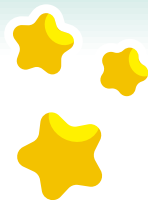
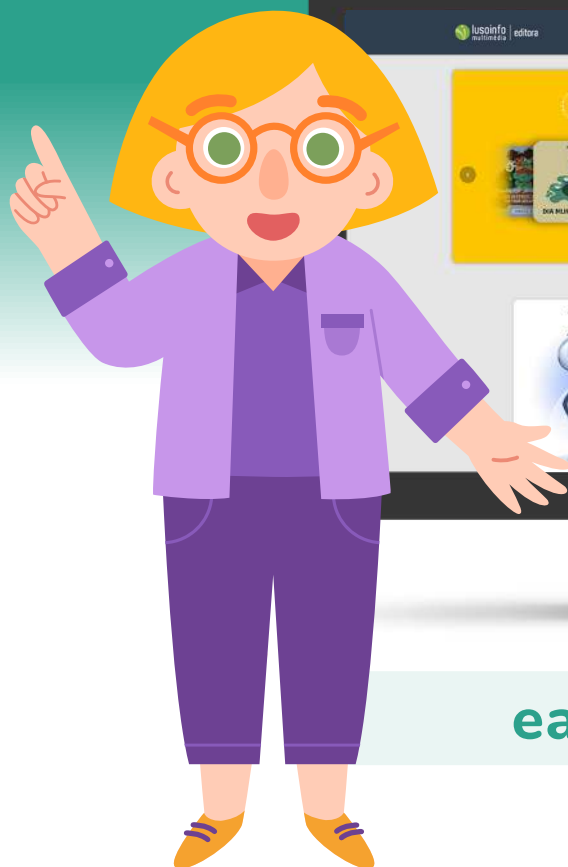


# Plataforma Ensinar e Aprender Português

2023/2024



[eap.lusoinfo.com](http://eap.lusoinfo.com)



## 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.

EDITORA:

 **lusoinfo** | editora  
multimédia

# ENSINAR E APRENDER PORTUGUÊS

Ensino do Português, apoio e recuperação de aprendizagens

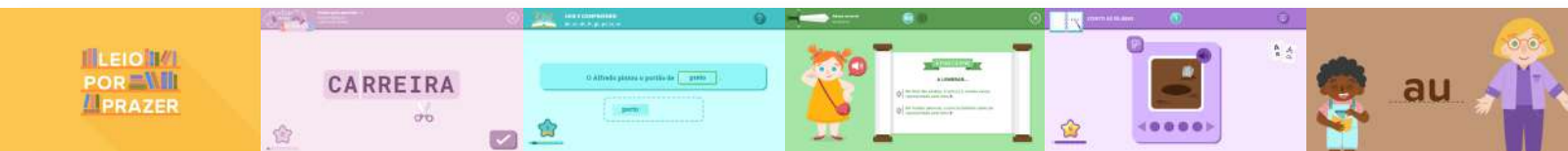
## Aprendizagem do português com rigor e adequada às características de cada aluno

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

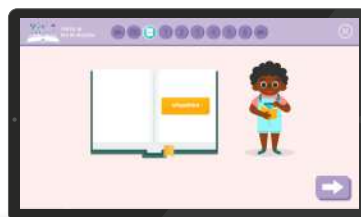


## Diferenciação pedagógica e acompanhamento aos alunos

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



ves  
t-gare



ESCOLA  
SUPERIOR  
DE EDUCAÇÃO  
POLITÉCNICO  
DO PORTO

APOIOS



RTP  
ARQUIVOS

# PARTICIPAR

Participa, joga, diverte-te e ganha!

## 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.

Desafio "Povos do Mundo"



Desafio "Dinossauros à solta!"

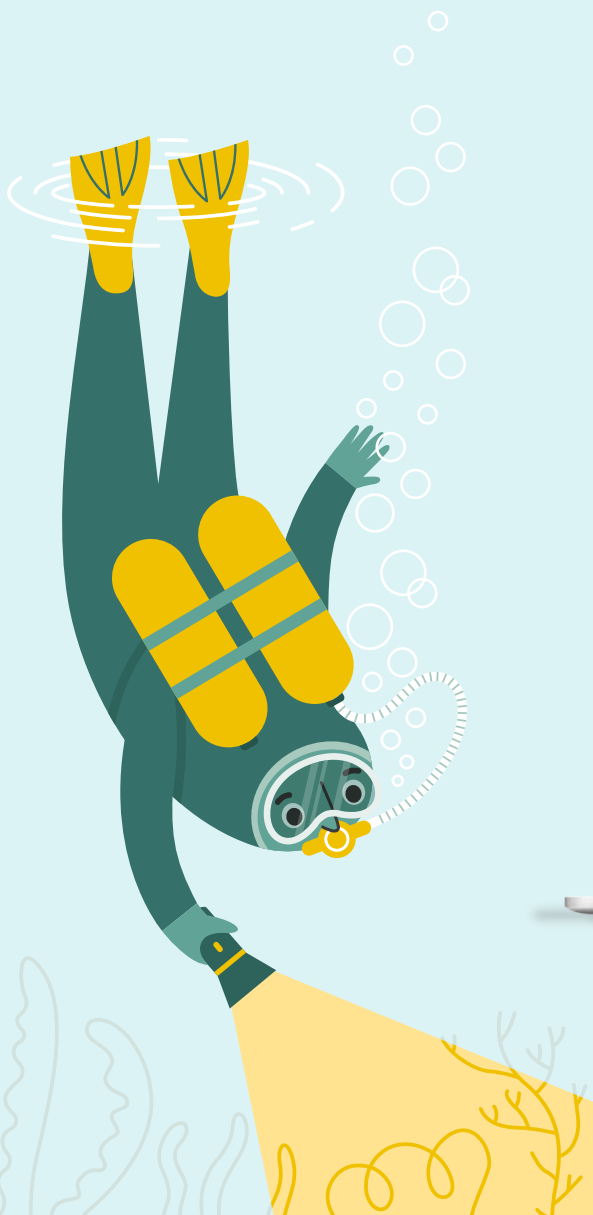
## CONCURSOS

"Se eu fosse o Pai Natal...", "A flor da liberdade", "Sou... Frida Khalo!" e "Olhó 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.

## PRÉMIOS



Concurso "Se eu fosse o Pai Natal..."

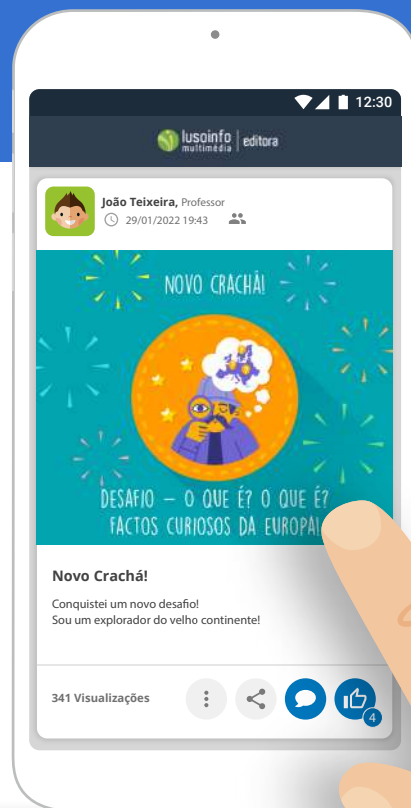
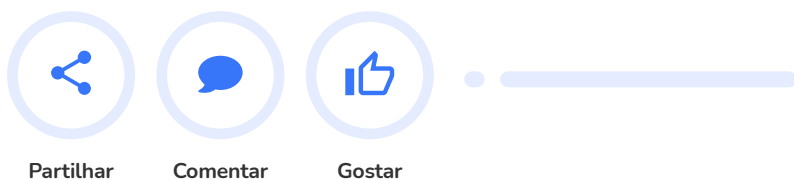


# MURAL

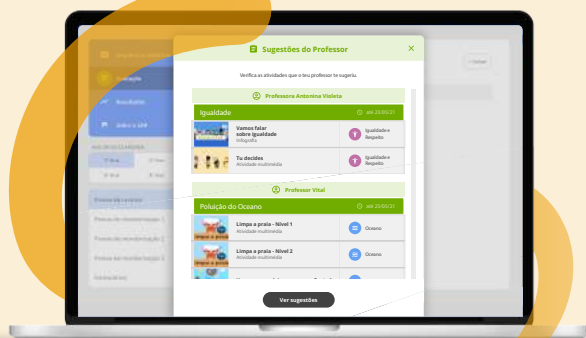
Rede Social e Comunitária Segura e Interativa

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.



## 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.

