conversas e reflexão sobre o filme, atividades criativas, como desenhos, diários cinematográficos, e a partilha dos resultados criativos numa plataforma digital coletiva. O projeto equilibra o uso do ecrã com o envolvimento prático, promovendo a literacia emocional e o diálogo intercultural. É fácil de implementar em ambientes com poucos recursos e adaptável a diversas necessidades de aprendizagem.

Cognitiva	Física	Social	Psicológica/Emocional
Pensamento crítico, compreensão intercultural	Uso equilibrado do ecrã com actividades criativas	Partilha digital entre escolas, diálogo cultural	Diários reflexivos em filme apoiam a literacia emocional

Pixilação

Este workshop apresenta às crianças pequenas a animação stop-motion usando brinquedos, objetos e seus próprios corpos através da técnica de pixilação. O processo combina movimento físico com captura digital, promovendo habilidades de sequenciamento, criatividade e colaboração. As atividades são simples, de baixo custo e adaptáveis a uma ampla variedade de contextos educacionais. Cada sessão termina com uma exibição em grupo, celebrando as criações das crianças e reforçando o sentimento de realização.

Cognitiva	Física	Social	Psicológica/Emocional
Sequência lógica, literacia digital precoce	Movimento corporal, manipulação de objetos	Trabalho em equipa, negociação	Humor e orgulho da animação colaborativa

4.1.4 Bulgária

Download das descrições detalhadas das boas práticas da Bulgária: bit.ly/DIGITAteLier-BP-BUL

Stop Motion: Criando um Filme sobre Emoções

Implementado em um ambiente de jardim de infância, este projeto combina análise de filmes, contação de histórias e *stop motion* para ajudar as crianças a expressar emoções e desenvolver habilidades narrativas. As crianças criam seus próprios personagens e cenários, transformando histórias em curtas-metragens animadas. O processo aprimora a inteligência emocional, as habilidades motoras finas e o trabalho em equipa. É particularmente eficaz em comunidades diversas e carentes.

Cognitiva	Física	Social	Psicológica/Emocional
Interpretação narrativa visual, tradução criativa	Habilidades motoras finas, compreensão espacial	Trabalho em equipa, comunicação	Confiança e exploração emocional através do cinema

O Tigre Azul e a Minha Cidade

Inspiradas pelo filme *The Blue Tiger*, as crianças exploram a identidade, o lugar e a imaginação por meio da animação stop motion e da narrativa comunitária. Usando imagens de arquivo e reinterpretações visuais, elas criam seus próprios personagens e cenas do "tigre azul" que refletem a herança local. O projeto fortalece os laços entre a educação formal e os espaços comunitários, ao mesmo tempo em que promove a criatividade e o pensamento crítico. As animações finais são compartilhadas publicamente, validando as vozes e perspectivas das crianças.

Cognitiva	Física	Social	Psicológica/Emocional
Análise cinematográfica, reinterpretação criativa	Modelagem, construção de cenas	Inclusão, respeito mútuo, envolvimento comunitário	Autoconfiança, inteligência emocional

Stop Motion com Fotografia Instantânea

Crianças de uma aldeia de maioria cigana usam fotografia instantânea para criar animações quadro a quadro em ambientes escolares familiares. A atividade promove a criatividade, a colaboração em grupo e a expressão simbólica por meio de ferramentas práticas e de baixa tecnologia. Ao fotografar e revisar imediatamente as suas cenas, as crianças aprendem de uma forma interactiva e narrativa. A abordagem garante inclusão e adaptabilidade, especialmente em contextos com recursos limitados e multilíngues.

Cognitiva	Física	Social	Psicológica/Emocional
Sequenciamento, pensamento crítico, literacia digital	Manuseio da câmara, coorde-nação espacial	Colaboração, empatia, autoria partilhada	Alegria do feedback imediato, forte autoexpressão

5

Análise Comparativa

Este capítulo apresenta uma síntese comparativa das boas práticas apresentadas pelos diversos países no Capítulo 4. A visão geral identifica princípios pedagógicos comuns, características inovadoras, desafios e o potencial para uma maior replicabilidade e integração em medidas políticas. Procura estabelecer uma ponte analítica entre as práticas locais e os quadros europeus em matéria de educação digital, literacia mediática e direitos das crianças na era digital.

5.1 ELEMENTOS COMUNS *Entre as Práticas*

Ao analisar as diversas práticas educativas, emergem quatro áreas temáticas principais, cada uma delas apoiando o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e físico, ao mesmo tempo que promove o bem-estar digital:

Cluster / Categoria Temática	Áreas de Bem-Estar Digital: COGNITIVA	FÍSICA	SOCIAL	PSICOLÓGICA	Exemplos de Práticas	Características Principais
Stop-motion and Animação	√	√	√	√	• ***La Zooparata*** (IT) • ***Pixilação*** (PT) • ***Stop Motion: Crafting a Film on Emotions*** (BG) • ***Stop Motion with Instant Photography*** (BG)	Forte envolvimento com ferramentas digitais e produção criativa de filmes; ênfase na narrativa colaborativa; altamente inclusivo e adaptável a várias faixas etárias e contextos; além disso, ferramentas de baixo custo garantem a inclusão.
Cinema e Literacia Cinematográfica	√	√	√	√	• ***Pequeno Cinema*** (PT) • ***1 Filme por Mês*** (PT) • ***Usine de Films Amateurs*** (FR) • ***The Blue Tiger and My City*** (BG)	Foco na cultura audiovisual e na literacia mediática; pedagogia multi fases que integra análise, discussão e produção; exibições e eventos comunitários frequentes que promovem a participação cultural.
Exposições Interativas e Instalações Sensoriais	√	√	√	√	• ***Vivant·e·s!*** (FR) • ***Cieli alla Finestra*** (IT) • ***In un Mondo di Musica*** (IT)	Ambientes imersivos com luzes de ecrã; uso de projeções, gatilhos sonoros, exploração tátil; forte envolvimento emocional e aprendizagem incorporada; design inclusivo para crianças neurodiversas.
Literacia Digital Incorporada e Analógica	√	√	√	√	• ***Unplugged*** (FR), • ***Sessões de brinquedos pré-cinema*** (PT)	Abstração de conceitos digitais em metáforas físicas e narrativas lúdicas; redução da dependência do ecrã, melhorando a compreensão da lógica digital; acessibilidade, baixo custo e funcionalidades facilmente escaláveis.

Perspetivas Pedagógicas Partilhadas entre Práticas

A aprendizagem criativa e colaborativa é fundamental, posicionando as crianças como co-criadoras, em vez de utilizadoras passivas. Os métodos que combinam práticas analógicas e digitais promovem o envolvimento multissensorial incorporado, evitando a exposição excessiva ao ecrã. A narrativa e o storytelling funcionam como ferramentas poderosas para a construção da identidade, a expressão emocional e a criação de significado. As práticas são marcadas por um design inclusivo, permitindo a participação de crianças com diferentes origens educacionais, sociais e culturais, incluindo aquelas com necessidades especiais. O envolvimento da comunidade, incluindo famílias e atores locais, fortalece a aprendizagem para além da sala de aula, enquanto a orientação dos professores e dos pais favorece o uso seguro, reflexivo e adequado ao desenvolvimento, das ferramentas digitais. O uso de recursos de baixo custo, de código aberto e formatos modulares garante a adaptabilidade em diferentes contextos, faixas etárias e objetivos curriculares, contribuindo para o bem-estar digital equilibrado nas dimensões cognitiva, física, social e emocional.

5.2 CARACTERÍSTICAS INOVADORAS *das* PRÁTICAS *por País*

- **Itália:** instalações multissensoriais (***Cieli alla Finestra***, ***In un Mondo di Musica***) e narração de histórias baseada na comunidade (***La Zooparata***), combinando linguagens artísticas, ciência e criatividade digital em contextos rurais e urbanos.
- **França:** educação digital sem ecrãs (***Unplugged***, ***Usine de Films Amateurs***), mudando o foco do consumo para a exploração corporal dos conceitos digitais e de mídia.
- **Portugal**: educação cinematográfica (***Pequeno Cinema***, ***1 Film per Month***, ***Pixilação***) como veículo para a literacia mediática, participação cultural e intercâmbio intergeracional.
- **Bulgária:** uso do cinema e da animação para a construção da identidade e inclusão social, especialmente em comunidades marginalizadas e rurais, com ênfase nas crianças como criadoras ativas, combinando ferramentas analógicas e digitais equilibradas para produzir conteúdo significativo (***Stop Motion on Emotions***, ***The Blue Tiger and My City***, ***Stop Motion with Instant Photography***).

5.3 LACUNAS, DESAFIOS, *e* OPORTUNIDADES

Apesar da riqueza das práticas, surgem várias lacunas e desafios comuns:

- **Sustentabilidade e financiamento:** muitas iniciativas dependem de financiamento baseado em projetos (Erasmus+, programas nacionais), o que levanta questões sobre a continuidade a longo prazo e a integração institucional.
- **Formação de professores e desenvolvimento profissional:** Embora os educadores sejam mediadores centrais, a sua confiança digital e preparação pedagógica são desiguais. É necessária uma aprendizagem profissional contínua alinhada com os quadros europeus (DigCompEdu, ET 2030[1]).
- **Equidade de acesso:** Comunidades rurais, marginalizadas e desfavorecidas beneficiam enormemente destas práticas, mas as desigualdades estruturais (infraestruturas, recursos, disponibilidade de professores) continuam a ser barreiras significativas.
- **Avaliação do impacto:** Embora as dimensões criativas e inclusivas estejam bem documentadas, existe uma monitorização sistemática limitada dos resultados da aprendizagem, dos benefícios psicossociais e dos efeitos a longo prazo no bem-estar digital.
- **Bem-estar digital e exposição excessiva:** O uso crescente de ferramentas digitais desde muito cedo levanta preocupações sobre a exposição excessiva ao ecrã, a sobreestimulação digital e a potencial dependência precoce.
- **Envolvimento e orientação dos pais**: Os pais são frequentemente os primeiros a apresentar as tecnologias digitais às crianças e a moldar os seus hábitos digitais precoces. É necessária uma colaboração eficaz com as famílias para apoiar um envolvimento saudável e equilibrado com a tecnologia.

Oportunidades:

- Forte potencial para alinhar estas práticas com as prioridades da UE em matéria de inclusão, **literacia digital e educação para o património cultural**.
- A expansão das colaborações entre escolas, instituições culturais e comunidades locais pode colmatar lacunas em matéria de sustentabilidade.
- O crescente reconhecimento do **equilíbrio entre o tempo passado em frente ao ecrã e as pedagogias híbridas** posiciona estas práticas como modelos para uma educação digital saudável na Europa.

5.4 TRANSFERIBILIDADE *e* ESCALABILIDADE

As práticas do DIGITAteLier visam alcançar um modelo de transferência e escalabilidade em todos os contextos, devido à sua forte adaptabilidade cultural, design modular e utilização de ferramentas acessíveis.

Nos projetos mencionados, já podemos encontrar exemplos de alta transferibilidade, incluindo ***Unplugged*** (França/UE), já divulgado transnacionalmente e adaptável a várias línguas; ***Pequeno Cinema*** (Portugal), com atividades modulares integradas no currículo; e ***Pixilação*** (Portugal) e ***La Zooparata*** (Itália), que combinam o envolvimento da comunidade com ferramentas simples e de baixo custo.

Os facilitadores da escalabilidade incluem o uso de ferramentas de código aberto/gratuitas como Stop Motion Studio, Chrome Music Lab e Patatap; *storytelling* e brincadeiras simbólicas adaptáveis a diferentes idades e contextos culturais; e integração com eventos comunitários e mostras públicas.

Os desafios incluem a necessidade de formação sistemática de professores e mentoria contínua, alinhamento de políticas para sustentabilidade além dos projetos-piloto e colaboração intersetorial para evitar a implementação fragmentada.

No geral, estas práticas formam um mosaico de inovação europeia na educação digital, oferecendo abordagens replicáveis que promovem o bem-estar digital, a aprendizagem criativa e o envolvimento da comunidade. Elas fornecem uma base para o desenvolvimento de módulos de formação de professores, estruturas de ateliers digitais e avançam indicadores para avaliar o impacto.

Fator	Facilitador	Desafio	Exemplos
Modularidade	Atividades faseadas, sequências adaptáveis	Necessidade de orientação clara para replicação	***Pequeno Cinema***, ***Pixilação***
Acessibilidade das Ferramentas	Recursos digitais/ analógicos gratuitos ou de baixo custo	Limitações de infraestrutura em algumas escolas	Stop Motion Studio, Chrome Music Lab, Patatap
Storytelling **e brincadeiras**	Apelo universal; apoia a identidade e o envolvimento emocional	Necessidade de adaptação culturalmente sensível	***La Zooparata***, ***Vivant·e·s!***
Integração Comunitária	Apresentações públicas, envolvimento familiar	Coordenação com partes interessadas externas	***The Blue Tiger and My City***, ***La Zooparata***
Formação de Professores	Módulos estruturados para desenvolver a confiança digital	Mentoria contínua necessária	***Unplugged***, ***Pixilação***
Alinhamento de Políticas	Apoia a sustentabilidade e o impacto a longo prazo	Requer apoio institucional	Oportunidades de integração no currículo nacional

→ Principais conclusões

- As práticas do DIGITAteLier visam ser modulares, de baixo custo e adaptáveis, tornando-as transferíveis para outros contextos europeus.
- *Storytelling*, a colaboração e a exploração digital lúdica garantem um envolvimento com significado.
- O envolvimento da comunidade e da família melhora os resultados da aprendizagem e fortalece a cidadania digital.
- Os módulos de formação de professores devem centrar-se na literacia digital, na pedagogia inclusiva, na facilitação criativa e na gestão do bem-estar.
- Os indicadores candidatos para monitorizar o impacto podem incluir níveis de colaboração, criatividade, envolvimento, expressão emocional, equilíbrio do tempo de ecrã e acessibilidade.

6

Perspetivas e Recomendações

As perspetivas e recomendações abaixo sintetizam o mapeamento de políticas entre países (Itália, França, Portugal, Bulgária) e a análise comparativa de boas práticas, com foco em crianças de 3 a 10 anos (especialmente de 3 a 6 anos). O objetivo é apoiar educadores, comunidades escolares e decisores políticos na promoção do bem-estar digital, alinhando-se com as prioridades europeias.

6.1
Para **EDUCADORES** *e* **COMUNIDADES ESCOLARES**

Adote uma abordagem integral da criança e da escola
Crie ateliers digitais que estimulem explicitamente as dimensões cognitiva, física, social e emocional, e não apenas as competências ou o «uso seguro». Use ferramentas de planeamento que perguntem: Quais movimentos? Emoções? Interações com os colegas? Competências de raciocínio?

Vá além do tempo de ecrã
Para promover o bem-estar digital genuíno, os educadores devem promover uma abordagem holística que equilibre o envolvimento digital com experiências analógicas, incorporadas e baseadas na natureza. Isso significa priorizar experiências de aprendizagem híbridas — *stop-motion* com cenários físicos, brinquedos pré-cinematográficos, explorações de música e movimento — que evitam o consumo passivo e estimulam ativamente a integração sensório-motora. Além disso, as atividades digitais devem estar ancoradas em contextos da vida real, incentivando as crianças a conectar a tecnologia com os seus ambientes de vida, contextos culturais e experiências pessoais. Dessa forma, a tecnologia torna-se uma extensão significativa da exploração do mundo pelas crianças, apoiando o seu desenvolvimento emocional, físico e cognitivo.

Use o *storytelling* como base
Muitas práticas bem-sucedidas colocaram o contar histórias no centro (alfabetização cinematográfica, desfiles comunitários, dramatizações sem ecrãs). Construa cada atelier em torno de uma história partilhada que apoie a identidade, a agência e a colaboração.

Eduque em conjunto com as famílias e as comunidades
Convide os pais para exibições, fases de cocriação ou instalações ao ar livre e ofereça breves sugestões para levar para casa que traduzam as rotinas do atelier (observação, movimento, narração de histórias) em atividades familiares.

Abordagens inclusivas e com tecnologia mínima
Os ateliers devem ser concebidos para a inclusão e acessibilidade, garantindo que todas as crianças possam participar, independentemente da sua origem ou capacidade. Isto envolve privilegiar ferramentas abertas e de baixo custo e planear funções adaptáveis — tais como trabalho de câmara, cenografia, som ou representação — que permitam contribuições diferenciadas e possam ser adaptadas às capacidades das crianças. Para apoiar a escalabilidade e a sustentabilidade, os educadores devem criar um kit de "tecnologia mínima" com configurações simples e replicáveis, acompanhado de um plano de manutenção claro que abranja carregamento, armazenamento e rotação.

Conecte-se com a comunidade e a cultura
Ligue as atividades da sala de aula à comunidade em geral. A colaboração com centros culturais, bibliotecas ou eventos locais torna a aprendizagem visível.

Abrace a experimentação
Os ateliers são «laboratórios de prática» e os educadores devem adotar uma mentalidade de «tentativa e erro».

Priorize a formação e a orientação de professores
Para garantir que estas abordagens inovadoras sejam sustentáveis, as comunidades escolares precisam investir em formação contínua e apoio aos educadores. Isso ajuda os professores a se sentirem confiantes e competentes na implementação de novos modelos pedagógicos.

Torne a aprendizagem pública
Incluir aspetos como uma exposição, desfile ou exibição dentro da escola ou comunidade local, concebidos não só para mostrar os resultados criativos, mas também para celebrar a criatividade, colaboração e agência das crianças. Ao tornar a aprendizagem tangível e partilhada, as escolas podem fortalecer o sentimento de pertença social das crianças, promover o diálogo com as famílias e a comunidade em geral e reforçar o valor cultural e educativo da experiência do atelier.

6.2
Para **DECISORES POLÍTICOS**

Codificar quadros para o bem-estar digital
Embora a maioria das estratégias nacionais de educação digital mencione a aprendizagem digital, raramente abordam o bem-estar digital de forma multidimensional, especialmente para crianças de 3 a 6 anos. É essencial traduzir a visão ampla da UE em orientações nacionais ou locais claras, com exemplos específicos de equilíbrio entre o ecrã e o analógico, aprendizagem incorporada e fortes ligações comunitárias. A implementação de diretrizes específicas para cada idade pode colmatar as lacunas atuais e garantir que as ferramentas digitais melhoram genuinamente o desenvolvimento holístico, em vez de substituírem experiências essenciais do mundo real.

Investir nas pessoas, não apenas nos dispositivos
As prioridades de financiamento devem centrar-se na formação contínua e prática dos professores (coaching, laboratórios de pares, mentoria), em vez de se centrarem exclusivamente nas infraestruturas digitais. O reforço das capacidades dos professores é fundamental para uma educação digital segura e eficaz. Além disso, os horários dos educadores precisam de tempo protegido para a aprendizagem profissional, a fim de tornar o desenvolvimento sustentável e impactante.

Apoiar ateliers de baixa tecnologia e alta criatividade
Os modelos de aquisição devem evoluir para além da simples distribuição de dispositivos digitais e incluir materiais tangíveis e práticos (por exemplo, materiais de trabalhos manuais ou instrumen-

tos musicais) para apoiar a aprendizagem diversificada. Incentivar ambientes de aprendizagem (ateliers) que integrem a literacia digital, mantendo uma abordagem de pouca exposição ao ecrã, garante que o desenvolvimento das crianças continue baseado na criatividade, na brincadeira e em experiências concretas.

Abordar as desigualdades e promover a equidade
Deve ser dada prioridade às comunidades marginalizadas por meio de medidas de apoio integrados — combinando conectividade, tecnologia básica, formação de professores e acesso cultural — para garantir oportunidades iguais para a implementação de ateliers inovadores em todas as regiões.

Desenvolver sistemas de monitorização e avaliação
As práticas de avaliação devem ir além do acesso e das competências digitais para incluir indicadores de bem-estar, como alegria, atenção, envolvimento, colaboração, movimento, auto expressão e pertença. Esses dados podem ser compilados em relatórios de avaliação transparentes para orientar a criação de políticas e construir uma base sólida de evidências para a ampliação.

Incentivar parcerias intersetoriais
As práticas educativas mais impactantes resultam de parcerias formalizadas e apoiadas entre escolas, instituições culturais e municípios. São necessários modelos e estruturas de governação a longo prazo para garantir a sustentabilidade para além dos projetos de curto prazo.

Garantir a ética, a segurança e a proteção de dados
Devem ser estabelecidas diretrizes claras para a captura de imagens/áudio e a proteção de dados em contextos educacionais. Todas as ferramentas digitais e fluxos de trabalho devem cumprir os mais elevados padrões éticos e de privacidade para salvaguardar os direitos das crianças.

Estabilizar e diversificar o financiamento
Para garantir a sustentabilidade, o financiamento de longo prazo deve apoiar tanto programas convencionais quanto iniciativas de base. Fontes de financiamento diversificadas ajudam a promover a inovação localizada e a evitar abordagens rígidas e padronizadas.

Promover o uso equilibrado da tecnologia
Deve ser promovida uma filosofia de «menos é mais», enfatizando o equilíbrio — combinando atividades digitais e analógicas, internas e externas, baseadas em dispositivos tecnológicos e na natureza — para melhorar os resultados de aprendizagem e o bem-estar dos alunos.

6.3
Para o **DESENVOLVIMENTO** *e* **IMPLEMENTAÇÃO**
de Projetos Futuros

Comece com uma abordagem baseada em investigação
Comece com uma análise aprofundada do contexto local, dos desafios e das boas práticas existentes. Isso garante que as intervenções sejam culturalmente sensíveis e relevantes para as necessidades das crianças, dos educadores e das famílias, além de evitar uma aplicação impositiva.

Priorize a cocriação
As atividades devem ser co-projetadas com educadores, crianças, famílias e parceiros da comunidade desde o início. A prototipagem colaborativa e o feedback em tempo real ajudam a garantir o alinhamento com as necessidades da comunidade, enquanto todas as adaptações para diversos alunos devem ser totalmente documentadas.

Adote um modelo híbrido
A integração de ferramentas digitais com métodos físicos baseados em brincadeiras permite que a tecnologia apoie a criatividade, ao mesmo tempo que proporciona experiências práticas significativas e adequadas ao desenvolvimento e que melhoram a resolução de problemas.

Desenvolva recursos modulares e escaláveis
Crie uma biblioteca modular de ateliers que ofereça orientações claras, de código aberto e multilíngues para implementação, incluindo ligações interdisciplinares e estratégias para adaptar as atividades às diversas necessidades dos alunos. Cada módulo deve apresentar fluxos passo a passo, funções definidas e materiais, juntamente com sugestões de reflexão e rubricas para monitorizar as dimensões do bem-estar. As progressões de desenvolvimento (por exemplo, idades de 3 a 6 e de 6 a 10) devem apoiar a continuidade entre os níveis educacionais e a escalabilidade a longo prazo.

Incorporar avaliação contínua
Use avaliações de métodos mistos que combinem observações, materiais criados e feedback. Alinhe indicadores simples e comparáveis (por exemplo, envolvimento, colaboração, movimento) com ciclos de reflexão institucionais — como o SELFIE — para tratar o trabalho como um laboratório de prática, permitindo um refinamento contínuo e baseado em evidências.

Invista em formação e mentoria
Garanta o desenvolvimento profissional contínuo, combinando workshops tradicionais com coaching integrado na sala de aula e aprendizagem entre pares (por exemplo, emparelhando professores iniciantes e experientes) para construir confiança e capacidade de inovação.

Planeie a sustentabilidade e a integração de políticas
Alinhe os resultados com as prioridades nacionais e os quadros relevantes da UE para facilitar a adoção de políticas e a sustentabilidade. O desenvolvimento de resumos de políticas que incluam modelos de custos, necessidades de pessoal e evidências, juntamente com a promoção de uma forte colaboração interagências, é crucial para demonstrar valor e garantir um apoio amplo e de longo prazo.

Crie um espaço comum de conhecimento aberto
Para maximizar a acessibilidade e a transferibilidade, todos os modelos, planos e meios de comunicação do projeto devem ser divulgados sob licenças abertas e tornados multilingues, permitindo uma replicação e adaptação eficazes em diversos contextos educativos.

7 Conclusões

7.1 *Principais* **CONCLUSÕES**

Em Itália, França, Portugal e Bulgária, existe um compromisso comum de integrar a educação digital e o bem-estar das crianças, em alinhamento crescente com as estratégias da UE. No entanto, a inclusão sistemática do bem-estar multidimensional, especialmente para crianças dos 3 aos 6 anos, continua a ser desigual. A França e Portugal oferecem exemplos mais detalhados em matéria de políticas digitais para a primeira infância.

As práticas recolhidas partilham um ADN comum: combinam métodos híbridos (digitais-analógicos), aprendizagem corporal, *storytelling*, inclusão e ferramentas de baixo custo. Estas incluem animação *stop-motion*, literacia cinematográfica, educação digital sem ecrãs e exposições comunitárias que promovem a criatividade, o movimento, a colaboração e o crescimento emocional. Limitações críticas incluem:

- Ciclos de financiamento de curto prazo
- Formação desigual de professores
- Desigualdades territoriais
- Avaliação limitada dos resultados em termos de bem-estar

Ateliers bem concebidos e baseados em narrativas têm forte **transferibilidade** e **escalabilidade**, especialmente quando combinados com **mentoria** e **kits de recursos simples**.

7.2 **IMPLICAÇÕES** *para a Modelação dos* **ATELIERS** *e para a* **FORMAÇÃO** *de* **PROFESSORES**

As conclusões sugerem um roteiro para o desenvolvimento da estrutura DIGITAteLier de forma fundamentada na prática e sensível aos principais desafios. O modelo central do «atelier»: oficinas práticas e criativas é validado como altamente eficaz para promover o bem-estar digital. Este modelo enfatiza a ação, a criação e a experimentação, em vez da utilização passiva do ecrã.

Abordagem «menos é mais» à tecnologia

A estrutura deve equilibrar atividades digitais e analógicas, utilizando ferramentas digitais simples e acessíveis juntamente com experiências de aprendizagem físicas e sem ecrãs. A pedagogia híbrida incentiva o envolvimento, a criatividade e a colaboração, ao mesmo tempo que promove relações saudáveis com a tecnologia.

Formação de educadores como prioridade

O desenvolvimento profissional sistemático e de longo prazo — incluindo oficinas, mentoria e coaching integrado na sala de aula — é essencial para equipar os professores com a confiança e as habilidades necessárias para implementar modelos pedagógicos inovadores. Assim como o alinhamento com ciclos de melhoria em nível escolar, como SELFIE e DigCompEdu, para fortalecer a capacidade institucional.

Recursos adaptáveis e modulares

A modularidade deve ser repensada como uma estratégia estrutural para adoção flexível e escalabilidade. Os projetos devem incluir variantes niveladas para diferentes idades (3-6, 6-10), adaptações para necessidades educativas especiais, pacotes multilingues e etapas de envolvimento da família e da comunidade. Isto requer a conceção de componentes (como os Ateliers) como unidades autónomas, mas combináveis, permitindo que as escolas os integrem progressivamente com base no seu contexto específico. Esta abordagem torna a inovação mais viável e apoia o aperfeiçoamento contínuo de módulos individuais ao longo do tempo.

Monitorização e avaliação

O foco deve ser em indicadores significativos, como atenção, regulação emocional, alegria, envolvimento, colaboração, movimento, autoexpressão e literacia digital, garantindo que as ferramentas utilizadas para avaliar ou apoiar estas dimensões permaneçam leves, comparáveis e acionáveis.

Alinhamento e sustentabilidade das políticas:

Para que o modelo de atelier se torne uma parte sustentável e padrão do sistema (indo além de um mero projeto-piloto), ele deve atingir quatro objetivos críticos:

- **Alinhamento de Políticas e Estratégias:** Deve ser incorporado nas políticas e estruturas institucionais existentes (não apenas tratado como um «complemento» externo) e estar explicitamente alinhado com as estratégias nacionais e as prioridades da UE.
- **Parcerias Estáveis**: A sua viabilidade a longo prazo depende da formação de alianças locais estáveis — denominadas «ecossistemas territoriais de aprendizagem» — entre escolas, organizações culturais e municípios.
- **Prevenir a Fragmentação:** Esta colaboração necessária entre os atores locais é crucial para prevenir a fragmentação e garantir um impacto sustentado.
- **Recursos Abertos:** Os recursos de conhecimento abertos, que são multilingues e licenciados abertamente, são necessários para garantir uma adoção e transferibilidade mais amplas.

Assim, o atelier deve fazer a transição de uma prática isolada para uma infraestrutura local formalmente apoiada, integrada nas políticas e sustentada por um ecossistema colaborativo que partilha conhecimento aberto e acessível.

7.3 **CONSIDERAÇÕES** *Finais*

Está a surgir uma visão europeia comum, que estimula a curiosidade, a criatividade e o bem-estar das crianças num mundo digital. O DIGITAteLier ilustra como a inovação local pode alinhar-se com estratégias mais amplas da UE, passando de projetos-piloto para práticas integradas e escaláveis.

O modelo do atelier continua a ser central: prático, socialmente interativo, orientado para a narrativa e equilibrado entre o digital e o analógico. O seu sucesso depende não só de métodos e ferramentas, mas também das pessoas — educadores, famílias e comunidades — que trabalham em conjunto para transformar a investigação em ecossistemas de aprendizagem sustentáveis e inclusivos para todas as crianças.

Anexo — Políticas

ITÁLIA

O principal quadro político de Itália para a educação digital é o **Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD – Plano Nacional Escola Digital)** [1], um documento estratégico do Ministério da Educação, Universidade e Investigação. Lançado como um pilar fundamental da Lei 107/2015, o PNSD visa uma estratégia abrangente de inovação para o sistema escolar italiano, reposicionando a sua abordagem educativa na era digital. O plano enfatiza uma transformação cultural que se estende das escolas às famílias em todo o país. Trata-se de um plano plurianual que orienta todas as atividades da administração, com ações já financiadas. Procura catalisar recursos, incluindo Fundos Estruturais Europeus, e promove a colaboração entre o Ministério, as Regiões e as autoridades locais, fomentando uma aliança para a inovação escolar.

O PNSD promove abordagens didáticas inovadoras, passando de um modelo de "transmissão" para um modelo de "aprendizagem", com as tecnologias digitais a apoiarem novos paradigmas educativos. Pretende tornar os laboratórios e as atividades práticas inovadoras uma prática comum e não meramente extracurricular. O plano considera as escolas como interfaces abertas ao território, apoiando a educação como um percurso contínuo.

Inclui investimentos em ambientes digitais nas escolas e visa igualmente dotar todas as turmas do ensino primário de registos eletrónicos e dos dispositivos de acesso necessários, apoiados com formação para os professores. O plano responde à necessidade de preparar o pessoal escolar para as transformações modernas, garantindo que este adote a inovação em vez de a aceitar passivamente. Contudo, também sublinha que a educação digital não se resume à implementação de tecnologia; destaca a importância da interação intensiva entre professores e alunos e da "relação humana" fundamental na educação. O plano procura desenvolver competências digitais nos alunos, articulando-as com novos ambientes e paradigmas de aprendizagem.

O envolvimento dos educadores, das famílias e das comunidades é considerado fundamental. Com efeito, o plano apela a um esforço coletivo de todo o pessoal escolar, e não apenas dos professores, para adotar a inovação metodológica-didática e organizacional. Visa criar um "Clube de Stakeholders para a Escola Digital", de modo a fomentar uma parceria permanente que apoie a mudança e a inovação. Serão implementados percursos de formação específicos para acompanhar os professores recém-contratados, com foco no desenvolvimento profissional e na interação *online*.

Além disso, o "Animatore Digitale" desempenha um papel estratégico na promoção da inovação digital nas escolas, apoiando os professores, envolvendo alunos e famílias, e facilitando a integração da tecnologia nos currículos, conforme delineado no Plano Nacional Escola Digital (PNSD, 2015). Em complemento, o *kit* de ferramentas do projeto Keep in Touch oferece 42 ateliers digitais passo a passo para crianças entre os 3 e os 6 anos, abordando temas como emoções, natureza, linguagem, numeracia e movimento, concebidos para serem implementados na escola, em casa ou em formatos híbridos, e enfatizando o uso criativo e acessível dos meios digitais.

1
scuoladigitale.istruzione.it

2
Estas políticas são apoiadas por financiamento ministerial, que facilita a sua implementação, como o projeto CIPS – Plano Nacional para a Educação Audiovisual na Escola cinemaperlascuola.istruzione.it e o Fundo Nacional para a República Digital (Fondo Repubblica Digitale) www.fondorepubblicadigitale.it/fondo-per-la-repubblica-digitale

FRANÇA

A abordagem da França à educação digital e ao bem-estar infantil reflete-se em três iniciativas fundamentais: ***Marseille en Grand, Cités Éducatives, e o movimento Classe Dehors***[3].

Marseille en Grand – Potenciar a Inovação Local através do Direito à Experimentação[4]: Lançado em 2021, este programa governamental de grande escala visa reduzir as desigualdades sociais e territoriais em Marselha através da renovação das escolas e de uma estratégia digital destinada a 470 escolas do ensino pré-escolar e primário, apoiada por um investimento de 1,5 mil milhões de euros. O programa concede aos atores locais um Direito à Experimentação, incentivando métodos culturais e educativos inovadores em áreas desfavorecidas. As medidas incluem a criação de salas de aula digitais e a melhoria da infraestrutura, com o objetivo de reduzir a exclusão digital. O bem-estar digital é promovido através do uso responsável da tecnologia, da formação de professores e do envolvimento das famílias, combinando o acesso às ferramentas digitais com o desenvolvimento emocional e social.

***Cités Éducatives* – Um Ecossistema Educativo Inclusivo**[5]**:** Criada em 2019, esta política nacional apoia crianças e jovens entre os 0 e os 25 anos em áreas urbanas, reforçando a cooperação entre o Estado, as autarquias, as escolas, as associações e as famílias. Cada Cité Éducative recebe cerca de 1 milhão de euros durante três anos para melhorar as escolas, garantir a continuidade educativa e abrir novas oportunidades. O programa combate a exclusão digital através do fornecimento de equipamentos, do apoio aos professores e do envolvimento parental. O bem-estar digital está incorporado na sua visão equilibrada de educação contínua, utilizando a tecnologia para promover a aprendizagem, a inclusão e a participação familiar. Iniciativas de formação e de sensibilização promovem a literacia digital e o uso responsável nas comunidades.

***Classe Dehors* – Aprender através da Natureza**[6]: Parte de um movimento crescente de educação ao ar livre, o *Classe Dehors* procura reconhecimento oficial através de um projeto de lei, de 2025, que visa integrar a pedagogia baseada na natureza na educação pública. Promove uma aprendizagem ativa e sensorial, redefinindo a sala de aula como um espaço dinâmico e ao ar livre. Embora não seja uma iniciativa centrada na digitalização, contribui para o equilíbrio digital, ao limitar a exposição aos ecrãs e ao incentivar a atividade física, a regulação emocional e a interação social[7].

3
Embora o plano não seja reconhecido como uma política, foi incluído na análise devido à sua relevância no âmbito do bem-estar holístico.

4
www.bouches-du-rhone.gouv.fr/Actions-de-l-Etat/Marseille-en-Grand/Education

5
anct.gouv.fr/programmes-dispositifs/politique-de-la-ville/dispositifs/cites-educatives

6
classe-dehors.org/?PagePrincipale

7
Para mais informações sobre as Diretrizes relativas à atividade física, comportamento sedentário e sono de crianças com menos de 5 anos, aceda a: iris.who.int/handle/10665/311664

PORTUGAL

Entre 2000 e 2015, Portugal iniciou projetos-piloto e projectos regionais de tecnologia nas escolas, lançou o programa "Escola Digital" para integrar tecnologias no currículo.

Em 2020, no âmbito do **Plano de Ação para a Transição Digital de Portugal**, foi criado o **Programa de Digitalização das Escolas (Plano de Transição Digital da Educação – PTDE)**, a principal iniciativa política do país para a integração das tecnologias digitais no sistema educativo. Este programa baseia-se numa continuidade de estratégias nacionais destinadas a melhorar o sucesso escolar, a flexibilidade curricular e a inclusão, e centra-se na integração de ferramentas digitais tanto na infraestrutura como na prática pedagógica, incluindo o nível pré-escolar.

O programa adota uma estratégia de implementação multinível, envolvendo uma rede de atores intermediários, como Embaixadores Digitais, Centros de Formação de Associação de Escolas (CFAE) e Centros de Competência TIC. Estas estruturas asseguram apoio próximo às escolas e possibilitam o desenvolvimento profissional contínuo dos educadores, particularmente através de formações modulares e programas direcionados à educação de infância.

A inovação constitui um elemento-chave do PTDE. A Direção-Geral da Educação (DGE) promove ativamente ateliers digitais, aprendizagem prática e abordagens baseadas em projetos por meio de recursos como o modelo LED (Laboratórios de Educação Digital), que incentiva a aprendizagem digital baseada na investigação em contextos pré-escolar e do ensino básico.

Em termos de acessibilidade e inclusão, o programa dota as escolas de equipamentos e conectividade, como computadores portáteis, auscultadores, hotspots e cartões SIM, dando prioridade ao apoio a crianças com deficiência e a alunos de contextos socioeconómicos desfavorecidos.

O programa incorpora ainda uma abordagem sistémica ao bem-estar digital, oficialmente definida pela DGE como o uso equilibrado, seguro e saudável da tecnologia digital em todas as suas dimensões — mental, física, social e emocional. Em 2025, foi publicado um conjunto de Recomendações para a Promoção do Bem-Estar Digital nas Escolas, detalhando sete medidas principais, desde a regulação do tempo de ecrã até à prevenção de riscos online e da desinformação. Estas orientações são adaptadas a diferentes grupos de interesse — professores, alunos, diretores e famílias — e são apoiadas por ferramentas como a plataforma SeguraNet e campanhas nacionais contra o *bullying* e a ciber-violência.

O envolvimento dos educadores e das famílias é um aspeto fundamental do programa. Para além do sistema estruturado de formação de professores, a iniciativa "Educação Pré-Escolar: Enriquecer os Ambientes de Aprendizagem" prepara os educadores para integrar a tecnologia de forma significativa e com uma forte ênfase no bem-estar das crianças.Os pais, por sua vez, beneficiam da Academia Digital para Pais, que oferece formação prática em literacia digital através de uma parceria entre entidades públicas e privadas.

Por fim, a monitorização e a avaliação são componentes integrais da política. Ferramentas como o SELFIE e o SELFIEforTEACHERS permitem tanto a reflexão a nível da escola como individual, relativamente à preparação e à prática digital. As avaliações nacionais produziram evidências sobre o tempo de ecrã, o bem-estar emocional e as perceções dos professores, contribuindo para orientar ajustes futuros no quadro político.

BULGÁRIA

A abordagem da Bulgária à educação digital e ao bem-estar infantil é moldada pelos seguintes enquadramentos: a já concluída **Estratégia de Educação Digital (2014–2020)**, o **Programa Nacional "Inovações em Ação"**, atualmente em vigor, e a **Estratégia Nacional para a Criança (2019–2030)**, que, embora não oficialmente adotada, continua a ser um documento de referência essencial no discurso nacional.

A Estratégia de Educação Digital estabeleceu as bases para a integração das tecnologias digitais na educação, principalmente nos níveis de ensino primário e secundário. O seu foco incidiu na melhoria da literacia digital, na promoção do uso responsável das ferramentas digitais e no fomento de ambientes de aprendizagem interativos e inovadores. Embora não abordasse diretamente os primeiros anos (dos 3 aos 6 anos), contribuiu para uma cultura mais ampla de transformação digital nas escolas, incluindo a promoção da formação de professores e do uso seguro das plataformas digitais. Neste contexto, o bem-estar digital era entendido como um uso equilibrado e informado da tecnologia, especialmente no que se refere à saúde mental e social dos alunos, ainda que não tenha sido fornecida uma metodologia sistémica específica para as crianças mais novas. A formação de professores e as ações de sensibilização junto dos pais faziam parte da estratégia, mas a educação de infância foi apenas marginalmente considerada, e não existiam quadros de monitorização ou de avaliação especificamente dirigidos a este grupo etário.

O Programa Nacional "Inovações em Ação", lançado pelo Ministério da Educação e Ciência, adota uma abordagem mais prática e experimental. Apoia a implementação de práticas educativas digitais e de literacia mediática nas escolas, incentivando o envolvimento digital responsável através do uso de tecnologias como a realidade virtual e as plataformas interativas. Embora as suas atividades se concentrem nas crianças em idade escolar, o programa promove indiretamente a inovação através da formação de professores e da troca de boas práticas entre instituições. Inclui igualmente outros intervenientes educativos e reconhece a importância da colaboração comunitária, mas não dispõe de indicadores claramente definidos para avaliar o impacto no bem-estar digital, especialmente na primeira infância, nem oferece estratégias específicas para grupos vulneráveis ou apoio direcionado a educadores do pré-escolar.

Por fim, a Estratégia Nacional para a Criança (2019–2030), embora não vinculativa do ponto de vista jurídico, delineia a visão do Estado búlgaro para apoiar o bem-estar das crianças na era digital. A estratégia enfatiza o desenvolvimento de competências digitais e de literacia mediática, reconhecendo a importância da segurança digital desde tenra idade. Adota uma visão mais sistémica do bem-estar digital, reconhecendo as suas dimensões física, cognitiva, emocional e social. Sublinha o papel dos pais, educadores e organizações nacionais, como o Centro Búlgaro para uma Internet Mais Segura, especialmente na sensibilização e prevenção de riscos online. Contudo, embora defina princípios fundamentais, a estratégia não inclui medidas concretas para o grupo etário dos 3 aos 6 anos, nem um quadro estruturado de avaliação para monitorizar os resultados da sua implementação.

Em suma, o panorama político da Bulgária fornece uma orientação de base para a educação e o bem-estar digitais, especialmente no nível escolar, mas revela limitações claras no que diz respeito à primeira infância.

BIBLIOGRAFIA FOCADA NO BEM-ESTAR DIGITAL

PAPERS

- Aaltonen, V. A., Hiljanen, M., Layne, H., Lehtonen, A., Löyttyniemi, M., Mykrä, N., Virtanen, A., Heikkinen, H. (2023). *Education for planetary well-being". In Interdisciplinary Perspectives on Planetary Well-Being* (pp. 246-258). Routledge. doi.org/10.4324/9781003334002-24

- Bora, S., Neelakandan, R. (2023). *Digital Well-Being. International* Journal of Research in Education Humanities and Commerce, 4(2), 63-75. doi.org/10.37602/IJREHC.2023.4208

- Gui, M., Fasoli, M., Carradore, R. (2017). "*Digital Well-Being". Developing a New Theoretical Tool For Media Literacy Research*. Italian Journal of Sociology of Education, 9(1), 155-173. doi.org/10.14658/pupj-ijse-2017-1-8

- Nansen, B., Chakraborty, K., Gibbs, L., MacDougall, C., Vetere, F. (2012). *Children and Digital Well-being in Australia: Online regulation, conduct and competence*. Journal of Children and Media, 6(2), 237-254. doi.org/10.1080/17482798.2011.619548

WEBSITES

education.ec.europa.eu/education-levels/early-childhood-education-and-care

scuoladigitale.istruzione.it

cinemaperlascuola.istruzione.it

fondorepubblicadigitale.it/fondo-per-la-repubblica-digitale

www.bouches-du-rhone.gouv.fr/Actions-de-l-Etat/Marseille-en-Grand/Education

anct.gouv.fr/programmes-dispositifs/politique-de-la-ville/dispositifs/cites-educatives

classe-dehors.org/?PagePrincipale

iris.who.int/handle/10665/311664

education.ec.europa.eu/about-eea/strategic-framework

www.cined.eu
www.zaffiria.it
www.artedelcontatto.it
www.lafabulerie.com
www.cineclubeviseu.pt
www.arteurbanacollectif.com

DIGITAteLier – Modelos pedagógicos inovadores para melhorar o bem-estar digital na primeira infância e no ensino básico

ERASMUS-EDU-2024-POL-EXP
Projeto n.º 101195793
Duração: **Março 2025 – Agosto 2027**

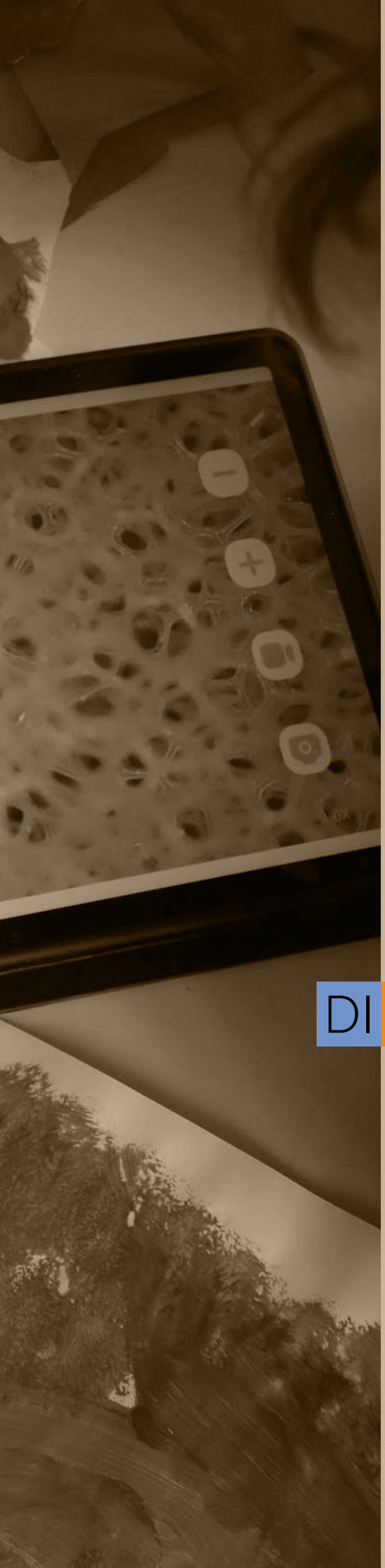
Cofinanciado pela União Europeia

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.

Aviso de Direitos de Imagem
Todas as fotografias de terceiros e menores de idade integradas nesta publicação foram recolhidas e utilizadas com o consentimento prévio e informado dos participantes e dos seus representantes legais, em estrito cumprimento do RGPD. Todos os direitos reservados. Para questões relacionadas com a proteção de dados ou remoção de imagens, contacte a coordenação do projeto ou organização parceira.

PARCEIROS DO PROJETO

Relatório por ArtedelContatto em colaboração com Zaffiria (Itália), Arte Urbana Collectif (Bulgária), Cine Clube de Viseu (Portugal) e La Fabulerie (França).
Design gráfico: Cecilia Piazza - Centro Zaffiria



Zaffiria
ArtedelContatto
Itália
La Fabulerie
França
Cine Clube de Viseu
Portugal
Arte Urbana Collectif
Bulgária

DIGITAL
teLier

*cineclubeviseu.pt/***DIGITAteLier**