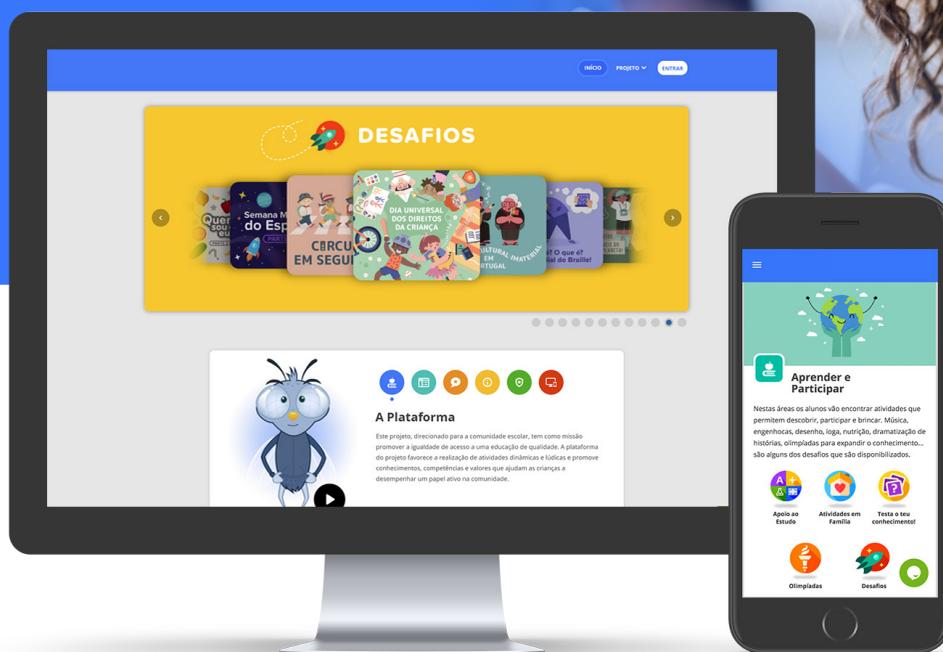


# Plataforma + CIDADANIA

2023/2024



[maiscidania.cim-ave.pt](https://maiscidania.cim-ave.pt)



## O QUE É?

A plataforma, destinada à comunidade educativa do 1.º Ciclo do Ensino Básico (alunos, docentes, coordenadores e encarregados de educação), proporciona um ambiente de aprendizagem rico em tecnologia, facilitador da aprendizagem, do trabalho colaborativo e da partilha de ideias.

Através de centenas de atividades multimédia dinâmicas, interativas e lúdicas, para serem utilizadas na escola e em casa, os alunos vão aprender ao seu ritmo e de forma criativa.

PROMOTOR:



BENEFICIÁRIOS:



EDITORA:

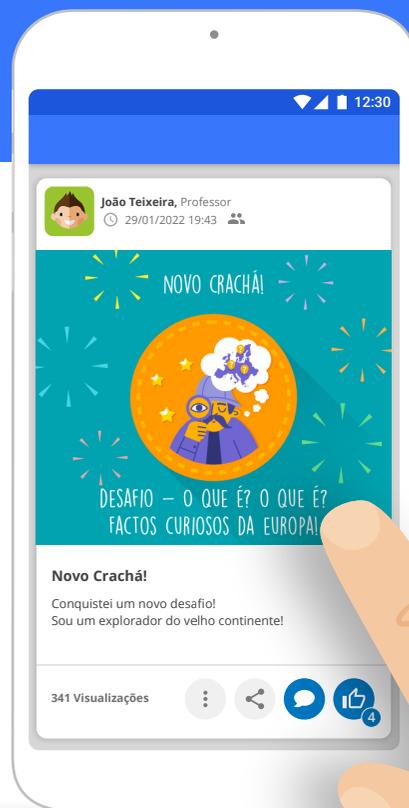
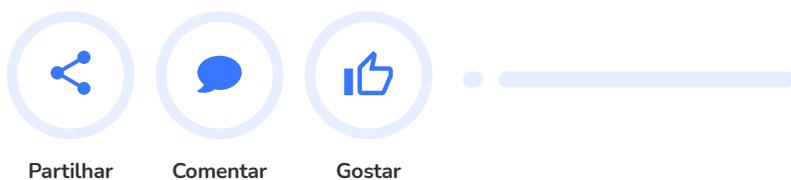


# MURAL

Rede Social e Comunitária Segura e Interativa

No mural, os professores e os coordenadores podem partilhar ideias, projetos e experiências, sob a forma de imagens, vídeo ou texto.

Os alunos conseguem partilhar as suas conquistas, descobertas e atividades desenvolvidas na plataforma. Todos os utilizadores podem interagir com "Gosto" e comentar os artigos publicados.

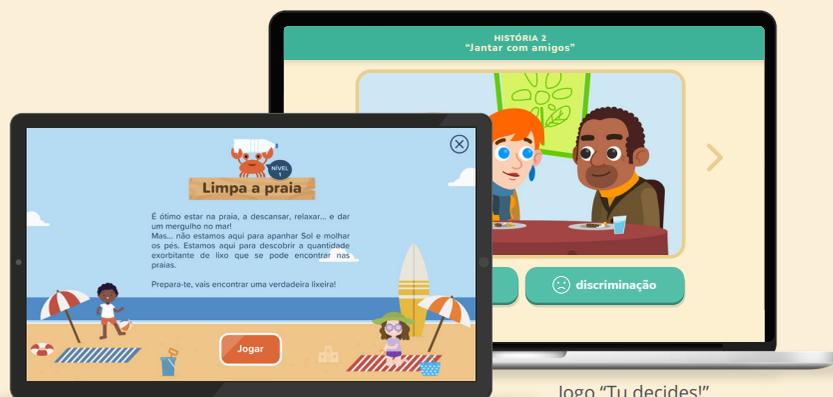


# APRENDER

Aprende a ser um cidadão ativo e conhece a história do teu concelho!

## Educação para a Cidadania

Este projeto disponibiliza conteúdos e atividades, para explorar diferentes dimensões da Educação para a Cidadania. Neste sentido, os alunos vão ter a oportunidade de refletir sobre como as suas ações podem fazer a diferença.



Jogo "Limpa a praia"

-  Ed. Ambiental e Des. Sustentável
-  Educação para a Saúde
-  Segurança Rodoviária
-  Igualdade e Respeito
-  A floresta
-  Oceano

Esta área de conteúdos tem a revisão científica das seguintes instituições:

## Atividades em Família

As famílias podem explorar diversas atividades lúdicas de áreas como educação física, música, dança, expressão plástica, escrita, entre outras. Pretende-se proporcionar boas brincadeiras em família, seja a cozinhar, em movimento, a ler, a escrever ou a dramatizar.

OFICINA DE ARTES

OFICINA DIVERTIDA

APRENDER FAZENDO

HORA DO CONTO



Oficina de música com Alda Casqueira



## GenialMENTE

Neste jogo de tabuleiro, de peça em peça, de tema em tema, os alunos vão explorar os diferentes conteúdos de português, matemática e estudo do meio dos 2.º e 3.º anos de escolaridade. De uma forma apelativa, este jogo propõe a exploração, recuperação e consolidação das aprendizagens!



Português, Matemática e Estudo do Meio

## Testa o teu Conhecimento

Através de várias atividades interativas os alunos dos 2.º, 3.º e 4.º anos de escolaridade vão resolver enigmas e explorar os conteúdos dos programas curriculares de português, matemática e estudo do meio.

Os alunos vão rever, recuperar e consolidar as aprendizagens!



## Currículo Local

A dimensão do Currículo Local está direcionada para o Património Local e para o Poder Local. Assim, os alunos vão descobrir a riqueza cultural do seu concelho, através da exploração de incríveis animações e jogos sobre os monumentos, as personalidades, as lendas e as tradições da sua comunidade local.

Património em Portugal

Património Local

Poder Local

# ENSINAR E APRENDER PORTUGUÊS

Ensino do Português, apoio e recuperação de aprendizagens

## Aprendizagem do português com rigor e adequada às características de cada aluno

Um recurso tecnológico digital que disponibiliza, do 1.º ao 3.º ano de escolaridade, sequências didáticas operacionalizadas em vídeos explicativos, atividades multimédia e fichas de trabalho descarregáveis.



## Áreas do conhecimento contempladas:

- ✓ Aprendizagem da leitura e da escrita
- ✓ Ensino explícito da compreensão
- ✓ Compreensão da leitura
- ✓ Compreensão oral
- ✓ Fluência de leitura
- ✓ Ortografia
- ✓ Gramática
- ✓ Produção textual
- ✓ Educação Literária



## Diferenciação pedagógica e acompanhamento aos alunos

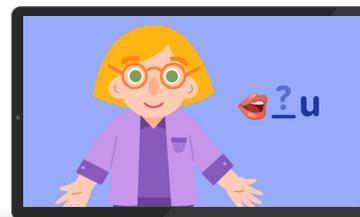
A seleção das atividades multimédia pode ser feita para o grupo-turma ou aluno a aluno, respondendo aos diferentes ritmos e especificidades de aprendizagem.



Os tutores virtuais acompanham o aluno na execução das tarefas, dando feedback explicativo, reforço e motivação!



Expansão do conhecimento e do vocabulário



Identificação de objetivos de aprendizagem

## O professor consegue ainda...

**signalizar atempadamente** os alunos em risco e **monitorizar** as suas aprendizagens.

Para mais informações, consulte a seguinte brochura: <https://usoinfo.com/EAP.pdf>

CONCEÇÃO DE CONTEÚDOS E SUPERVISÃO CIENTÍFICA:



Universidade do Minho  
Instituto de Educação  
Centro de Investigação em Estudos da Criança



Universidade do Minho  
Escola de Psicologia  
Centro de Investigação em Psicologia



nves t-gare



ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO POLITÉCNICO DO PORTO

APOIOS



RTP ARQUIVOS

# PARTICIPAR

Participa, joga, diverte-te e ganha!



Crachás Especiais



Prémios



## DESAFIOS

"Património Cultural Imaterial em Portugal", "Dinossauros à solta!" e "Dia Internacional da Vida Selvagem" são alguns dos desafios que serão lançados neste ano letivo! Estas atividades têm por base dias temáticos e surgem como instrumentos de divulgação e de consciencialização da comunidade educativa, apelando a uma sociedade mais solidária e participativa.

## CONCURSOS

"Se eu fosse o Pai Natal...", "A flor da liberdade", "Sou... Frida Khalo!" e "Olho meu manjerico!" são alguns dos concursos disponíveis para as turmas e/ou as famílias. Com os concursos a comunidade educativa vai pôr à prova a sua criatividade e ganhar prémios! Estas atividades apelam a uma participação ativa e a uma maior responsabilização na construção da comunidade local.

## A DESTACAR NA PLATAFORMA



- ✓ O professor atribui atividades e tarefas a alunos de acordo com as necessidades reveladas.
- ✓ O aluno tem acesso aos conteúdos do seu ano e dos anos transatos.
- ✓ A plataforma atribui crachás digitais ao aluno quando completa com sucesso uma determinada atividade.
- ✓ O professor pode criar crachás personalizáveis e atribuí-los aos alunos.
- ✓ As atividades multimédia são desenvolvidas no sentido de criar uma experiência positiva e lúdica, adequada à faixa etária dos utilizadores.
- ✓ Os conteúdos multimédia têm validação científica e pedagógica.