



Regimento

**Gabinete de Autoavaliação e Melhorias
Educativas (GAME)**

Artigo 1º

Objeto

O presente Regimento estabelece a natureza, a composição, as competências e o funcionamento do **Gabinete de Autoavaliação e Melhorias Educativas** da Escola Secundária Arquitecto Oliveira Ferreira, que assenta nos princípios estabelecidos na Lei nº 31/2002, de 20 de dezembro.

Artigo 2º

Composição

1. Fazem parte do GAME os seguintes elementos:

O GAME é constituído por 6 elementos, desempenhando um deles as funções de coordenador.

Lurdes Evangelina Reis Couto Xambre – Coordenadora da Equipa

Deolinda Rosa Camarinha Silva

Manuela Maria Fernandes Dias Dinis Coelho

Maria Etelvina Santos Carvalho Guerreiro Dias

Pedro Edgar Dengucho Vieira Guedes

Colaboradores:

Presidente do Conselho Geral

Elementos do Conselho Geral

Elemento da Direção

Coordenadores de Departamento

Coordenador de Diretores de Turma

Coordenador dos Cursos Profissionais

Bibliotecária

Associação de Pais

Associação de Estudantes

Assembleia de Delegados de turma

Coordenadora Técnica

Encarregada Operacional

Representante da Autarquia/Parceiros

2. O GAME procederá à realização, sempre que se justifique, de diferentes Focus Group.

3. Qualquer elemento do GAME pode ser substituído caso se verifique um dos seguintes motivos: (i) se se alterar a condição pela qual era elemento do gabinete; (ii) a pedido do próprio se existirem razões justificativas e aceites pelos demais elementos e pelo Diretor e (iii) por decisão do Diretor.

Artigo 3º

Mandato

O início da aplicação do modelo CAF Educação 2020 (Estrutura Comum de Avaliação adaptada ao setor da educação) envolve um conjunto de ações a desenvolver nos anos letivos de 2021/2022 e 2022/2023, pelo que apesar do mandato dos elementos do GAME ser anual se sugere a sua recondução.

Artigo 4º

Objetivos

Na esteira da página de apresentação do **Modelo Integrado CAF Educação/EQAVET¹/RAE²**, o **GAME** “pretende promover a realização de um processo de autoavaliação agregador, através da avaliação integrada dos indicadores relativos ao modelo CAF Educação, Referencial da Avaliação Externa (Terceiro Ciclo de Avaliação Externa das Escolas) e EQAVET, possibilitando uma economia de recursos e de tempo, bem como uma visão de conjunto sobre os vários processos avaliativos”³.

Em linha com o parágrafo anterior, o GAME irá assim orientar-se pelos seguintes objetivos:

1. Aprofundar o conhecimento sobre o estado atual da Escola, avaliando de que forma os processos da organização são desenvolvidos e como os meios disponíveis são rentabilizados e se refletem nos resultados;
2. Conhecer/compreender as dinâmicas desenvolvidas na Escola, com o intuito de proporcionar as soluções mais adequadas e criativas à resolução dos problemas emergentes;
3. Conhecer os resultados escolares alcançados assim como os resultados conseguidos com o desenvolvimento dos projetos de referência da Escola;
4. Fomentar as práticas reflexivas, de cooperação e de concertação entre os diversos atores da comunidade educativa, tendo em vista a construção de um sentido coletivo;
5. Apoiar a tomada de decisões;
6. Promover uma cultura de melhoria continuada da Escola, do seu funcionamento e dos resultados escolares dos alunos;

¹ EQAVET (*European Quality Assurance Reference Framework for Vocational Education and Training*/ Quadro de Referência Europeu de Garantia da Qualidade para a Educação e Formação Profissional).

² Referentes da Avaliação Externa (RAE).

³ In <http://www.caf.dgaep.gov.pt/index.cfm?OBJID=ABED6803-F608-45E7-8080-DCD23567BF8A>

7. Promover a melhoria da qualidade dos processos de ensino e aprendizagem, da sua organização e dos seus níveis de eficiência e eficácia; de qualidade, exigência e responsabilidade.

Artigo 5º

Competências

As competências do GAME decorrem dos princípios estabelecidos na Lei nº 31/2002, de 20 de dezembro, nomeadamente nos artigos 6º, 9º e 14º e nas linhas de orientação do modelo CAF⁴.

Assim, o GAME elegeu como prioritárias as seguintes competências:

1. Organização interna do Gabinete; identificação das partes interessadas da Escola e dos produtos/serviços chave; identificação dos documentos principais da Escola.
2. Elaboração do regimento interno do GAME.
3. Informação à comunidade educativa sobre o processo de autoavaliação.
4. Elaboração dos modelos de questionário de avaliação da satisfação da comunidade educativa e dos colaboradores.
5. Recolha dos contributos dos alunos, Pessoal Docente, Pessoal Não Docente, Encarregados de Educação e *Stakeholders* para a elaboração dos questionários de satisfação.
8. Aplicação dos questionários de satisfação.
9. Tratamento dos questionários de satisfação.
10. Focus Group com colaboradores do GAME.
11. Diagnóstico da Escola.
12. Produção de uma grelha de autoavaliação.
13. Supervisão da aplicação das ações preconizadas no Plano de Melhoria e Implementação EQAVET.
14. Elaboração do relatório de autoavaliação (RA) e do relatório de progresso anual EQAVET.
15. Recolha de pareceres e validações intermédias com o painel de colaboradores.
16. Apresentação do RA e do relatório de progresso anual EQAVET à gestão de topo e recolha de orientações para a priorização das ações de melhoria (AM).
17. Elaboração do Plano de Melhorias (PM).
18. Aprovação do PM pela gestão de topo.
19. Apresentação à Escola dos resultados da autoavaliação e das ações de melhoria a Implementar.
20. Supervisão da aplicação de ações de melhoria.
21. Monitorização do Plano de Melhorias.
22. Publicação do relatório de Monitorização do Plano de Melhorias.

⁴ O processo de aplicação da CAF é feito em 10 passos divididos em três fases.
In <http://www.caf.dgaep.gov.pt/index.cfm?OBJID=9BA4CE21-904E-473C-AD57-619E830EF8C5>

Artigo 6º

Funcionamento

1. O número de horas semanais atribuídas aos docentes do GAME, não deverá ser inferior a três tempos semanais.
2. Devem ser reservados no horário semanal, pelo menos 2 tempos comuns a todos os elementos do Gabinete, para reuniões de trabalho.
3. O trabalho do GAME é coordenado por um professor designado pelo diretor.
4. O coordenador deve, em articulação com o diretor, orientar as reuniões da equipa e diligenciar para que todos os elementos possam desenvolver o trabalho de forma eficaz.
5. O GAME reúne ordinariamente uma vez por período e, extraordinariamente, sempre que o coordenador ou o diretor considerem pertinente.
6. As reuniões serão convocadas pelo coordenador, devendo constar na convocatória a ordem de trabalhos, até 48 horas antes da sua realização.
7. Das reuniões será lavrada uma ata que, de forma clara e objetiva explicita todos os assuntos tratados, as atividades desenvolvidas e as diligências encetadas. Esta ata será colocada na Intranet no espaço do GAME.
8. A ata será elaborada, rotativamente, seguindo a ordem da folha de presenças.
9. Os colaboradores serão ouvidos individualmente ou em grupo, sempre que o GAME julgue necessário.
10. O GAME será subdividido em grupos de trabalho, de acordo com as ações definidas para realizar em cada ano letivo.

Artigo 7º

Recursos

Para o trabalho a realizar o GAME deverá ter disponível o acesso a impressões e a uma sala de trabalho para reuniões.

Artigo 8º

Formação

A necessidade de formação torna-se como absolutamente necessária para a implementação da CAF e elencada como uma das fases da sua implementação. Neste sentido, aos elementos do GAME deverá

ser facultada formação na área da autoavaliação, nomeadamente no âmbito da implementação do modelo CAF nas organizações escolares.

Aos colaboradores serão proporcionadas sessões informativas sobre o modelo CAF, de modo a possibilitar que todos estejam informados e sejam envolvidos no processo.

Artigo 9º

Comunicação

O sucesso da aplicação do modelo de autoavaliação está diretamente relacionado com uma gestão eficiente e eficaz, mas também pela capacidade de comunicar com os parceiros dentro da Escola, com a direção e as estruturas intermédias. A comunicação é essencial ao processo de envolvimento, de motivação dos parceiros e da efetiva cultura de avaliação, a qual é essencial para o sucesso do processo. Assim, o GAME estabeleceu 3 fases para divulgação do projeto de aplicação da CAF. A saber: (i) início do plano de implementação; (ii) durante o processo de autoavaliação e (iii) final do processo de autoavaliação

Artigo 10º

Resultados da Avaliação

1. O GAME submeterá à apreciação do Conselho Geral, no final de outubro de cada ano, o relatório de autoavaliação e o relatório de progresso anual EQAVET relativo ao ano letivo transato.

2. Os resultados da avaliação interna, uma vez interpretados de forma integrada e contextualizada, devem permitir à Escola aperfeiçoar a sua organização e funcionamento, em especial, quanto aos documentos estruturantes da Escola. A saber:

- a) Projeto Educativo;
- b) Regulamento Interno;
- c) Projeto Curricular da Escola;
- d) Planos Anual e Plurianual de Atividades;
- e) Programas de formação;
- f) Organização das atividades letivas;
- g) Gestão dos recursos;
- h) Orçamento.

Artigo 11º

Resultados esperados

Com a consecução das ações a desenvolver neste ano letivo e no próximo, o GAME pretende a continuação da melhoria efetiva da Escola, sendo de esperar a produção de documentos de diagnóstico, avaliação e de orientação, designadamente:

- a) Caracterização do contexto Escolar e contexto Socioeconómico dos alunos;
- b) Relatório de Resultados dos Questionários de Satisfação;
- c) Relatório de Autoavaliação;

d) Plano de Melhorias.

Artigo 12º

Disposições finais

1. O presente regimento será revisto extraordinariamente, sob proposta do coordenador do GAME ou do diretor.
2. O presente regimento entrará em vigor no dia seguinte ao da sua aprovação, sendo rubricado pelo coordenador do GAME e pelo diretor da Escola.