

## Recursos Educativos Digitais no 1.º Ciclo do Ensino Básico

DESIGNAÇÃO DA CAPACITAÇÃO	Recursos Educativos Digitais no 1.º Ciclo do Ensino Básico
<b>Duração (n.º horas)</b>	3 horas
<b>Entidade promotora</b>	Câmara Municipal
<b>Destinatários</b>	Professores do 1.º Ciclo de Ensino Básico
<b>Área abrangida</b>	Tecnologias da informação e comunicação aplicadas a didáticas específicas ou à gestão escolar
<b>Enquadramento da ação</b>	<p>O <i>Projeto</i>, destinado a crianças do 1.º Ciclo do Ensino Básico, tem como missão prevenir e reduzir o abandono escolar precoce e, como tal, foi pensado para promover a igualdade de acesso a uma educação de qualidade. Enquadrado em objetivos pedagógicos potenciados por metodologias e práticas inovadoras, o projeto proporciona um ambiente de aprendizagem rico em tecnologia e facilitador da aprendizagem, assim como, do trabalho colaborativo e da partilha de ideias.</p> <p>A Plataforma favorece a realização de atividades dinâmicas e lúdicas, envolvendo os diversos atores da comunidade educativa, numa rede capaz de promover e desenvolver conhecimentos, competências e valores que ajudam as crianças a desempenhar um papel ativo na comunidade.</p> <p>Pretendemos com esta ação de curta duração capacitar todos os professores do 1.º ciclo para utilizarem e dinamizarem atividades na <i>Plataforma</i>.</p>
<b>Conteúdos científicos e/ou pedagógicos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dinamização real do Mural com artigos diversificados, de interesse global - direcionados para toda a comunidade educativa - e particular - orientados para a turma.</li> <li>2. Exploração detalhada dos recursos digitais educativos, nomeadamente infografias e jogos, na área do Currículo Local (Património Local e Poder Local).</li> <li>3. Construção de atividades integradoras que compreendam os recursos digitais educativos, na área do Currículo Local (Património Local e Poder Local).</li> <li>4. Exploração detalhada dos recursos digitais educativos, nomeadamente infografias e jogos, na área da Educação para a Cidadania (Educação Ambiental e Desenvolvimento Sustentável, Educação para a Saúde, Educação para a Igualdade de Género e Educação para a Segurança Rodoviária).</li> <li>5. Construção de atividades integradoras que impliquem os recursos digitais educativos, na área da Educação para a Cidadania (Educação Ambiental e Desenvolvimento Sustentável, Educação para a Saúde, Educação para a Igualdade de Género e Educação para a Segurança Rodoviária).</li> <li>6. Criação de Crachás relacionados com as atividades planeadas, no âmbito da Educação para a Cidadania e do Currículo Local, com o objetivo de reconhecer as competências adquiridas pelos alunos.</li> </ol>