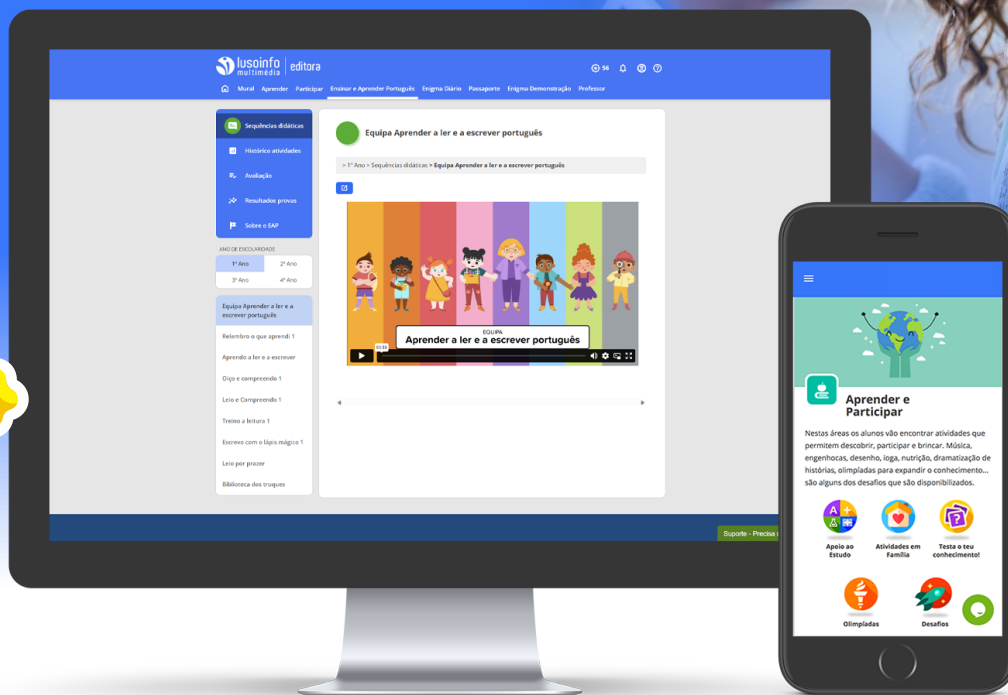




Plataforma Missão Aprender



missaoaprender.cm-vouzela.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.

PROMOTORES:



EDITORA:



ENSINAR E APRENDER PORTUGUÊS

Ensino do Português, apoio e recuperação de aprendizagens

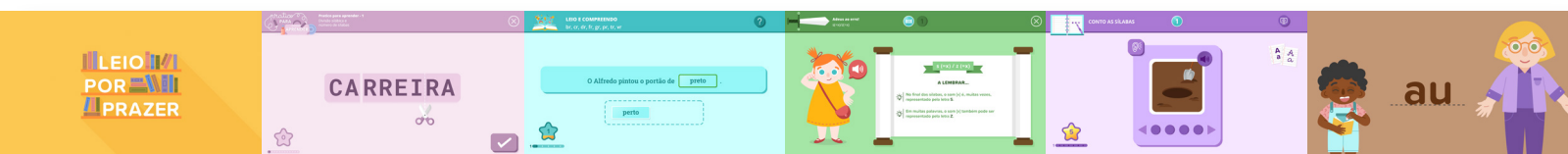
Aprendizagem do português com rigor e adequada às características de cada aluno

Um recurso tecnológico digital que disponibiliza 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

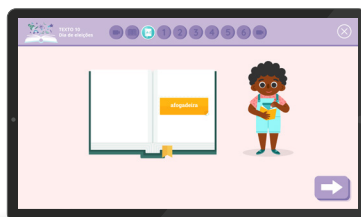


Diferenciação pedagógica e acompanhamento aos alunos

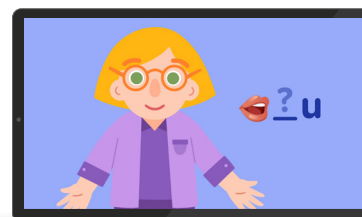
A seleção das atividades multimédia pode ser feita para o grupo-turma ou aluno a aluno, respondendo aos diferentes ritmos e especificidades de aprendizagem.



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

APRENDER

Aprende a ser um cidadão ativo!

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"

Jogo "Tu decides!"

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

utad UNIVERSIDADE DE TRÁS-OS-MONTES E ALTO DOURO

ciimar



Universidade do Minho
Instituto de Educação

CATOLICA
ESCOLA SUPERIOR DE BIOTECNOLOGIA
PORTO



Atividades em Família

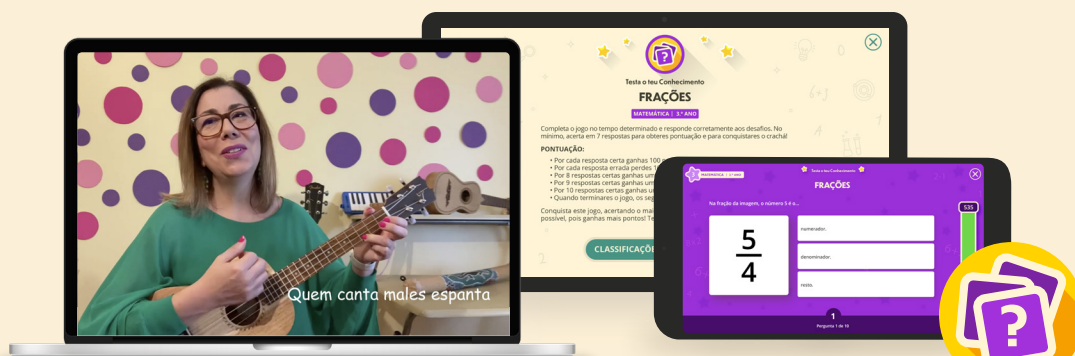
As famílias podem explorar diversas atividades lúdicas de áreas como educação física, música, dança, expressão plástica, escrita, entre outras. Pretende-se proporcionar boas brincadeiras em família, seja a cozinhar, em movimento, a ler, a escrever ou a dramatizar.

GenialMENTE

Neste jogo de tabuleiro 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!

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!



Oficina de música com Alda Casqueira

Português, Matemática e Estudo do Meio

PARTICIPAR

Participa, joga,
diverte-te e ganha!

ENIGMA DIÁRIO DO MOCHO DÁRIO

Nesta atividade multimédia, todos os dias (mesmo todos!), de outubro a maio, os alunos do 2.º, 3.º e 4.º anos têm a possibilidade de decifrar um novo enigma e ganhar pontos.

Ao jogar, os alunos vão acumulando pontos e ocupando um lugar na classificação nacional. Os temas são variados e há dias especiais, com pontos extra!



No final de cada mês, os 50 primeiros lugares da classificação nacional ganham créditos que podem utilizar no Baú de Prémios!

JOGA TODOS OS DIAS E GANHA PRÊMIOS!

CRACHÁS ESPECIAIS



Desafio "Comida à volta do mundo"



Concurso "O Natal num postal"

PRÊMIOS

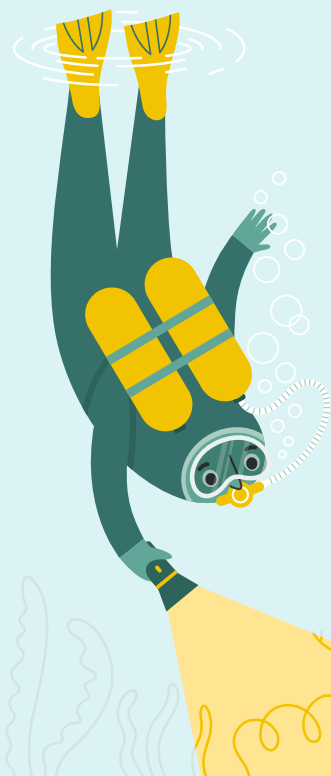


DESAFIOS

Os desafios têm por base diferentes temas e dias temáticos. Estas atividades funcionam como instrumentos de divulgação e de consciencialização da comunidade educativa, apelando a uma sociedade mais solidária e participativa.

CONCURSOS

Os concursos são uma oportunidade para a comunidade educativa mostrar a sua criatividade e conquistar prémios! Estas iniciativas apelam a uma participação ativa e a uma maior responsabilização na construção de uma comunidade local.

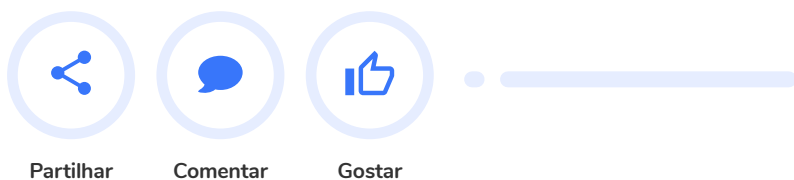


MURAL

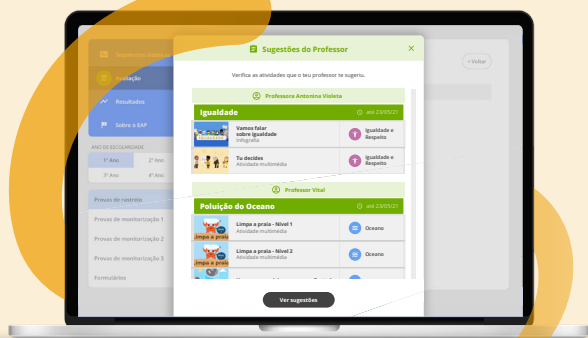
Rede Social e Comunitária Segura e Interativa

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.

