

Plataforma Participa +

2023/2024



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:



EDITORIA:



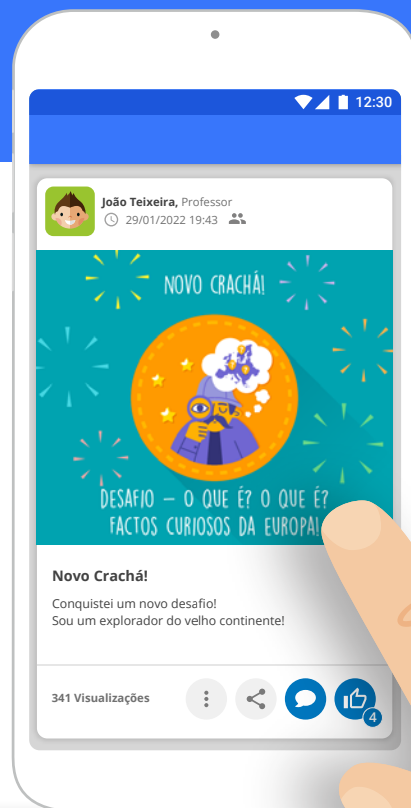
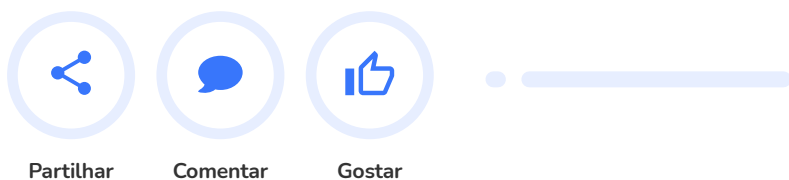
PLATAFORMA PARTICIPA +

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.

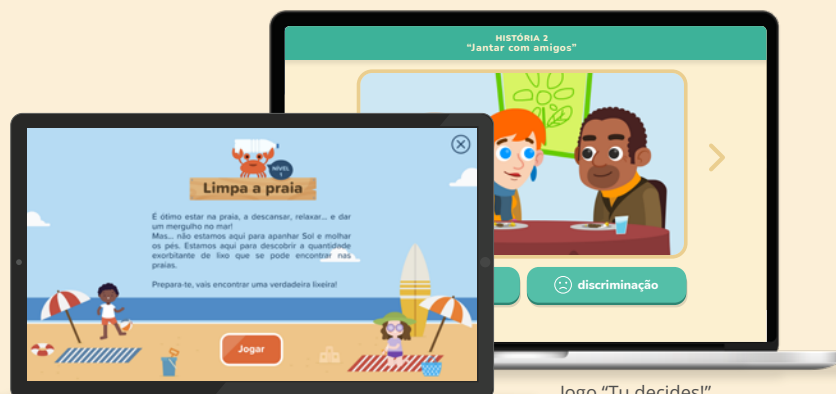


APRENDER

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

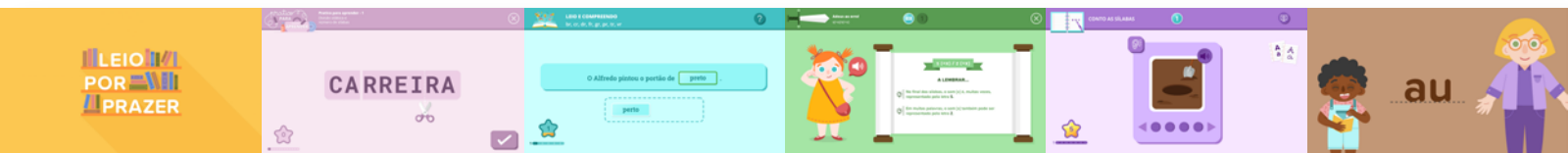
Aprendizagem do português com rigor e adequada às características de cada aluno

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

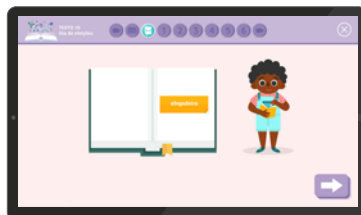


Diferenciação pedagógica e acompanhamento aos alunos

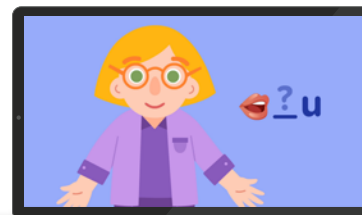
A seleção das atividades multimédia pode ser feita para o grupo-turma ou aluno a aluno, respondendo aos diferentes ritmos e especificidades de aprendizagem.



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



ves
t-gare



ESCOLA
SUPERIOR
DE EDUCAÇÃO
POLITÉCNICO
DO PORTO

APOIOS



RTP
ARQUIVOS

PARTICIPAR

Participa, joga, diverte-te e ganha!



Crachás Especiais



Prémios



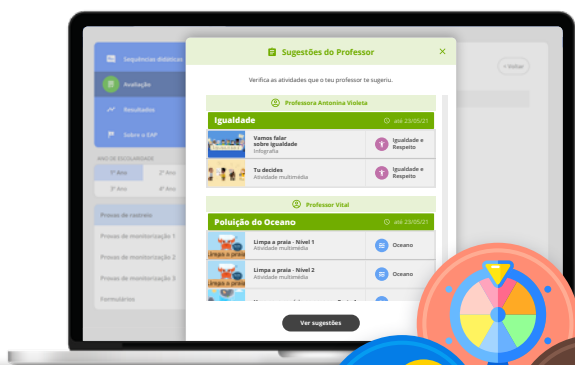
DESAFIOS

"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.