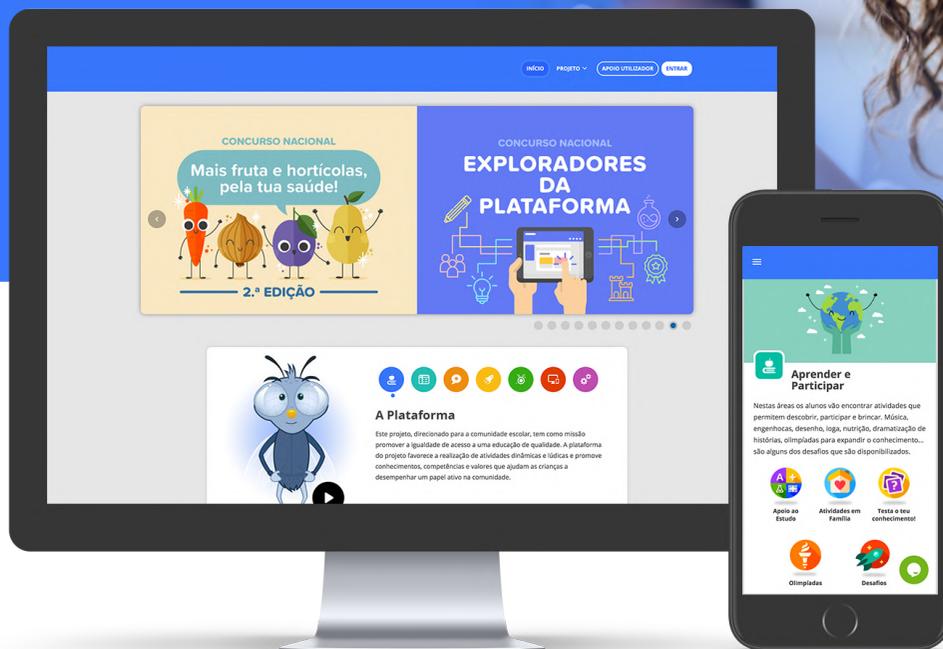


Plataforma Aprendo Português Azores 2021/2022



aprendoportugues.azores.gov.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.



ENTIDADES PROMOTORAS:



GOVERNO
DOS AÇORES

EDITORA:

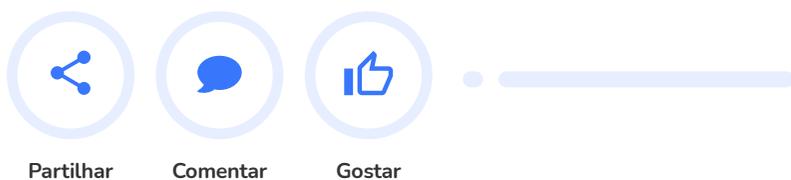


MURAL

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.

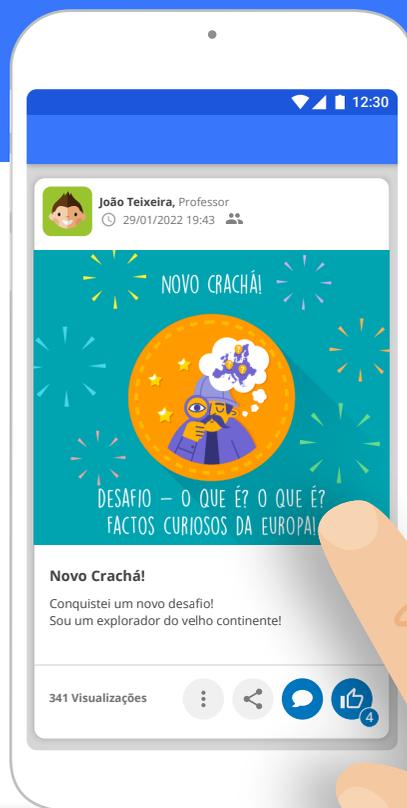
Os alunos conseguem partilhar as suas conquistas, descobertas e atividades desenvolvidas na plataforma. Todos os utilizadores podem interagir com "Gosto" e comentar os artigos publicados.



Partilhar

Comentar

Gostar



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!"



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:



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

“Campeão das palavras”, “Mestre dos cálculos”, “Historiador imbatível”... 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!

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



Aprender Fazendo - “Vulcão”

PARTICIPAR

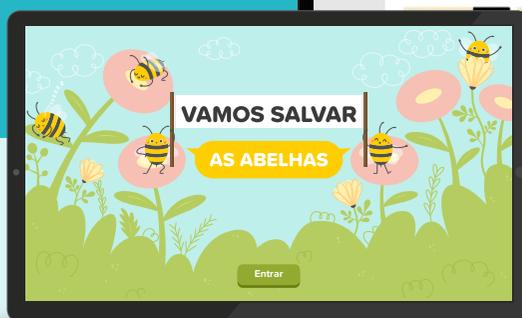
Participa, joga, diverte-te e ganha!



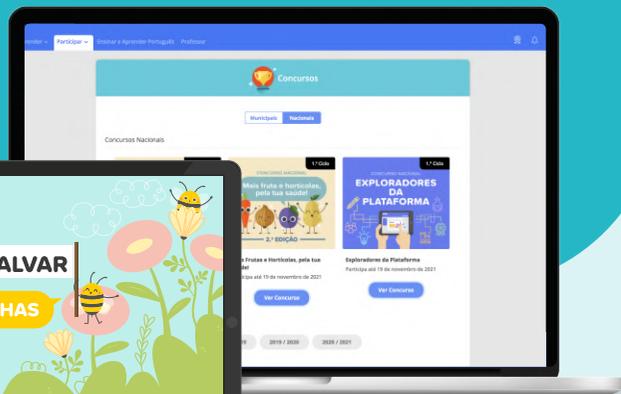
Crachás Especiais



Prémios



Desafio "Vamos salvar as abelhas"



DESAFIOS

"O que é? O que é? Factos Curiosos da Europa!", "Património Mundial em Portugal!" e "Missão: proteger o oceano!" 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

"Mais fruta e hortícolas, pela tua saúde!", "Qual é a coisa, qual é ela...? Adivinhas e lengalengas!" e "Tradições de Natal" 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.