PROJETO
"@prender Digital"



O Projeto **@prender Digital** pretende promover o desenvolvimento das competências digitais dos alunos do 1.º Ciclo do Ensino Básico, integrando as tecnologias na aprendizagem e nas atividades do quotidiano escolar. Através da exploração orientada de computadores, tablets e de outras ferramentas digitais, os alunos serão incentivados a aprender, pesquisar, comunicar e criar, de forma progressivamente autónoma, crítica, criativa e responsável.

Objetivos:

- Desenvolver competências básicas de utilização de computadores, tablets e ferramentas digitais.
- Integrar as TIC nas diferentes áreas curriculares, como suporte à aprendizagem e à consolidação de conhecimentos.
- Promover a pesquisa, a seleção e a utilização crítica e segura da informação.
- Criar conteúdos e materiais digitais, individualmente e em grupo, para comunicar e divulgar trabalhos e atividades escolares.
- Estimular a criatividade, a resolução de problemas, a colaboração e o pensamento computacional.
- Fomentar atitudes de cidadania digital, incluindo o respeito pelos outros, a proteção de dados pessoais e a utilização responsável dos recursos.

Destinatários

Alunos dos 1º Ciclo do Agrupamento de Escolas Pioneiros da Aviação Portuguesa, de acordo com a organização e as necessidades de cada grupo/turma.

Metodologia e atividades

As atividades serão desenvolvidas de forma prática e adequada à idade dos alunos, em articulação com as áreas curriculares e os projetos das turmas. Poderão incluir a utilização de aplicações educativas, produção de textos e apresentações, criação de desenhos e outros conteúdos digitais, pesquisa orientada, atividades de iniciação à programação e divulgação de trabalhos realizados pelos alunos.

Recursos digitais e plataformas de aprendizagem

No desenvolvimento do projeto poderão ser utilizadas as seguintes plataformas e ferramentas, de acordo com os objetivos pedagógicos, o ano de escolaridade e os recursos disponíveis:

- **UBBU** — atividades de iniciação à programação e desenvolvimento do pensamento computacional;
- **Mathific** — atividades de matemática e consolidação de aprendizagens;
- **Coolmath4Kids** — exploração de jogos e desafios matemáticos adequados aos objetivos definidos pelo docente;
- **JumpStory** — acesso e utilização de imagens e recursos visuais na criação de trabalhos, respeitando as condições de utilização;
- **Padlet** — organização de ideias, partilha de trabalhos e colaboração num mural digital;
- **Google Forms** — criação de questionários, recolha de respostas e realização de pequenas sondagens;
- **Correio eletrónico** (e-mail) — desenvolvimento de competências de comunicação digital, com supervisão e regras de segurança;
- **Microsoft Word** — produção, edição e formatação de textos e documentos.

A lista poderá ser ajustada pelos docentes em função das ferramentas efetivamente disponíveis e utilizadas em cada escola ou grupo. A utilização das plataformas respeitará a idade dos alunos, as orientações do agrupamento, a proteção de dados e os requisitos de acesso de cada serviço.

Horário e local de funcionamento

Na sala de aula, de forma transversal e articulada com as atividades curriculares. A organização e a periodicidade das sessões serão definidas de acordo com o ano de escolaridade, os recursos disponíveis e a planificação de cada grupo/turma.

Avaliação

A avaliação será contínua e formativa, tendo em conta a participação dos alunos, a progressiva aquisição de competências digitais, a capacidade de trabalhar em colaboração e a utilização crítica, segura e responsável das tecnologias.