Serviços para implementação do Projeto “Mais Cidadania: Plataforma de Colaboração e Partilha na NUR III Cávado”.

Relatório de Execução nº 2

Data: de setembro de 2018 a julho de 2019

Promotor:

vale do cávado
comunidade intermunicipal do cávado

Financiado por:

NORTE2020 PORTUGAL 2020 UNIÃO EUROPEIA Fundo Social Europeu

Conteúdo

1 Introdução 3
2 Plataforma +Cidadania 4
3 Área de Conteúdos 5
3.1 Educação para a Cidadania 5
3.1.1 Lista detalhada dos conteúdos de Educação para a Saúde 6
3.1.2 Lista detalhada dos conteúdos de Segurança Rodoviária 9
3.2 Currículo Local 11
3.2.1 Lista detalhada dos conteúdos de Currículo Local de Amares 12
3.2.2 Lista detalhada dos conteúdos de Currículo Local de Vila Verde 18
3.2.3 Lista detalhada dos conteúdos de Currículo Local de Esposende 25
3.2.4 Lista detalhada dos conteúdos de Currículo Local de Terras de Bouro 31
4 Desafios 37
5 Concursos 38
5.1 Concursos Nacionais 38
5.2 Concurso Intermunicipal 39
6 BackOffice de Criação e Gestão de utilizadores 43
7 Folhetos com credenciais 50
8 Reuniões 51

1 Introdução

Para o arranque do Projeto no ano letivo 2018/2019, foi configurado o Sistema de BackOffice para a criação, gestão e manutenção da plataforma e dos utilizadores.

Nesta fase, procedeu-se à criação dos conteúdos de Educação para a Cidadania. Foram identificadas as temáticas, recolhida informação, escritas as narrativas e gravado o som para as infografias. Durante este período, foram ainda realizadas as animações e as ilustrações e disponibilizadas as infografias descritas neste documento.

Durante este período, decorreram vários desafios, concursos nacionais e o concurso intermunicipal "Olimpíadas da Cidadania e do Património". Neste documento, iremos apresentar pormenorizadamente todos estes desafios e concursos promovidos na plataforma.

2 Plataforma +Cidadania

A plataforma **+Cidadania** tem como missões prevenir e reduzir o abandono escolar precoce e promover a igualdade de acesso a uma educação de qualidade. Esta 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.

A plataforma inclui:

- ✓ Mural - Rede Social e Comunitária;
- ✓ Conteúdos - Recursos educativos promotores do sucesso escolar;
- ✓ Crachás - Recompensas atribuídas pela plataforma e pelo professor;
- ✓ Desafios e Concursos.

Para aceder à plataforma, deverá utilizar os seguintes dados de acesso:

Link: www.maiscidadania.cimcavado.pt
Nome de utilizador: coord_cimcavado2
Palavra-passe: 123456

3 Área de Conteúdos

Através de centenas de atividades multimédia, interativas e dinâmicas, desenvolvidas para o 1.º Ciclo do Ensino Básico, para serem utilizadas na escola e em casa, os alunos vão aprender ao seu ritmo e de forma criativa.

Temas disponíveis na área dos Conteúdos:

- ✓ Educação para a Cidadania;
- ✓ Currículo Local;
- ✓ Conteúdos Curriculares.

3.1 Educação para a Cidadania

A Educação para a Cidadania é uma temática atual que nos preocupa a todos, cidadãos da sociedade da informação e do conhecimento. Nas temáticas **Educação Ambiental, Desenvolvimento Sustentável, Educação para a Saúde** e **Segurança Rodoviária** os alunos vão explorar, de forma ativa e lúdica, conteúdos e ações que contribuem para o seu desenvolvimento e para a construção de uma sociedade mais solidária e participativa.

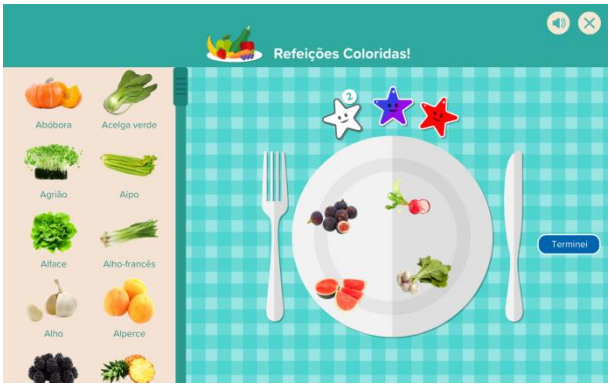
Quadro síntese do Currículo da Educação para a Cidadania

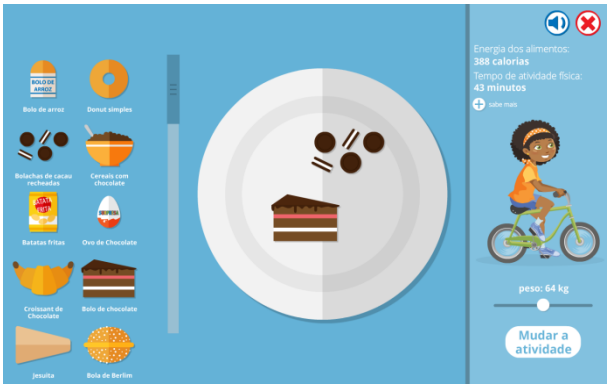
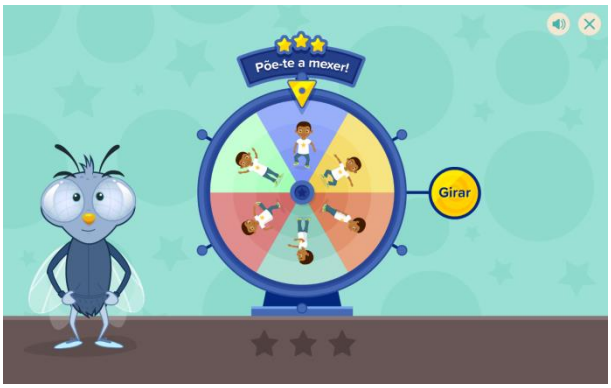
Na seguinte tabela são apresentadas todas as atividades desenvolvidas, no ano letivo 2018/2019, para as temáticas **Educação para a Saúde** e **Segurança Rodoviária.**

EDUCAÇÃO PARA A SAÚDE	
MAIS FRUTA E HORTÍCOLAS	Mais fruta e hortícolas, pela tua saúde!
	As cores da fruta e dos hortícolas!
	Calendário da fruta e dos hortícolas da época
	Eu tenho coragem!
	Refeições coloridas
	A atividade física e a energia dos alimentos
SÊ ATIVO	Sê ativo
	E se não praticarmos atividade física?
	Faz uma pausa… mexe-te!
	A atividade física e a energia dos alimentos
	Põe-te a mexer!
GRANDES JOGOS	Banco de imagens
	Quiz
SEGURANÇA RODOVIÁRIA	
CIRCULAR EM SEGURANÇA A PÉ	Regras para caminhar em segurança na rua!
	Atravessar a estrada em segurança!
	Descobre as situações perigosas para os peões!
	Descobre as regras de segurança rodoviária para os peões!
	Os sinais de trânsito!
	Pintas os sinais de trânsito!

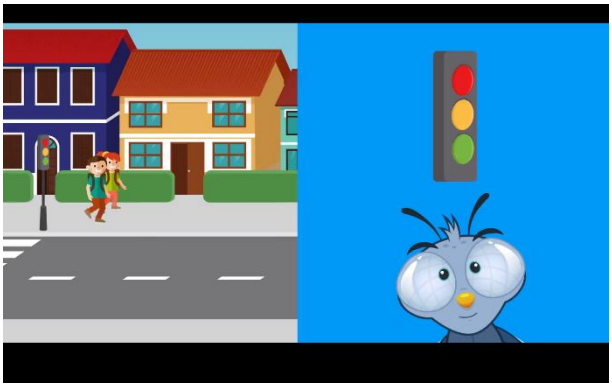
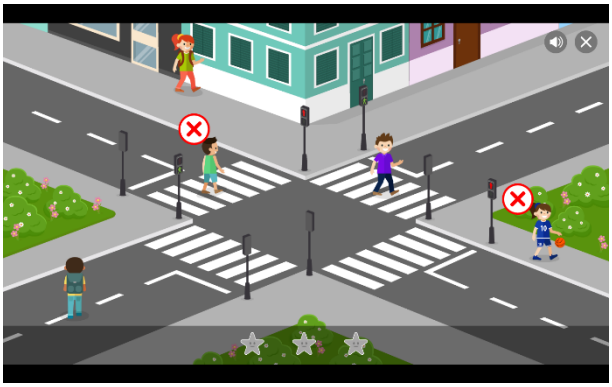
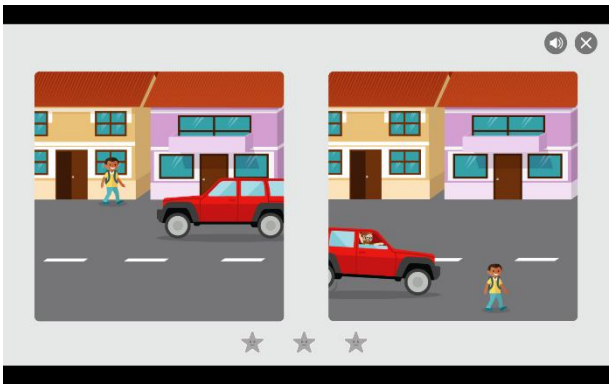
3.1.1 Lista detalhada dos conteúdos de Educação para a Saúde

MAIS FRUTA E HORTÍCOLAS	
MAIS FRUTA E HORTÍCOLAS, PELA TUA SAÚDE!	
AS CORES DA FRUTA E DOS HORTÍCOLAS!	
CALENDÁRIO DA FRUTA E DOS HORTÍCOLAS DA ÉPOCA	
EU TENHO CORAGEM!	

REFEIÇÕES COLORIDAS	
SÊ ATIVO	
SÊ ATIVO	
E SE NÃO PRATICARMOS ATIVIDADE FÍSICA?	
FAZ UMA PAUSA… MEXE-TE!	

A ATIVIDADE FÍSICA E A ENERGIA DOS ALIMENTOS	
PÕE-TE A MEXER!	
GRANDES JOGOS	
BANCO DE IMAGENS	
QUIZ	

3.1.2 Lista detalhada dos conteúdos de Segurança Rodoviária

CIRCULAR EM SEGURANÇA A PÉ	
REGRAS PARA CAMINHAR EM SEGURANÇA NA RUA!	
ATRAVESSAR A ESTRADA EM SEGURANÇA!	
DESCOBRE AS SITUAÇÕES PERIGOSAS PARA OS PEÕES!	
DESCOBRE AS REGRAS DE SEGURANÇA RODOVIÁRIA PARA OS PEÕES!	

OS SINAIS DE TRÂNSITO!	
PINTAS OS SINAIS DE TRÂNSITO!	

3.2 Currículo Local

Com base no **Património Local** e no **Poder Local** os alunos vão conhecer o património material e imaterial de todos os concelhos e compreender a importância da sua participação, como cidadãos ativos e responsáveis, na construção de uma comunidade melhor. Vão descobrir que a história da comunidade em que estão inseridos faz parte da sua própria história pessoal.

Quadro síntese do Currículo de Base Regional

Na seguinte tabela são apresentados todos os conteúdos desenvolvidos de Currículo de Base Regional

		Amares	Barcelos	Braga	Esposende	Terras de Bouro	Vila Verde
PATRIMÓNIO LOCAL	Infografias	X					X
	Encontra o par	X			X	X	X
	Letras escondidas	X			X	X	X
	Descobre as diferenças	X			X	X	X
	Puzzle	X			X	X	X
	Pintar e montar	X			X	X	X
	Recursos do professor	X			X	X	X
PODER LOCAL	O meu concelho	X			X	X	X
	Participar, através do voto!	X			X	X	X
	As muitas funções de uma câmara municipal!	X			X	X	X
	O que são as juntas de freguesia?	X			X	X	X
	Cartão do aluno	X			X	X	X
	Recursos do professor	X			X	X	X
GRANDES JOGOS	O grande jogo do meu concelho	X			X	X	X
	Quiz	X			X	X	X
	Banco de imagens	X			X	X	X

3.2.1 Lista detalhada dos conteúdos de Currículo Local de Amares

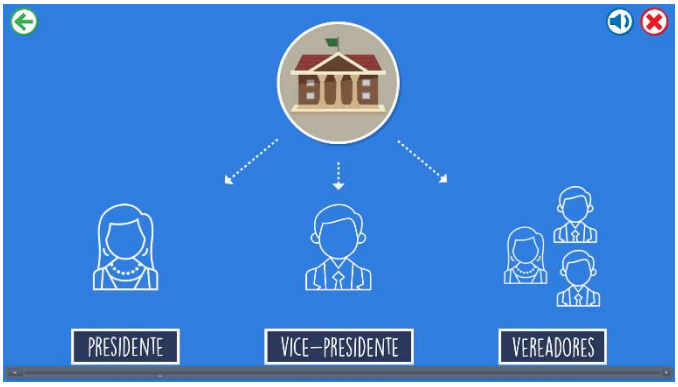
Na seguinte tabela é apresentada a lista detalhada dos conteúdos de Currículo Local de Amares integrados na plataforma.

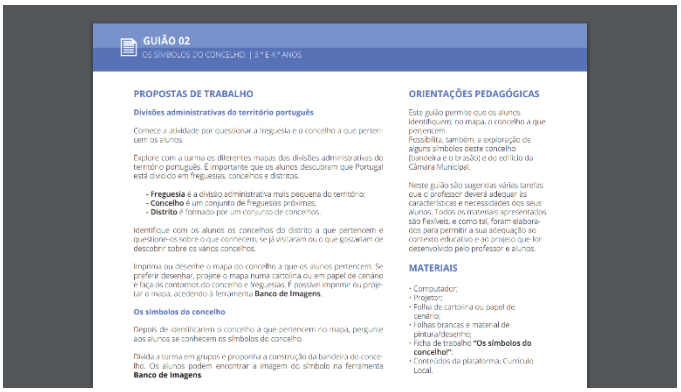
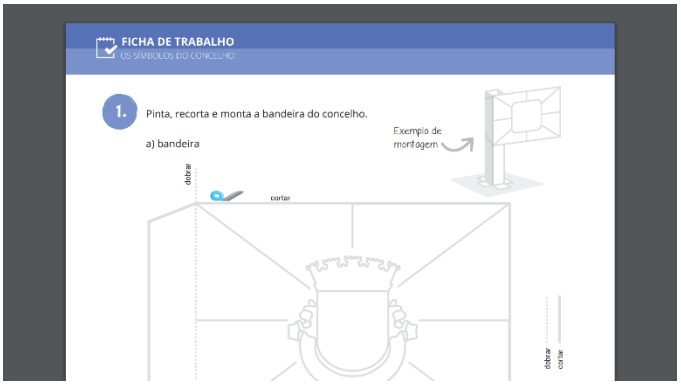
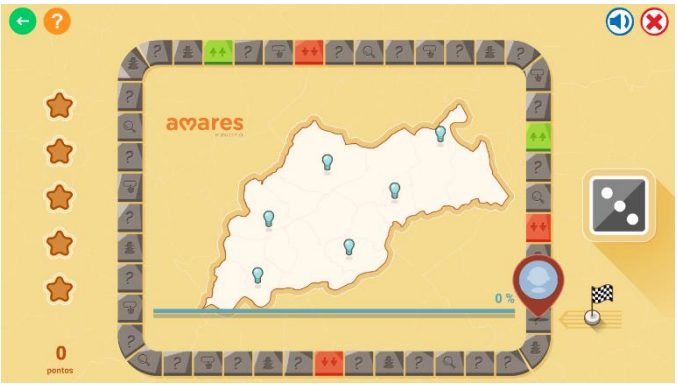
PATRIMÓNIO LOCAL	
INFOGRAFIA "Geira Romana"	
INFOGRAFIA "Mosteiro de Santo André de Rendufe"	
INFOGRAFIA "Mosteiro e Pousada de Santa Maria de Bouro"	

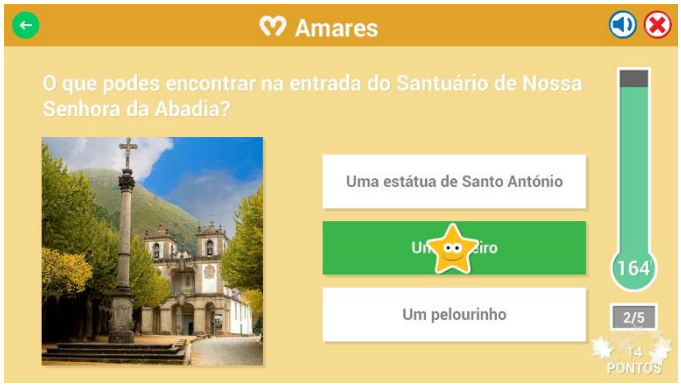
INFOGRAFIA “Santuário de Nossa Senhora da Abadia”	
INFOGRAFIA “Termas de Caldelas”	
INFOGRAFIA “Biblioteca Municipal Francisco de Sá de Miranda”	
ENCONTRA O PAR	

LETRAS ESCONDIDAS	
DESCOBRE AS DIFERENÇAS	
PUZZLE	
RECURSOS DO PROFESSOR DESCOBRIR A MINHA COMUNIDADE!	

RECURSOS DO PROFESSOR DESCOBRIR A MINHA COMUNIDADE!	 **GUIÃO 02** DESCOBRIR A MINHA COMUNIDADE	2.º E 4.º ANOS **PROPOSTAS DE TRABALHO** a) Apresente o mapa administrativo de Portugal Continental e das Regiões Autónomas. Recorde que o território português está dividido em freguesias, concelhos e distritos. - **Freguesia** é a divisão administrativa mais pequena do território; **Concelho** é um conjunto de freguesias próximas; **Distrito** é formado por um conjunto de concelhos. Questione os alunos sobre o concelho em que vivem e sobre o distrito a que pertencem. b) Projete, numa folha de cartolina ou de papel de cenário, o mapa do concelho. Contorne no papel o mapa e as freguesias. Cada aluno deverá identificar a freguesia a que pertence, destacando-a no mapa e escrevendo o seu nome na divisão correspondente. c) Aceda à Ficha de Trabalho **"Descobrir a minha comunidade também é descobrir quem eu sou!"**, na área **Património Local, Recursos do Professor**. Imprima um exemplar para cada aluno. Alternativa à impressão: pode optar por construir esta ficha de trabalho com os alunos. Ao projetar uma folha de cada vez os alunos poderão copiar as tarefas para folhas brancas lisas. Quando concluírem todas as tarefas, poderão agrafar todas as folhas que utilizaram e ainda construir uma capa que identifique o trabalho desenvolvido e o seu **ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS** Esta proposta de atividade surge essencialmente para as crianças conhecerem o passado do seu meio local (identificar figuras, acontecimentos, vestígios do passado local). Permite ainda, reconhecer a importância do património histórico na reconstituição do passado. Neste guião são sugeridas várias tarefas que o professor deverá adequar às características e necessidades dos seus alunos. Todos os materiais apresentados são flexíveis, e como tal, foram elaborados para permitir a sua adequação ao contexto educativo e ao projeto que for desenvolvido pelo professor e alunos. **MATERIAIS** • Computador; • Projetor; • Folha de cartolina ou papel de cenário; • Folhas brancas e material de pintura/desenho; • Ficha de trabalho **"Descobrir a minha**
RECURSOS DO PROFESSOR DESCOBRIR A MINHA COMUNIDADE TAMBÉM É DESCOBRIR QUEM EU SOU!	 **FICHA DE TRABALHO** DESCOBRIR A MINHA COMUNIDADE TAMBÉM É DESCOBRIR QUEM EU SOU! 1. Este(a) sou eu! Chamo-me _____ _____. Tenho _____ anos. Nasci em _____. Vivo na rua _____. _____ _____, que fica na freguesia de _____
PODER LOCAL	
O MEU CONCELHO	
PARTICIPAR, ATRAVÉS DO VOTO!	

AS MUITAS FUNÇÕES DE UMA CÂMARA MUNICIPAL!	
O QUE SÃO AS JUNTAS DE FREGUESIA?	
CARTÃO DO ALUNO	
RECURSOS DO PROFESSOR EU, O MEU CONCELHO E A MINHA CÂMARA MUNICIPAL.	

RECURSOS DO PROFESSOR EU, O MEU CONCELHO E A MINHA CÂMARA MUNICIPAL.	 FICHA DE TRABALHO EU, O MEU CONCELHO E A MINHA CÂMARA MUNICIPAL! 1. Constrói o teu cartão de aluno! colar 3 (por trás do cartão) Nome: _____ Data de nascimento: _____ / _____ / _____ Sexo: ☐ Masculino ☐ Feminino Altura: _____ Nacionalidade: _____ Morada: _____ Concelho: _____ Freguesia: _____ Escola: _____ colar 1 (por trás do cartão) colar 2 (por trás do cartão)
RECURSOS DO PROFESSOR OS SÍMBOLOS DO CONCELHO!	 GUIÃO 02 OS SÍMBOLOS DO CONCELHO! | 3.º E 4.º ANOS PROPOSTAS DE TRABALHO Divisões administrativas do território português Comece a atividade por questionar a freguesia e o concelho a que pertencem os alunos. Explore com a turma os diferentes mapas das divisões administrativas do território português. É importante que os alunos descubram que Portugal está dividido em freguesias, concelhos e distritos. - **Freguesia** é a divisão administrativa mais pequena do território; - **Concelho** é um conjunto de freguesias próximas; - **Distrito** é formado por um conjunto de concelhos. Identifique com os alunos os concelhos do distrito a que pertencem e questione-os sobre o que conhecem, se já visitaram ou o que gostariam de descobrir sobre os vários concelhos. Imprima ou desenhe o mapa do concelho a que os alunos pertencem. Se preferir desenhar, projete o mapa numa cartolina ou em papel de cenário e faça os contornos do concelho e freguesias. É possível imprimir ou projetar o mapa, acedendo à ferramenta **Banco de Imagens**. Os símbolos do concelho Depois de identificarem o concelho a que pertencem no mapa, pergunte aos alunos se conhecem os símbolos do concelho. Divida a turma em grupos e proponha a construção da bandeira do concelho. Os alunos podem encontrar a imagem do símbolo na ferramenta **Banco de Imagens** ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS Este guião permite que os alunos identifiquem, no mapa, o concelho a que pertencem. Possibilita, também, a exploração de alguns símbolos deste concelho (bandeira e o brasão) e do edifício da Câmara Municipal. Neste guião são sugeridas várias tarefas que o professor deverá adequar às características e necessidades dos seus alunos. Todos os materiais apresentados são flexíveis, e como tal, foram elaborados para permitir a sua adequação ao contexto educativo e ao projeto que for desenvolvido pelo professor e alunos. MATERIAIS • Computador; • Projetor; • Folha de cartolina ou papel de cenário; • Folhas brancas e material de pintura/desenho; • Ficha de trabalho **"Os símbolos do concelho!"**; • Conteúdos da plataforma: Currículo Local.
RECURSOS DO PROFESSOR OS SÍMBOLOS DO CONCELHO!	 FICHA DE TRABALHO OS SÍMBOLOS DO CONCELHO! 1. Pinta, recorta e monta a bandeira do concelho. a) bandeira Exemplo de montagem dobrar cortar dobrar cortar
GRANDES JOGOS	
O GRANDE JOGO DO MEU CONCELHO	 amares 0 % 0 pontos

QUIZ	

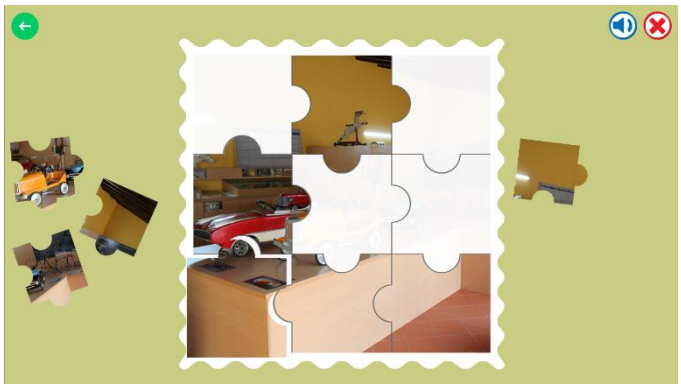
3.2.2 Lista detalhada dos conteúdos de Currículo Local de Vila Verde

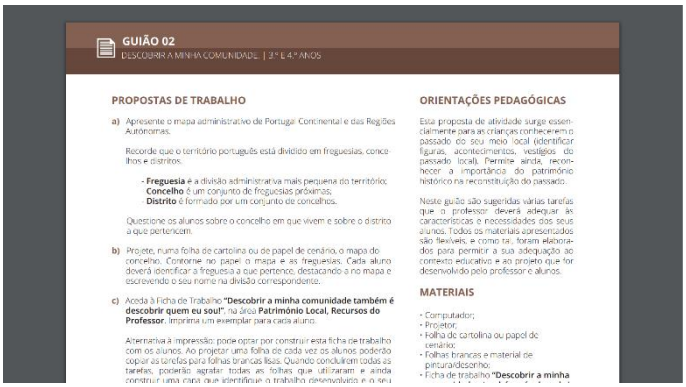
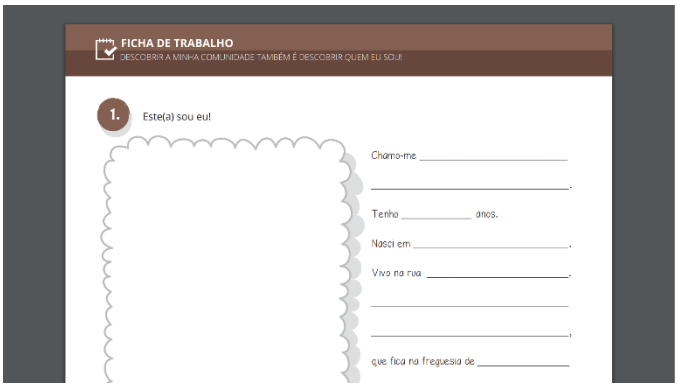
Na seguinte tabela é apresentada a lista detalhada dos conteúdos de Currículo Local de Vila Verde integrados na plataforma.

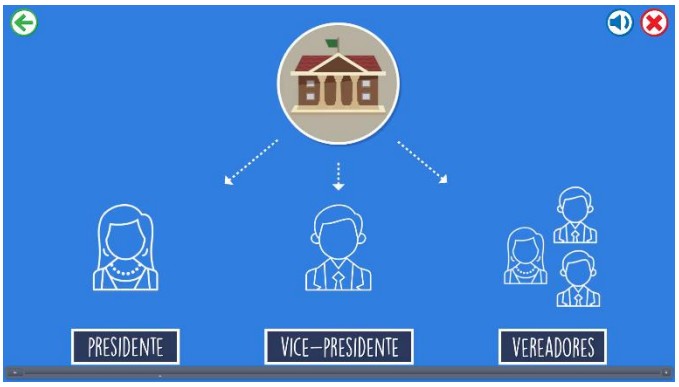
PATRIMÓNIO LOCAL	
INFOGRAFIA "Ponte da Vila de Prado"	
INFOGRAFIA "Lenços de Amor"	

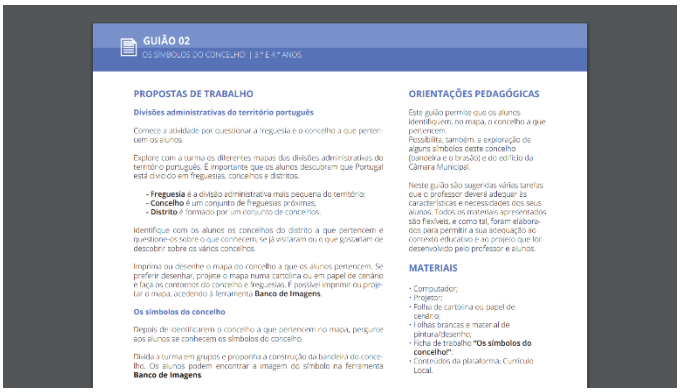
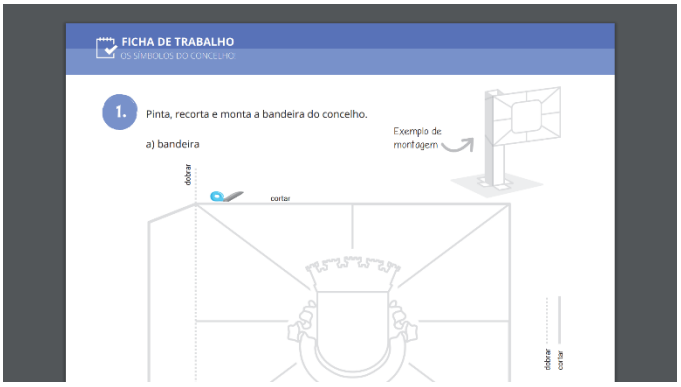
INFOGRAFIA “Romaria de Nossa Senhora do Alívio”	
INFOGRAFIA “Romaria de Nossa Senhora do Bom Despacho”	
INFOGRAFIA “Romaria de Santo António de Mixões da Serra”	
INFOGRAFIA “Museu do Linho”	

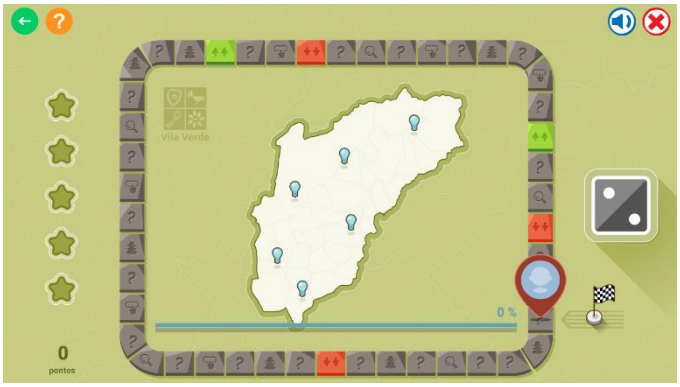
INFOGRAFIA “Museu Terras de Regalados”	
INFOGRAFIA “A Casa do Brinquedo e da Brincadeira”	
INFOGRAFIA “Aliança Artesanal/Espaço Namorar Portugal”	
INFOGRAFIA “Festa de Santo António”	

ENCONTRA O PAR	
LETRAS ESCONDIDAS	
DESCOBRE AS DIFERENÇAS	
PUZZLE	

RECURSOS DO PROFESSOR DESCOBRIR A MINHA COMUNIDADE!	 **GUIÃO 01** DESCOBRIR A MINHA COMUNIDADE	1.º E 2.º ANOS **PROPOSTAS DE TRABALHO** a) Antes de iniciar a atividade, procure descobrir o que os alunos já sabem sobre o local onde vivem. Que conhecimento possuem sobre a comunidade onde estão inseridos. Pode introduzir na discussão questões, como: - Quem sabe a sua morada? Quem sabe indicar a rua onde vive? - Que opinião têm sobre a rua onde vivem? Que situações desagradáveis e agradáveis identificam na zona onde vivem? - Quais são os locais que mais gostam de frequentar e de visitar? Alargue a discussão para a freguesia e o concelho a que pertencem os alunos. Depois de identificarem o nome do concelho em que vivem, peça-lhes para indicarem: - O que mais gostam e o que menos gostam do concelho onde vivem; - Onde gostam de passear; - Sítios interessantes que visitaram e descobriram no concelho. As ideias das crianças podem ser apontadas no quadro, através de uma tabela. O principal objetivo desta discussão é descobrir o conhecimento que os alunos possuem sobre o concelho, a comunidade onde vivem, a real perceção que têm sobre o que os rodeia. É ainda no confronto com estas situações concretas da sua comunidade que os alunos vão adquirindo a noção de pertença à sociedade e cultura em **ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS** Esta proposta de atividade surge essencialmente para as crianças conhecerem o passado do seu meio local (identificar figuras, acontecimentos, vestígios do passado local). Permite ainda, reconhecer a importância do património histórico na reconstituição do passado, promovendo o sentido de pertença a uma comunidade. Neste guião são sugeridas várias tarefas que o professor deverá adequar às características e necessidades dos seus alunos. Todos os materiais apresentados são flexíveis, e como tal, foram elaborados para permitir a sua adequação ao contexto educativo e ao projeto que for desenvolvido pelo professor e alunos. **MATERIAIS** • Computador; • Projetor; • Folha de cartolina ou papel de cenário; • Folhas brancas e material de
RECURSOS DO PROFESSOR DESCOBRIR A MINHA COMUNIDADE!	 **GUIÃO 02** DESCOBRIR A MINHA COMUNIDADE	3.º E 4.º ANOS **PROPOSTAS DE TRABALHO** a) Apresente o mapa administrativo de Portugal Continental e das Regiões Autónomas. Recorde que o território português está dividido em freguesias, concelhos e distritos. - **Freguesia** é a divisão administrativa mais pequena do território; - **Concelho** é um conjunto de freguesias próximas; - **Distrito** é formado por um conjunto de concelhos. Questione os alunos sobre o concelho em que vivem e sobre o distrito a que pertencem. b) Projete, numa folha de cartolina ou de papel de cenário, o mapa do concelho. Contorne no papel o mapa e as freguesias. Cada aluno deverá identificar a freguesia a que pertence, destacando-a no mapa e escrevendo o seu nome na divisão correspondente. c) Aceda à Ficha de Trabalho **"Descobrir a minha comunidade também é descobrir quem eu sou!"**, na área **Património Local, Recursos do Professor**. Imprima um exemplar para cada aluno. Alternativa à impressão: pode optar por construir esta ficha de trabalho com os alunos. Ao projetar uma folha de cada vez os alunos poderão copiar as tarefas para folhas brancas lisas. Quando concluírem todas as tarefas, poderão agrafar todas as folhas que utilizaram e ainda construir uma capa que identifique o trabalho desenvolvido e o seu **ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS** Esta proposta de atividade surge essencialmente para as crianças conhecerem o passado do seu meio local (identificar figuras, acontecimentos, vestígios do passado local). Permite ainda, reconhecer a importância do património histórico na reconstituição do passado. Neste guião são sugeridas várias tarefas que o professor deverá adequar às características e necessidades dos seus alunos. Todos os materiais apresentados são flexíveis, e como tal, foram elaborados para permitir a sua adequação ao contexto educativo e ao projeto que for desenvolvido pelo professor e alunos. **MATERIAIS** • Computador; • Projetor; • Folha de cartolina ou papel de cenário; • Folhas brancas e material de pintura/desenho; • Ficha de trabalho **"Descobrir a minha**
RECURSOS DO PROFESSOR DESCOBRIR A MINHA COMUNIDADE TAMBÉM É DESCOBRIR QUEM EU SOU!	 **FICHA DE TRABALHO** DESCOBRIR A MINHA COMUNIDADE TAMBÉM É DESCOBRIR QUEM EU SOU! 1. Este(a) sou eu! Chamo-me _____ _____. Tenho _____ anos. Nasci em _____. Vivo na rua _____. _____ _____, que fica na freguesia de _____
PODER LOCAL	
O MEU CONCELHO	

PARTICIPAR, ATRAVÉS DO VOTO!	
AS MUITAS FUNÇÕES DE UMA CÂMARA MUNICIPAL!	
O QUE SÃO AS JUNTAS DE FREGUESIA?	
CARTÃO DO ALUNO	

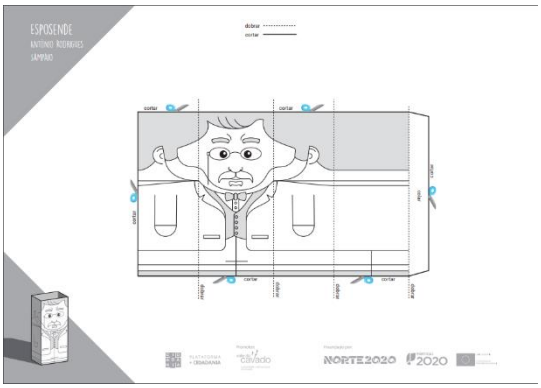
RECURSOS DO PROFESSOR EU, O MEU CONCELHO E A MINHA CÂMARA MUNICIPAL.	 GUIÃO 01 EU, O MEU CONCELHO E A MINHA CÂMARA MUNICIPAL! | 1.º E 2.º ANOS PROPOSTAS DE TRABALHO O meu cartão de aluno Para iniciar este projeto, sugerimos que explore com a sua turma o **item a**, do Guião **"Descobrir a minha comunidade."**, do 1.º e 2.º anos, na área Património Local. a) Antes de iniciar a atividade, procure descobrir o que os alunos já sabem sobre o local onde vivem. Que conhecimento possuem sobre a comunidade onde estão inseridos. Pode introduzir na discussão questões, como: - Quem sabe a sua morada? Quem sabe indicar a rua onde vive? - Que opinião têm sobre a rua onde vivem? Que situações desagradáveis e agradáveis identificam na zona onde vivem? - Quais são os locais que mais gostam de frequentar e de visitar? Alargue a discussão para a freguesia e o concelho a que pertencem os alunos. Depois de identificarem o nome do concelho em que vivem, peça-lhes para indicarem: - O que mais gostam e o que menos gostam do concelho onde vivem - Onde gostam de passear. - Sítios interessantes que visitaram e descobriram no concelho. ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS Esta proposta de guião surge essencialmente para as crianças explorarem a sua identidade (conhecer o seu nome, data de nascimento, endereço...) e alguns símbolos do seu concelho (bandeira e brasão). Este guião permite, também, que os alunos identifiquem algumas funções da Câmara Municipal do seu concelho e que imaginem o que pode ser feito para melhorar a vida dos cidadãos da sua comunidade. Neste guião são sugeridas várias tarefas que o professor deverá adequar às características e necessidades dos seus alunos. Todos os materiais apresentados são flexíveis, e como tal, foram elaborados para permitir a sua adequação ao contexto educativo e ao projeto que for desenvolvido pelo professor e alunos. MATERIAIS • Computador; • Projector; • Folha de cartolina ou papel de
RECURSOS DO PROFESSOR EU, O MEU CONCELHO E A MINHA CÂMARA MUNICIPAL.	 FICHA DE TRABALHO EU, O MEU CONCELHO E A MINHA CÂMARA MUNICIPAL! 1. Constrói o teu cartão de aluno! colar 3 (por trás do cartão) Nome: _____ Data de nascimento: _____ / _____ / _____ Sexo: ☐ Masculino ☐ Feminino Altura: _____ Nacionalidade: _____ Morada: _____ Concelho: _____ Freguesia: _____ Escola: _____ colar 1 (por trás do cartão) colar 2 (por trás do cartão)
RECURSOS DO PROFESSOR OS SÍMBOLOS DO CONCELHO!	 GUIÃO 02 OS SÍMBOLOS DO CONCELHO! | 3.º E 4.º ANOS PROPOSTAS DE TRABALHO Divisões administrativas do território português Comece a atividade por questionar a freguesia e o concelho a que pertencem os alunos. Explore com a turma os diferentes mapas das divisões administrativas do território português. É importante que os alunos descubram que Portugal está dividido em freguesias, concelhos e distritos. - **Freguesia** é a divisão administrativa mais pequena do território; - **Concelho** é um conjunto de freguesias próximas; - **Distrito** é formado por um conjunto de concelhos. Identifique com os alunos os concelhos do distrito a que pertencem e questione-os sobre o que conhecem, se já visitaram ou o que gostariam de descobrir sobre os vários concelhos. Imprima ou desenhe o mapa do concelho a que os alunos pertencem. Se preferir desenhar, projete o mapa numa cartolina ou em papel de cenário e faça os contornos do concelho e freguesias. É possível imprimir ou projetar o mapa, acedendo à ferramenta **Banco de Imagens**. Os símbolos do concelho Depois de identificarem o concelho a que pertencem no mapa, pergunte aos alunos se conhecem os símbolos do concelho. Divida a turma em grupos e proponha a construção da bandeira do concelho. Os alunos podem encontrar a imagem do símbolo na ferramenta **Banco de Imagens** ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS Este guião permite que os alunos identifiquem, no mapa, o concelho a que pertencem. Possibilita, também, a exploração de alguns símbolos deste concelho (bandeira e o brasão) e do edifício da Câmara Municipal. Neste guião são sugeridas várias tarefas que o professor deverá adequar às características e necessidades dos seus alunos. Todos os materiais apresentados são flexíveis, e como tal, foram elaborados para permitir a sua adequação ao contexto educativo e ao projeto que for desenvolvido pelo professor e alunos. MATERIAIS • Computador; • Projector; • Folha de cartolina ou papel de cenário; • Folhas brancas e material de pintura/desenho; • Ficha de trabalho **"Os símbolos do concelho!"**; • Conteúdos da plataforma: Currículo Local.
RECURSOS DO PROFESSOR OS SÍMBOLOS DO CONCELHO!	 FICHA DE TRABALHO OS SÍMBOLOS DO CONCELHO! 1. Pinta, recorta e monta a bandeira do concelho. a) bandeira Exemplo de montagem dobrar cortar dobrar cortar

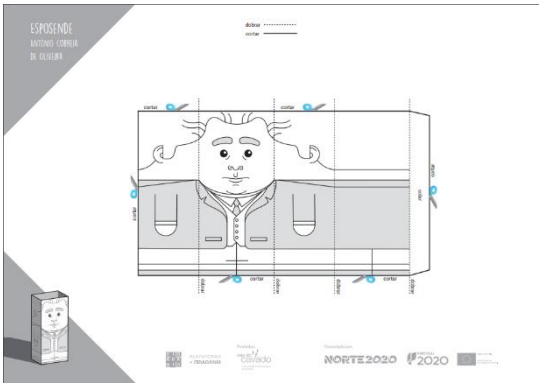
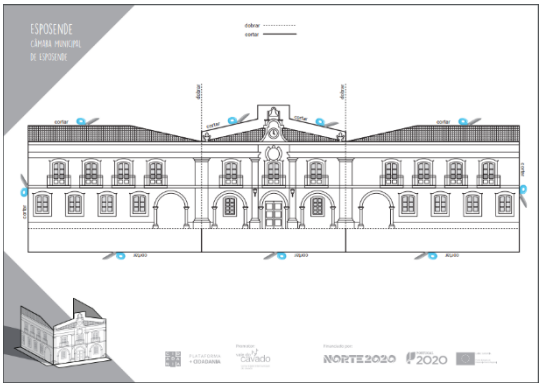
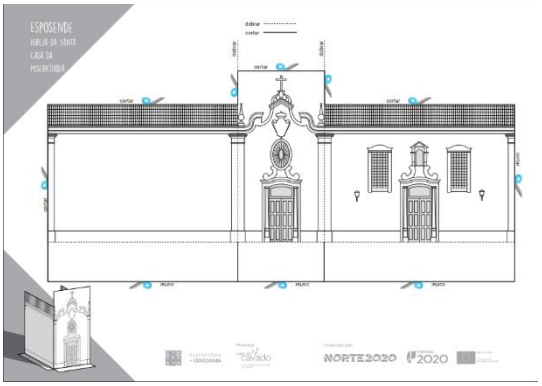
GRANDES JOGOS	
O GRANDE JOGO DO MEU CONCELHO	
QUIZ	

3.2.3 Lista detalhada dos conteúdos de Currículo Local de Esposende

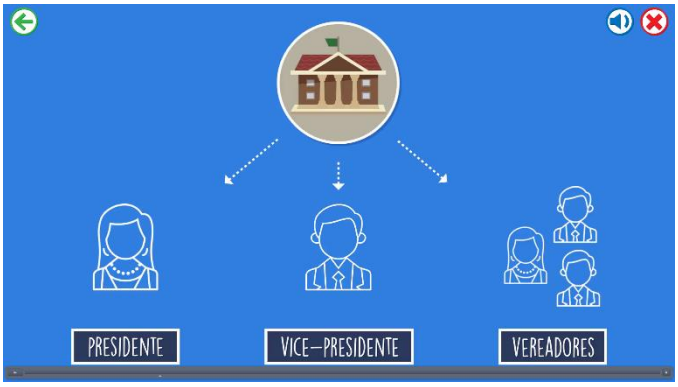
Na seguinte tabela é apresentada a lista detalhada dos conteúdos de Currículo Local de Esposende integrados na plataforma.

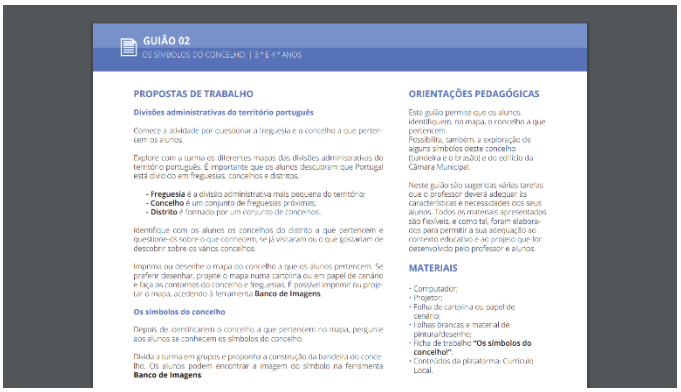
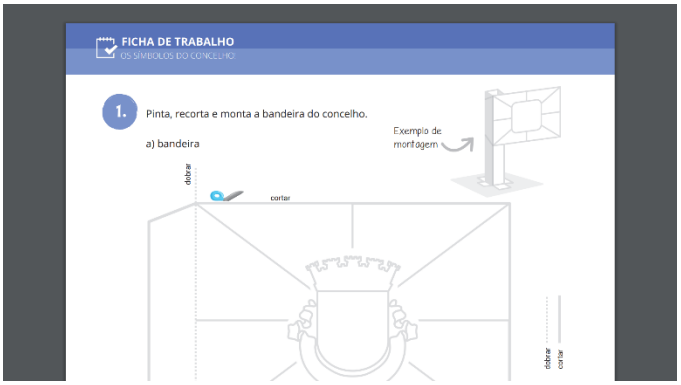
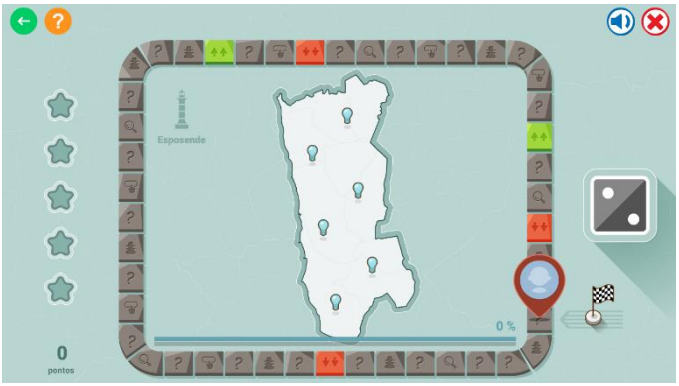
PATRIMÓNIO LOCAL	
ENCONTRA O PAR	

LETRAS ESCONDIDAS	
DESCOBRE AS DIFERENÇAS	
PUZZLE	
PINTAR E MONTAR ANTÓNIO RODRIGUES SAMPAIO	

PINTAR E MONTAR ANTÓNIO CORREIA DE OLIVEIRA	
PINTAR E MONTAR CÂMARA MUNICIPAL DE ESPOSENDE	
PINTAR E MONTAR IGREJA DA SANTA CASA DA MISERICÓRDIA	
RECURSOS DO PROFESSOR DESCOBRIR A MINHA COMUNIDADE!	

RECURSOS DO PROFESSOR DESCOBRIR A MINHA COMUNIDADE!	 **GUIÃO 02** DESCOBRIR A MINHA COMUNIDADE	2.º E 4.º ANOS **PROPOSTAS DE TRABALHO** a) Apresente o mapa administrativo de Portugal Continental e das Regiões Autónomas. Recorde que o território português está dividido em freguesias, concelhos e distritos. - **Freguesia** é a divisão administrativa mais pequena do território; **Concelho** é um conjunto de freguesias próximas; **Distrito** é formado por um conjunto de concelhos. Questione os alunos sobre o concelho em que vivem e sobre o distrito a que pertencem. b) Projete, numa folha de cartolina ou de papel de cenário, o mapa do concelho. Contorne no papel o mapa e as freguesias. Cada aluno deverá identificar a freguesia a que pertence, destacando a no mapa e escrevendo o seu nome na divisão correspondente. c) Aceda à Ficha de Trabalho **"Descobrir a minha comunidade também é descobrir quem eu sou!"**, na área **Património Local, Recursos do Professor**. Imprima um exemplar para cada aluno. Alternativa à impressão: pode optar por construir esta ficha de trabalho com os alunos. Ao projetar uma folha de cada vez os alunos poderão copiar as tarefas para folhas brancas lisas. Quando concluírem todas as tarefas, poderão agrafar todas as folhas que utilizaram e ainda construir uma capa que identifique o trabalho desenvolvido e o seu **ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS** Esta proposta de atividade surge essencialmente para as crianças conhecerem o passado do seu meio local (identificar figuras, acontecimentos, vestígios do passado local). Permite ainda, reconhecer a importância do património histórico na reconstituição do passado. Neste guião são sugeridas várias tarefas que o professor deverá adequar às características e necessidades dos seus alunos. Todos os materiais apresentados são flexíveis, e como tal, foram elaborados para permitir a sua adequação ao contexto educativo e ao projeto que for desenvolvido pelo professor e alunos. **MATERIAIS** • Computador; • Projetor; • Folha de cartolina ou papel de cenário; • Folhas brancas e material de pintura/desenho; • Ficha de trabalho **"Descobrir a minha**
RECURSOS DO PROFESSOR DESCOBRIR A MINHA COMUNIDADE TAMBÉM É DESCOBRIR QUEM EU SOU!	 **FICHA DE TRABALHO** DESCOBRIR A MINHA COMUNIDADE TAMBÉM É DESCOBRIR QUEM EU SOU! 1. Este(a) sou eu! Chamo-me _____ _____. Tenho _____ anos. Nasci em _____. Vivo na rua _____. _____ _____, que fica na freguesia de _____
PODER LOCAL	
O MEU CONCELHO	
PARTICIPAR, ATRAVÉS DO VOTO!	

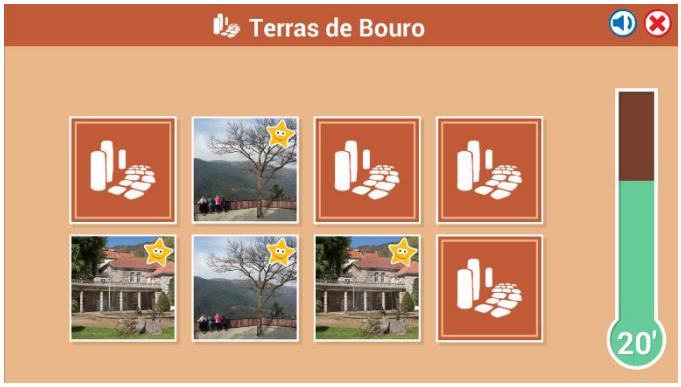
AS MUITAS FUNÇÕES DE UMA CÂMARA MUNICIPAL!	
O QUE SÃO AS JUNTAS DE FREGUESIA?	
CARTÃO DO ALUNO	
RECURSOS DO PROFESSOR EU, O MEU CONCELHO E A MINHA CÂMARA MUNICIPAL.	

RECURSOS DO PROFESSOR EU, O MEU CONCELHO E A MINHA CÂMARA MUNICIPAL.	 FICHA DE TRABALHO EU, O MEU CONCELHO E A MINHA CÂMARA MUNICIPAL! 1. Constrói o teu cartão de aluno! colar 3 (por trás do cartão) Nome: _____ Data de nascimento: _____ / _____ / _____ Sexo: ☐ Masculino ☐ Feminino Altura: _____ Nacionalidade: _____ Morada: _____ Concelho: _____ Freguesia: _____ Escola: _____ colar 1 (por trás do cartão) colar 2 (por trás do cartão)
RECURSOS DO PROFESSOR OS SÍMBOLOS DO CONCELHO!	 GUIÃO 02 OS SÍMBOLOS DO CONCELHO! | 3.º E 4.º ANOS PROPOSTAS DE TRABALHO Divisões administrativas do território português Comece a atividade por questionar a freguesia e o concelho a que pertencem os alunos. Explore com a turma os diferentes mapas das divisões administrativas do território português. É importante que os alunos descubram que Portugal está dividido em freguesias, concelhos e distritos. - **Freguesia** é a divisão administrativa mais pequena do território; - **Concelho** é um conjunto de freguesias próximas; - **Distrito** é formado por um conjunto de concelhos. Identifique com os alunos os concelhos do distrito a que pertencem e questione-os sobre o que conhecem, se já visitaram ou o que gostariam de descobrir sobre os vários concelhos. Imprima ou desenhe o mapa do concelho a que os alunos pertencem. Se preferir desenhar, projete o mapa numa cartolina ou em papel de cenário e faça os contornos do concelho e freguesias. É possível imprimir ou projetar o mapa, recorrendo à ferramenta **Banco de Imagens**. Os símbolos do concelho Depois de identificarem o concelho a que pertencem no mapa, pergunte aos alunos se conhecem os símbolos do concelho. Divida a turma em grupos e proponha a construção da bandeira do concelho. Os alunos podem encontrar a imagem do símbolo na ferramenta **Banco de Imagens**. ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS Este guião permite que os alunos identifiquem, no mapa, o concelho a que pertencem. Possibilita, também, a exploração de alguns símbolos deste concelho (bandeira e o brasão) e do edifício da Câmara Municipal. Neste guião são sugeridas várias tarefas que o professor deverá adequar às características e necessidades dos seus alunos. Todos os materiais apresentados são flexíveis, e como tal, foram elaborados para permitir a sua adequação ao contexto educativo e ao projeto que for desenvolvido pelo professor e alunos. MATERIAIS • Computador; • Projetor; • Folha de cartolina ou papel de cenário; • Folhas brancas e material de pintura/desenho; • Ficha de trabalho **"Os símbolos do concelho!"**; • Conteúdos da plataforma: Currículo Local.
RECURSOS DO PROFESSOR OS SÍMBOLOS DO CONCELHO!	 FICHA DE TRABALHO OS SÍMBOLOS DO CONCELHO! 1. Pinta, recorta e monta a bandeira do concelho. a) bandeira Exemplo de montagem dobrar cortar dobrar cortar
GRANDES JOGOS	
O GRANDE JOGO DO MEU CONCELHO	 Esposende 0 % 0 pontos

QUIZ	
BANCO DE IMAGENS	

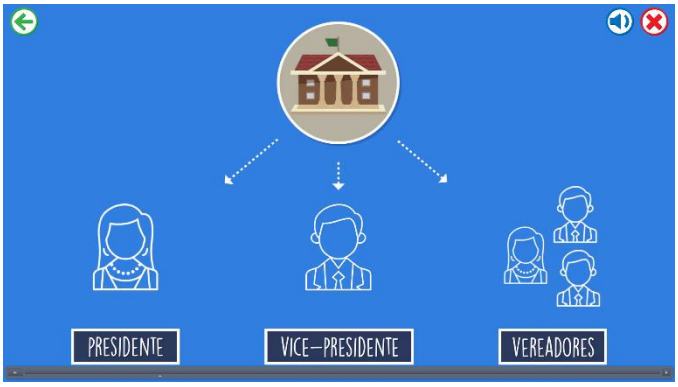
3.2.4 Lista detalhada dos conteúdos de Currículo Local de Terras de Bouro

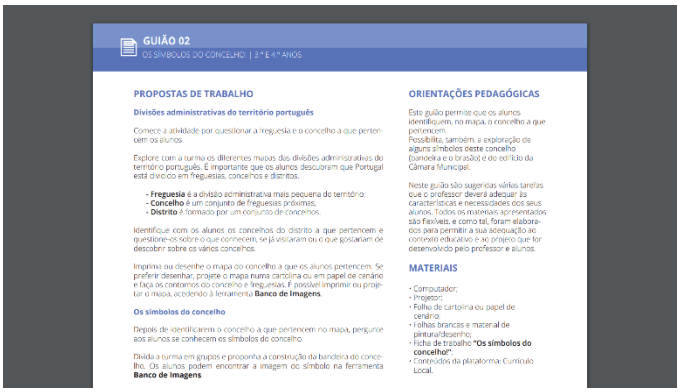
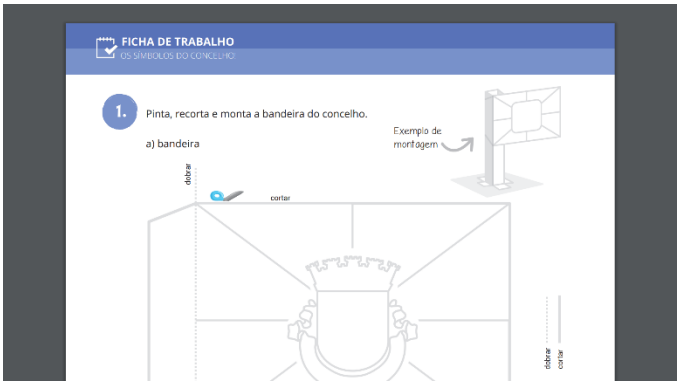
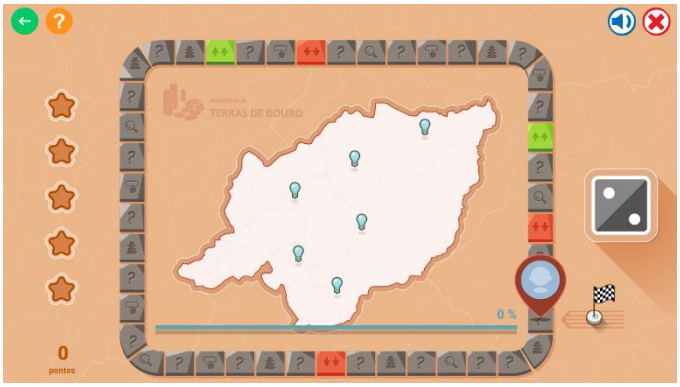
Na seguinte tabela é apresentada a lista detalhada dos conteúdos de Currículo Local de Terras de Bouro integrados na plataforma.

PATRIMÓNIO LOCAL	
ENCONTRA O PAR	

LETRAS ESCONDIDAS	
DESCOBRE AS DIFERENÇAS	
PUZZLE	
RECURSOS DO PROFESSOR DESCOBRIR A MINHA COMUNIDADE!	

RECURSOS DO PROFESSOR DESCOBRIR A MINHA COMUNIDADE!	 GUIÃO 02 DESCOBRIR A MINHA COMUNIDADE	2.º E 4.º ANOS PROPOSTAS DE TRABALHO a) Apresente o mapa administrativo de Portugal Continental e das Regiões Autónomas. Recorde que o território português está dividido em freguesias, concelhos e distritos. - **Freguesia** é a divisão administrativa mais pequena do território; **Concelho** é um conjunto de freguesias próximas; **Distrito** é formado por um conjunto de concelhos. Questione os alunos sobre o concelho em que vivem e sobre o distrito a que pertencem. b) Projete, numa folha de cartolina ou de papel de cenário, o mapa do concelho. Contorne no papel o mapa e as freguesias. Cada aluno deverá identificar a freguesia a que pertence, destacando-a no mapa e escrevendo o seu nome na divisão correspondente. c) Aceda à Ficha de Trabalho **"Descobrir a minha comunidade também é descobrir quem eu sou!"**, na área **Património Local, Recursos do Professor**. Imprima um exemplar para cada aluno. Alternativa à impressão: pode optar por construir esta ficha de trabalho com os alunos. Ao projetar uma folha de cada vez os alunos poderão copiar as tarefas para folhas brancas lisas. Quando concluírem todas as tarefas, poderão agrafar todas as folhas que utilizaram e ainda construir uma capa que identifique o trabalho desenvolvido e o seu ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS Esta proposta de atividade surge essencialmente para as crianças conhecerem o passado do seu meio local (identificar figuras, acontecimentos, vestígios do passado local). Permite ainda, reconhecer a importância do património histórico na reconstituição do passado. Neste guião são sugeridas várias tarefas que o professor deverá adequar às características e necessidades dos seus alunos. Todos os materiais apresentados são flexíveis, e como tal, foram elaborados para permitir a sua adequação ao contexto educativo e ao projeto que for desenvolvido pelo professor e alunos. MATERIAIS • Computador; • Projetor; • Folha de cartolina ou papel de cenário; • Folhas brancas e material de pintura/desenho; • Ficha de trabalho **"Descobrir a minha**
RECURSOS DO PROFESSOR DESCOBRIR A MINHA COMUNIDADE TAMBÉM É DESCOBRIR QUEM EU SOU!	 FICHA DE TRABALHO DESCOBRIR A MINHA COMUNIDADE TAMBÉM É DESCOBRIR QUEM EU SOU! 1. Este(a) sou eu! Chamo-me _____ _____. Tenho _____ anos. Nasci em _____. Vivo na rua _____. _____ _____, que fica na freguesia de _____
PODER LOCAL	
O MEU CONCELHO	
PARTICIPAR, ATRAVÉS DO VOTO!	

AS MUITAS FUNÇÕES DE UMA CÂMARA MUNICIPAL!	
O QUE SÃO AS JUNTAS DE FREGUESIA?	
CARTÃO DO ALUNO	
RECURSOS DO PROFESSOR EU, O MEU CONCELHO E A MINHA CÂMARA MUNICIPAL.	

RECURSOS DO PROFESSOR EU, O MEU CONCELHO E A MINHA CÂMARA MUNICIPAL.	 FICHA DE TRABALHO EU, O MEU CONCELHO E A MINHA CÂMARA MUNICIPAL! 1. Constrói o teu cartão de aluno! colar 3 (por trás do cartão) Nome: _____ Data de nascimento: _____ / _____ / _____ Sexo: ☐ Masculino ☐ Feminino Altura: _____ Nacionalidade: _____ Morada: _____ Concelho: _____ Freguesia: _____ Escola: _____ colar 1 (por trás do cartão) colar 2 (por trás do cartão)
RECURSOS DO PROFESSOR OS SÍMBOLOS DO CONCELHO!	 GUIÃO 02 OS SÍMBOLOS DO CONCELHO! | 3.º E 4.º ANOS PROPOSTAS DE TRABALHO Divisões administrativas do território português Comece a atividade por questionar a freguesia e o concelho a que pertencem os alunos. Explore com a turma os diferentes mapas das divisões administrativas do território português. É importante que os alunos descubram que Portugal está dividido em freguesias, concelhos e distritos. - **Freguesia** é a divisão administrativa mais pequena do território; - **Concelho** é um conjunto de freguesias próximas; - **Distrito** é formado por um conjunto de concelhos. Identifique com os alunos os concelhos do distrito a que pertencem e questione-os sobre o que conhecem, se já visitaram ou o que gostariam de descobrir sobre os vários concelhos. Imprima ou desenhe o mapa do concelho a que os alunos pertencem. Se preferir desenhar, projete o mapa numa cartolina ou em papel de cenário e faça os contornos do concelho e freguesias. É possível imprimir ou projetar o mapa, recorrendo à ferramenta **Banco de Imagens**. Os símbolos do concelho Depois de identificarem o concelho a que pertencem no mapa, pergunte aos alunos se conhecem os símbolos do concelho. Divida a turma em grupos e proponha a construção da bandeira do concelho. Os alunos podem encontrar a imagem do símbolo na ferramenta **Banco de Imagens** ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS Este guião permite que os alunos identifiquem, no mapa, o concelho a que pertencem. Possibilita, também, a exploração de alguns símbolos deste concelho (bandeira e o brasão) e do edifício da Câmara Municipal. Neste guião são sugeridas várias tarefas que o professor deverá adequar às características e necessidades dos seus alunos. Todos os materiais apresentados são flexíveis, e como tal, foram elaborados para permitir a sua adequação ao contexto educativo e ao projeto que for desenvolvido pelo professor e alunos. MATERIAIS • Computador; • Projetor; • Folha de cartolina ou papel de cenário; • Folhas brancas e material de pintura/desenho; • Ficha de trabalho **"Os símbolos do concelho!"**; • Conteúdos da plataforma: Currículo Local.
RECURSOS DO PROFESSOR OS SÍMBOLOS DO CONCELHO!	 FICHA DE TRABALHO OS SÍMBOLOS DO CONCELHO! 1. Pinta, recorta e monta a bandeira do concelho. a) bandeira Exemplo de montagem dobrar cortar dobrar cortar
GRANDES JOGOS	
O GRANDE JOGO DO MEU CONCELHO	 TERRAS DE BOURO 0 % 0 pontos

QUIZ	Terras de Bouro Que miradouro se encontra perto da Cascata do Arado? O Miradouro de São Bento. O Miradou edra Bela. O Miradouro do Arado. 173 1/5 PONTOS

4 Desafios

Ao longo do ano letivo, são lançados vários desafios que apelam à participação da comunidade escolar. Têm por base dias temáticos e surgem como instrumentos de divulgação e de consciencialização de necessidades da sociedade. Apelando, de uma forma lúdica e interativa, a uma participação ativa e a uma maior responsabilização, na construção da comunidade.

Segue quadro síntese dos desafios disponíveis na plataforma.

Datas de lançamento	Temática	Tipologia de atividade
Dezembro 2018	Alimentação Saudável	**"Quem sou eu?"** **"Palavras Cruzadas!"**
Janeiro 2019	Dia Mundial do Braille	**"Decifra o código!"**
Fevereiro 2019	Europa	**"Factos Curiosos"**
Fevereiro 2019	Dia Internacional do Trava-Línguas	**"Trava-Línguas"**
Março 2019	Dieta Mediterrânica como Património Cultural Imaterial da Humanidade	**"Calcular a minha adesão à Dieta Mediterrânica"**
Março 2019	Dia Mundial da Água	**"Já bebeste água, hoje?"** **"Há água no Planeta Terra"**
Abril 2019	Dia Internacional dos monumentos e sítios	**"Maravilhas do meu país!"**

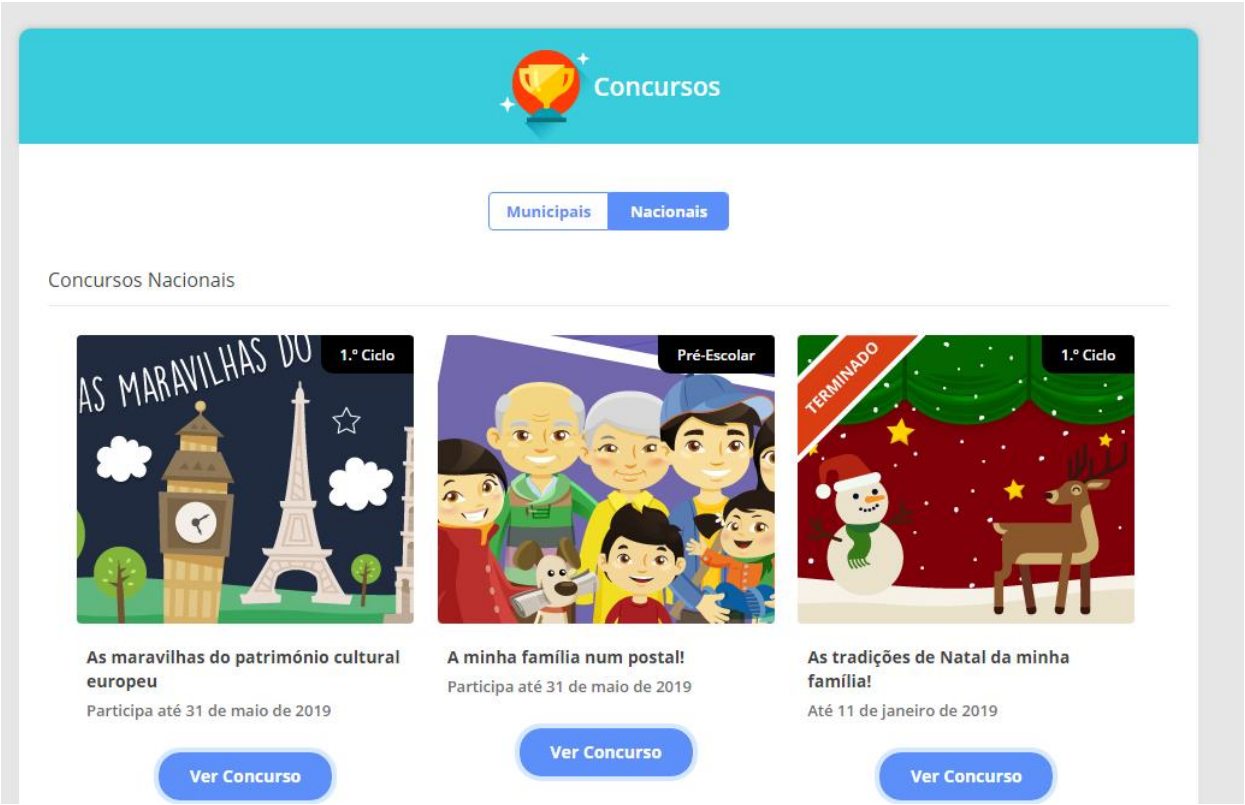
5 Concursos

Ao longo do ano letivo, são lançados diversos concursos que promovem a participação ativa da comunidade educativa.

5.1 Concursos Nacionais

Os **Concursos Nacionais** estarão disponíveis para toda a comunidade educativa. Os trabalhos vencedores serão definidos através de votação, na Galeria dos Concursos da Plataforma.

Cada concurso tem um regulamento para auxiliar e informar sobre as características (definição, contexto e objetivos) dos trabalhos a submeter, o caráter (individual ou coletivo) e a forma de trabalhos pretendidos, os prazos a cumprir e os prémios que serão oferecidos.



Segue quadro síntese dos Concursos Nacionais disponíveis na plataforma

Data lançamento	Participantes	Temática
dezembro de 2018	Alunos, Professores, Coordenadores e Encarregados de Educação, do 1.º CEB	**As tradições de Natal da minha família!**
dezembro de 2018	Crianças, Educadores de Infância, Coordenadores e Encarregados de Educação, da Educação Pré-escolar	**As tradições de Natal da minha família!**
janeiro de 2019	Turmas do 4.º ano, do 1.º CEB	**Vamos contar uma história!**
janeiro de 2019	Grupos, da Educação Pré-Escolar	**Os amigos mágicos da Bia e do Kiko!**
fevereiro de 2019	Alunos, Professores, Coordenadores e Encarregados de Educação, do 1.º CEB	**A minha máscara ecológica!**
fevereiro de 2019	Crianças, Educadores de Infância, Coordenadores e Encarregados de Educação, da Educação Pré-escolar	**A minha máscara ecológica!**
março de 2019	Alunos, Professores, Coordenadores e Encarregados de Educação, do 1.º CEB	**Põe-te a mexer!**
março de 2019	Crianças, Educadores de Infância, Coordenadores e Encarregados de Educação, da Educação Pré-escolar	**Põe-te a mexer!**
abril de 2019	Crianças, Educadores de Infância, Coordenadores e Encarregados de Educação, da Educação Pré-escolar	**As maravilhas do património cultural europeu**
abril de 2019	Alunos, Professores, Coordenadores e Encarregados de Educação, do 1.º CEB	**A minha família num postal!**

Para conhecer, detalhadamente, todos os concursos promovidos na plataforma aceda aos regulamentos, em anexo. (anexo1)

5.2 Concurso Intermunicipal

No ano letivo 2018/2019 foi promovido, na plataforma, um concurso ao nível municipal. O concurso esteve aberto a todas as turmas dos 3.º e 4.º anos, do 1.º Ciclo do Ensino Básico.

A 1.ª edição do Concurso Intermunicipal "As Olimpíadas do Património e da Cidadania" teve início no dia 23 de abril e terminará no dia 4 de junho, com o evento final onde nomeou a turma vencedora. Este evento, que resultou na fase final da competição, decorreu no Auditório Municipal de Esposende. (regulamento disponível no anexo 2)

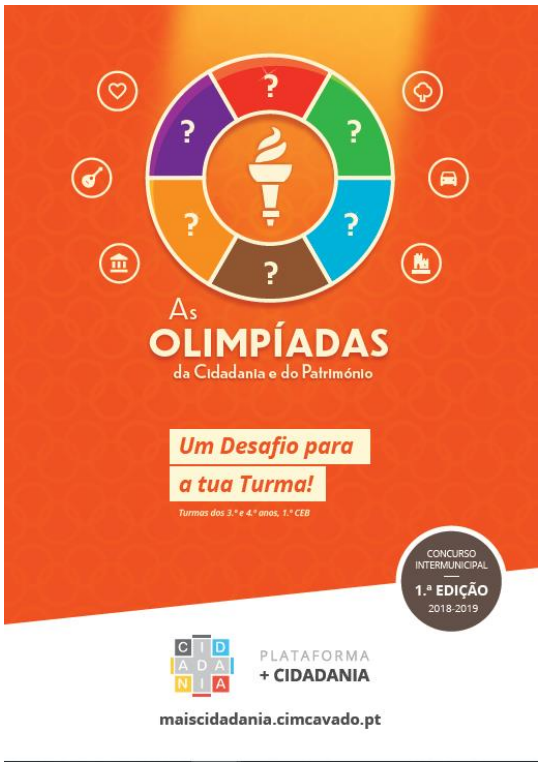
1.ª Fase - Plataforma: englobou a competição na plataforma. Todos os alunos puderam participar individualmente para alcançarem a melhor pontuação possível, para a sua turma. Desta fase será apurada uma turma vencedora, por município.

O objetivo era completar o Tabuleiro d"As Olimpíadas do Património e da Cidadania". O Tabuleiro é composto por seis temas com três etapas e um jogo de Alta Pressão.

Os temas do jogo foram:
- Educação para a Saúde;
- Educação ambiental e desenvolvimento sustentável;
- Segurança Rodoviária;
- Património Local;
- Poder Local.

Foi da responsabilidade da *Lusoinfo* o desenvolvimento de todo o jogo de Tabuleiro d"As Olimpíadas do Património e da Cidadania".

Para a divulgação do Concurso Intermunicipal "As Olimpíadas do Património e da Cidadania" foram produzidos folhetos e entregues a cada aluno do 3.º e 4.º ano de escolaridade.



Desafia a tua turma e participem! Podem ganhar bilhetes de entrada para o novo Parque Aventura de Braga - Picoto Park!

O Concurso "As Olimpíadas do Património e da Cidadania" será desenvolvido em duas fases consecutivas:

FASE MUNICIPAL

Engloba a competição entre turmas, na Plataforma +Cidadania, de 23 de abril a 21 de maio, podendo todos os alunos participar individualmente para alcançarem a melhor pontuação possível, para a sua turma. Desta fase será apurada uma turma vencedora, por município.

Serão oferecidos prémios às 6 turmas vencedoras da Fase Municipal.

FASE INTERMUNICIPAL

Engloba a competição entre as turmas vencedoras da fase municipal, representantes de cada município, que integram a CIM do Cávado. Esta competição irá consistir no evento final do Concurso, que deverá decorrer no dia 4 de junho, em Esposende.

Prémio para a turma vencedora do Concurso: Bilhetes de entrada para o novo Parque Aventura de Braga - Picoto Park!

Para mais informações, consulta o regulamento disponível na Plataforma +Cidadania: **maiscidadania.cimcavado.pt**

ENTIDADE PROMOTORA: vale do cávado — comunidade intermunicipal do cávado

BENEFICIÁRIOS: amares, BARCELOS, BRAGA, ESPOSENDE, TERRAS DE BOURO, Vila Verde

ENTIDADES FINANCIADORAS: NORTE 2020, PORTUGAL 2020, UNIÃO EUROPEIA

2.ª Fase - Evento Final: englobou a competição entre as seis turmas apuradas da 1.ª Fase.

Foi da responsabilidade da *Lusoinfo* o desenvolvimento do jogo na final do Concurso Intermunicipal “As Olimpíadas do Património e da Cidadania”.

No palco estavam distribuídas as pistas que os participantes tiveram de percorrer. Cada “Casa de Jogo” exigiu a realização de uma determinada tarefa que foi executada por um período de tempo predefinido.

As tarefas selecionadas, para cada “Casa de Jogo”, foram:
- Explorar o meu território!
- Conhecer a minha comunidade!
- Circular em segurança!
- Proteger o Planeta!
- Crescer bem!

Ganhou a equipa que chegou à “Casa de Chegada”, no final da ronda, em primeiro lugar.

Para este evento foram produzidos vários materiais, nomeadamente, roll-up, convites, diplomas e um voucher para o vencedor do concurso. Do mesmo modo, foram produzidas t-shirts, fitas e medalhas para os alunos que participaram no evento final do concurso.

As OLIMPÍADAS da Cidadania e do Património

1.ª Edição - 2018/2019

Diploma

Turma Vencedora da 1.ª Fase do Concurso

Declara-se que a turma _____ da escola _____, do (a) professor(a) _____, no ano letivo de 2018/19, venceu a primeira Fase do Concurso "As Olimpíadas da Cidadania e do Património!", representando o município de _____ na Fase Final da Competição. Parabéns e continuação de um bom trabalho!

Esposende, 4 de junho de 2019

O Presidente da Comunidade Intermunicipal do Cávado

_____

(Ricardo Rio)

As OLIMPÍADAS da Cidadania e do Património

CONVITE

O Presidente da Comunidade Intermunicipal do Cávado, *Ricardo Bruno Antunes Machado Rio*, tem o prazer de convidar V. Exa. para estar presente na Fase Final do Concurso **"As Olimpíadas da Cidadania e do Património!"**, que se realiza no dia 4 de junho de 2019, às 14h30, no Auditório Municipal de Esposende.

PROMOTORES

PLATAFORMA + CIDADANIA

vale do cávado comunidade intermunicipal do cávado

ENTIDADES FINANCIADORAS

NORTE2020 PORTUGAL 2020

As OLIMPÍADAS da Cidadania e do Património

Um Desafio para a tua Turma!

PICOTO PARK

BILHETES DE ENTRADA PARA O PICOTO PARK

PRÉMIO TURMA VENCEDORA

Concurso "As Olimpíadas da Cidadania e do Património"

PROMOTORES

PLATAFORMA + CIDADANIA

vale do cávado

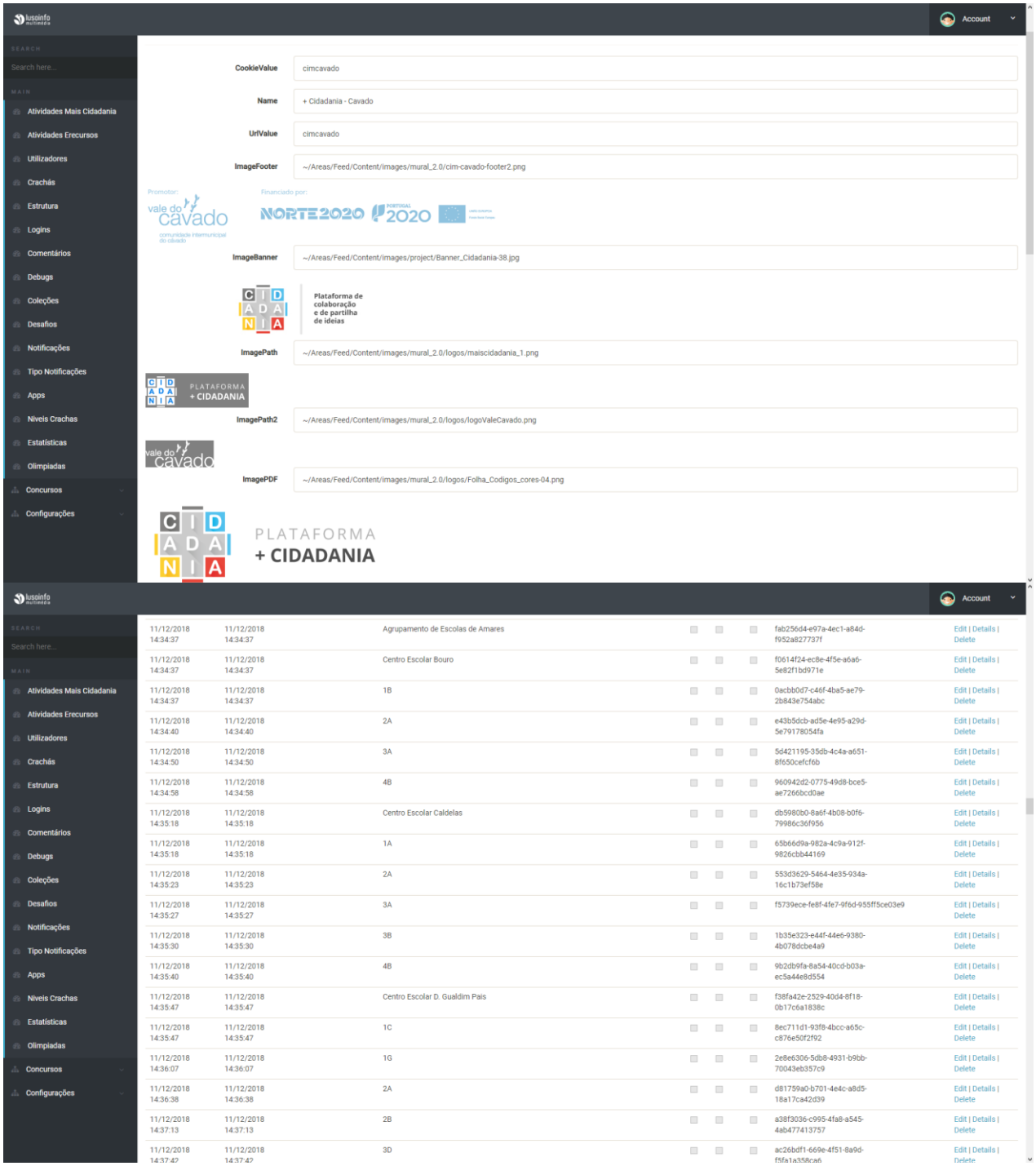
ENTIDADES FINANCIADORAS

NORTE2020 PORTUGAL 2020

6 BackOffice de Criação e Gestão de utilizadores

Foi criado um Sistema de BackOffice para a criação, gestão e manutenção dos utilizadores e de todas as funcionalidades, áreas e conteúdos na Plataforma. A Plataforma está alojada na *Data Center PT Covinhã*.

Durante este período foi dado apoio técnico por email, por telefone e presencial, sempre que solicitado.



Foram criados os utilizadores para **Amares** apresentados na seguinte tabela.

	Coord.	Enc. de Ed.	Prof.	Alunos	Total
Amares					
Agrupamento de Escolas de Amares	9				9
Centro Escolar Bouro		46	2	46	94
Centro Escolar Caldelas		30	2	30	62
Centro Escolar D. Gualdim Pais		187	10	187	384
Centro Escolar Ferreiros		136	7	136	279
Centro Escolar Vale do Cávado		82	4	82	168
Centro Escolar Vale do Homem		104	7	104	215
Total	**9**	**585**	**32**	**585**	**1211**

Foram criados os utilizadores para **Vila Verde** apresentados na seguinte tabela.

	Coord.	Enc. de Ed.	Prof.	Alunos	Total
Vila Verde	**34**				**34**
Agrupamento de Escolas de Moure e Ribeira do Neiva	**1**				**1**
Escola Básica da Lage		125	6	125	256
Escola Básica de Freiriz		36	2	36	74
Escola Básica de Moure e Ribeira do Neiva		86	5	86	177
Escola Básica de Parada de Gatim		17	2	17	36
Escola Básica de Ribeira do Neiva		119	7	119	245
Agrupamento de Escolas de Prado	**1**				**1**
Escola Básica de Cabanelas		52	4	52	108
Escola Básica de Oleiros		30	2	30	62
Escola Básica n.º1 de Prado		206	9	206	421
Escola Básica Sobral - Cervães		82	4	82	168
Agrupamento de Escolas de Vila Verde	**1**				**1**
Escola Básica de Aboim da Nóbrega		23	2	23	48
Escola Básica de Atães		41	3	41	85
Escola Básica de Barbudo		40	3	40	83
Escola Básica de Esqueiros		34	2	34	70
Escola Básica de Gême		29	2	29	60
Escola Básica de Lanhas		29	2	29	60
Escola Básica de Monsenhor Elísio Araújo		134	6	134	274
Escola Básica de Oriz		29	2	29	60
Escola Básica de Sande		25	2	25	52
Escola Básica de Soutelo		58	4	58	120
Escola Básica de Turiz		40	2	40	82
Escola Básica nº2 de Vila Verde		326	15	326	667
Total	**37**	**1561**	**86**	**1561**	**3245**

Foram criados os utilizadores para **Terras de Bouro** apresentados na seguinte tabela.

	Coord.	Enc. de Ed.	Prof.	Alunos	Total
Terras de Bouro					
Agrupamento de Escolas de Terras de Bouro	**4**				**4**
Escola Básica de Valdozende		15	1	15	31
Escola Básica do Gerês		17	1	17	35
Escola Básica e Secundária de Terras de Bouro		115	6	115	236
Escola Básica nº1 de Rio Caldo		27	2	27	56
JI de Carvalheira		10	1	10	21
JI de Chorense		10	1	10	21
JI de Rio Caldo		12	1	12	25
JI de Terras de Bouro		42	2	42	86
JI do Gerês		15	1	15	31
Total	**4**	**263**	**16**	**263**	**546**

Foram criados os utilizadores para **Esposende** apresentados na seguinte tabela.

	Coord.	Enc. de Ed.	Prof.	Alunos	Total
Esposende	**58**				**58**
António Correia de Oliveira	**4**				**4**
Escola Básica de Apúlia		46	3	46	95
Escola Básica de Barral		85	4	85	174
Escola Básica de Criaz, Apúlia		37	2	37	76
Escola Básica de Curvos		37	2	37	76
Escola Básica de Esposende		210	9	210	429
Escola Básica de Facho, Apúlia		99	4	99	202
Escola Básica de Fão		87	4	87	178
Escola Básica de Fonte Boa		55	3	55	113
Escola Básica de Gandra		70	4	70	144
Escola Básica de Gemeses		33	2	33	68
Escola Básica de Rio Tinto		21	2	21	44
António Rodrigues Sampaio	**4**				**4**
Escola Básica Guilheta		15	1	15	31
Escola Básica de Belinho		60	3	60	123
Escola Básica de Forjães		118	6	118	242
Escola Básica de Rio de Moinhos		48	3	48	99
Escola Básica de Vila Chã		56	3	56	115
Escola Básica Góios		100	4	100	204
Escola Básica Guilheta		12	1	12	25
Escola Básica Mar		65	4	65	134
Escola Básica Pinhote		41	2	41	84
Total	**66**	**1295**	**66**	**1295**	**2722**

Foram criados os utilizadores para **Braga** apresentados na seguinte tabela.

	Coord.	Enc. de Ed.	Prof.	Alunos	Total
Braga	**62**				**62**
Agrupamento de Escolas Carlos Amarante	1				1
EB1 Espinho		31	2	31	64
EB1 Gualtar		207	10	207	424
EB1 Pedralva		19	2	19	40
EB1 S. Mamede		82	4	82	168
EB1 S. Pedro		77	4	77	158
EB1 Sobreposta		49	3	49	101
Agrupamento de Escolas de Braga Oeste	1				1
Escola Básica de Cabreiros		66	4	66	136
Escola Básica de Sequeira		62	3	62	127
Agrupamento de Escolas de Celeirós	4				4
Escola Básica de Cruz		93	7	93	193
Escola Básica de Escudeiros		35	2	35	72
Escola Básica de Figueiredo		83	4	83	170
Escola Básica de Garapôa		70	4	70	144
Escola Básica de Guisande		18	2	18	38
Agrupamento de Escolas de Maximinos	1				1
Agrupamento de Escolas Dr. Francisco Sanches	1				1
Escola Básica Bairro da Alegria		121	5	121	247
Escola Básica da Misericórdia		62	3	62	127
Escola Básica Enguardas		106	5	106	217
Escola Básica Quinta da Veiga		165	7	165	337
Escola Básica S. Victor		135	6	135	276
Agrupamento de Escolas Maximinos	1				1
Centro Escolar da Naia		83	4	83	170
Centro Escolar de Gondizalves		71	4	71	146
Centro Escolar de Maximinos		106	5	106	217
EB1 da Gandra		92	4	92	188
EB1/JI de Estrada		106	5	106	217
Agrupamento de Escolas Mosteiro e Cávado	1				1
EB1 Carrascal		74	4	74	152
EB1 Merelim S. Paio		76	4	76	156
EB1 Merelim S. Pedro		76	4	76	156
EB1 Padim da Graça		56	3	56	115
EB1 Panoias		13	1	13	27
Agrupamento de Escolas Real	1				1
Escola Básica da Sé		215	9	215	439
Escola Básica das Parretas		73	4	73	150
Escola Básica de Frossos		78	4	78	160
Escola Básica de S. Frutuoso		160	7	160	327
Escola Básica Real nº1		145	6	145	296

Agrupamento de Escolas Sá de Miranda	**1**				**1**
EB1 Bracara Augusta		75	4	75	154
EB1 Coucinheiro		23	2	23	48
EB1 Crespos		26	2	26	54
EB1 Dume		88	4	88	180
EB1 Eira Velha		77	4	77	158
EB1 Ortigueira		74	4	74	152
EB1 Pousada		43	3	43	89
EB1 Presa		26	2	26	54
Conservatório de Música Calouste Gulbenkian					
Conservatório de Música Calouste Gulbenkian	1	205	8	205	419
Total	**75**	**3542**	**178**	**3542**	**7337**

Foram criados os utilizadores para **Barcelos** apresentados na seguinte tabela.

	Coord.	Enc. de Ed.	Prof.	Alunos	Total
Barcelos	**70**				
Agrupamento de Escolas Alcaides de Faria	2				2
Escola Básica da Ucha		37	2	37	76
Escola Básica de Areias de S. Vicente		30	2	30	62
Escola Básica de Caminhos-Lama		28	2	28	58
Escola Básica de Galegos-Santa Maria		91	4	91	186
Escola Básica de Galegos-São Martinho		72	4	72	148
Escola Básica de Manhente		61	3	61	125
Escola Básica de Oliveira		31	2	31	64
Agrupamento de Escolas de Barcelos					
Agrupamento de Escolas de Barcelos	2				2
Escola Básica de Barqueiros		76	4	76	156
Escola Básica de Gilmonde		88	5	88	181
Escola Básica de igreja-Cristelo		61	4	61	126
Escola Básica de Milhazes		73	4	73	150
Escola Básica de Paradela, Algova		31	2	31	64
Agrupamento de Escolas de Braga Oeste	2				2
Escola Básica de Bastuço-Santo Estevão		16	1	16	33
Escola Básica de Bastuço-São João		13	1	13	27
Escola Básica de Martim		70	4	70	144
Escola Básica de Pousa		86	5	86	177
Agrupamento de Escolas de Fragoso	2				2
Escola Básica de Aldreu		21	2	21	44
Escola Básica de Balugães, Fonte de cal		10	1	10	21
Escola Básica de Durrães		29	2	29	60
Escola Básica de Fragoso		90	5	90	185
Escola Básica de Palme		21	2	21	44

Agrupamento de Escolas de Gonçalo Nunes	15				15
Escola Básica António Fogaça		218	9	218	445
Escola Básica De Abade de Neiva		86	4	86	176
Escola Básica de Aldão		86	4	86	176
Escola Básica de Arcozelo		226	10	226	462
Escola Básica de Pontes- Tamel S. Veríssimo		85	4	85	174
Escola Básica de Vila Boa		166	7	166	339
Escola Básica de Vila Frescainha - S. Pedro		62	2	62	126
Agrupamento de Escolas de Vila Cova	2				2
Escola Básica de Creixomil		24	2	24	50
Escola Básica de Perelhal		54	3	54	111
Escola Básica e Secundária de Vila Cova		98	6	98	202
Agrupamento de Escolas Rosa Ramalho	3				3
Escola Básica de Airó		42	2	42	86
Escola Básica de Alvelos		75	4	75	154
Escola Básica de Areias de Vilar		60	3	60	123
Escola Básica de Carvalhal		70	4	70	144
Escola Básica de Carvalhos		11	1	11	23
Escola Básica de Gamil		34	3	34	71
Escola Básica de Gueral		57	3	57	117
Escola Básica de Macieira de Rates		66	4	66	136
Escola Básica de Moure		41	2	41	84
Escola Básica de Pereira		42	3	42	87
Escola Básica de Remelhe		37	2	37	76
Escola Básica de Rio Côvo - Santa Eugénia		43	2	43	88
Escola Básica de São Brás, Areal- Barcelinhos		72	4	72	148
Escola Básica de Várzea		59	3	59	121
Agrupamento de Escolas Vale De Este - Viatodos	1				1
Escola Básica de Cambeses		26	2	26	54
Escola Básica de Carreira		50	3	50	103
Escola Básica de Chavão		27	2	27	56
Escola Básica de Fonte Coberta, Landeiro		31	2	31	64
Escola Básica de Negreiros		73	4	73	150
Escola Básica de Rio Côvo - Santa Eulália		32	2	32	66
Escola Básica de Silveiros		26	2	26	54
Escola Básica de Viatodos		123	6	123	252

Agrupamento de Escolas Vale do Tamel	2				2
EBS de Vale do Tamel, Lijó		131	7	131	269
Escola Básica de Aborim		57	4	57	118
Escola Básica de Alheira		80	4	80	164
Escola Básica de Alvito, São Pedro		48	3	48	99
Escola Básica de Bárrio, Roriz		67	4	67	138
Escola Básica de Carapeços		91	4	91	186
Escola Básica de Cossourado		30	2	30	62
Escola Básica de Fraião - Tamel S. Veríssimo		82	4	82	168
Escola Básica de Silva		81	4	81	166
Escola Básica de Tamel-Santa Leocádia		29	2	29	60
Total	**101**	**3933**	**213**	**3933**	**8110**

7 Folhetos com credenciais

Nesta fase, foram, também, configurados e personalizados os folhetos para entregar aos docentes, coordenadores, alunos e encarregados de educação.

ENTIDADE PROMOTORA: vale do cavado
BENEFICIÁRIOS: amares, BARCELOS, BRAGA, ESPOSENDE, TERRAS DE BOURO, Vila Verde
ENTIDADES FINANCIADORAS: NORTE2020, PORTUGAL 2020
tlf: 253 201 360 | geral@cimcavado.pt | www.cimcavado.pt

Caro/a Encarregado/a de Educação,

O projeto **"Mais Cidadania: Plataforma de Colaboração e Partilha na NUT III Cávado"**, promovido pela Comunidade Intermunicipal do Cávado e Municípios associados, está direcionado para a comunidade escolar do 1.º Ciclo do Ensino Básico.

Este projeto é composto por uma plataforma de aprendizagem tecnologicamente rica, que favorece a realização de atividades lúdicas e dinâmicas promovendo a aquisição de conhecimentos, competências e valores que ajudam as crianças a desempenhar um papel ativo na comunidade.

Dr. Ricardo Rio
O Presidente da Comunidade Intermunicipal do Cávado

www.maiscidadania.cimcavado.pt

Ano letivo 2018/2019

8 Reuniões

No dia 9 de novembro de 2018, decorreu uma reunião de coordenação e acompanhamento do Projeto "+Cidadania", com a seguinte ordem de trabalhos:

- Arranque da Plataforma ano 2018/2019
- Conteúdos da Plataforma
- Olimpíadas da Cidadania e do Património

Em anexo, segue o registo da reunião e a respetiva ata. (anexo3)

Anexo 1

CONCURSO "AS TRADIÇÕES DE NATAL DA MINHA FAMÍLIA!"

I – DEFINIÇÃO, CONTEXTO E OBJETIVOS

1. O Concurso Nacional **"As tradições de Natal da minha família!"** é um concurso promovido pela **Lusoinfo Multimédia**, que pretende promover as tradições de natal das famílias, que têm acesso à plataforma.

2. Os principais objetivos deste concurso são:

   - promover as tradições de Natal;
   - incentivar a diversidade cultural;
   - fomentar o conhecimento intercultural;
   - estimular competências de conceção e desenvolvimento de trabalhos;
   - promover a imaginação e a criatividade.

II – PARTICIPANTES

Este concurso, de caráter individual, está aberto a todos os elementos da **comunidade escolar** (alunos, professores, coordenadores e encarregados de educação), do 1.º Ciclo do Ensino Básico, de todo o país, que tenham acesso à plataforma.

III – TRABALHOS

Deverão ser submetidos a concurso trabalhos originais que retratem as tradições de natal, da família. Os trabalhos a apresentar a concurso podem incluir fotografia, ilustração, colagens ou outras técnicas de expressão plástica. Do mesmo modo, podem recorrer às tecnologias de informação para construir um trabalho digital.

O trabalho deve conter uma pequena mensagem alusiva à tradição natalícia representada.

Devem ser submetidas a concurso imagens que representem o trabalho.

IV – SUBMISSÃO DO TRABALHO E VALIDAÇÃO

O trabalho a concurso deve ser submetido, na plataforma, na área "Concursos Nacionais", do seguinte modo:

- verificar e selecionar, se necessário, a identificação dos autores do trabalho (município, agrupamento, escola e turma);
- incluir um título e uma descrição do trabalho (máximo 500 caracteres);
- enviar imagens que representem o trabalho (formato jpg ou png, num máximo de 6 imagens, tamanho máximo 5MB);
- preencher os dados para entrega de prémio (email ou telefone).

Os dados solicitados, o email ou o telefone, são obrigatórios, sendo que estes não serão publicados. Estes serão utilizados exclusivamente para entrega dos prémios. É possível retificar ou eliminar os dados fornecidos através de um contacto para o 229 428 612 ou por email para geral@lusoinfo.com.

Após serem submetidos, os trabalhos não podem ser eliminados ou editados.

Depois da submissão do trabalho, este será validado e posteriormente publicado para votação. Os trabalhos que não cumpram integralmente as condições descritas neste regulamento não serão publicados para votação.

V – VOTAÇÃO

A eleição do trabalho vencedor será feita da seguinte forma:

- Todos os trabalhos, que sejam validados, estarão disponíveis na área "Galeria de Trabalhos";
- Cada clique no botão "estrela", da plataforma, corresponde a um Voto;
- Cada utilizador da plataforma só pode votar uma única vez em cada trabalho;
- A votação está disponível apenas para os utilizadores registados na plataforma;
- O trabalho com um maior número de Votos é o vencedor do concurso.

Em caso de empate, o trabalho vencedor será aquele que tiver sido submetido mais cedo (data e hora de submissão).

VI – CRONOGRAMA

ETAPAS	DATAS
Lançamento do concurso	4 de dezembro de 2018
Submissão dos trabalhos	4 de dezembro de 2018 a 11 de janeiro de 2019
Votação	4 de dezembro de 2018 a 14 de janeiro de 2019
Divulgação do vencedor	15 de janeiro de 2019

VII – PRÉMIO

Aos três trabalhos mais votados serão atribuídos os seguintes prémios:

- **1.º lugar** - Máquina Fotográfica Sony Cyber-Shot (valor estimado de 250€)
- **2.º lugar** - Kit Robótica All Aboard (valor estimado de 100€)
- **3.º lugar** - Jogo de Tabuleiro (valor estimado de 20€)

Os trabalhos vencedores serão divulgados na área "Concursos Nacionais" e no mural da plataforma. Os vencedores serão contactados por telefone ou email e os prémios serão enviados por correio registado ou por transportadora, no prazo de 1 mês após a divulgação do vencedor.

VIII – CONDIÇÕES GERAIS

A participação neste concurso implica a aceitação integral dos termos e condições no presente regulamento.

Os utilizadores, ao participarem no concurso, cedem todos os direitos dos trabalhos aos promotores da plataforma. Os trabalhos a concurso poderão ser utilizados como conteúdos na plataforma ou de divulgação.

Os trabalhos submetidos são da total responsabilidade do concorrente e não comprometem a escola ou as entidades promotoras do projeto e da plataforma.

Os promotores deste concurso não se responsabilizam pela impossibilidade de contacto, no caso de os dados presentes no formulário de inscrição estarem incorretos (nome, email e telefone). Em caso de rotura ou descontinuação de algum dos prémios, estes serão substituídos por outros de valor igual ou superior.

No caso de situações imprevistas e excecionais, os promotores deste concurso reservam-se o direito de modificar ou cancelar o concurso.

EDITORA:

lusoinfo multimédia | editora

CONCURSO

VAMOS CONTAR UMA HISTÓRIA!

REGULAMENTO DO CONCURSO

I – DEFINIÇÃO, CONTEXTO E OBJETIVOS

"Vamos contar uma história!" é um concurso de escrita criativa, onde os participantes são convidados a continuar uma das histórias de autores convidados. Neste concurso são apresentadas duas histórias incompletas, da autoria de Margarida Fonseca Santos e Rosário Alçada Araújo, que introduzem os **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)** que constituem a Agenda 2030 das Nações Unidas.

Uma turma criativa pode participar apenas com a continuação de uma das histórias. O concurso irá resultar na nomeação de dois trabalhos vencedores (1 por história), que irão ser editados em livro e para animação multimédia.

Os principais objetivos deste concurso são:

- Promover uma experiência educativa onde as crianças possam, de forma criativa, desenvolver competências de leitura e de escrita;
- Possibilitar o contacto com escritores de literatura infantil;
- Sensibilizar a comunidade escolar e, consequentemente, as famílias para os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável que constituem a Agenda 2030 das Nações Unidas;
- Perceber que todos temos um papel e que podemos trabalhar, de diferentes formas, para a erradicação da pobreza e em prol do alcance de um desenvolvimento sustentável através da saúde, educação, proteção do ambiente, paz e justiça;
- Promover a discussão sobre as problemáticas que levaram à elaboração dos 17 ODS;
- Estimular nas crianças atitudes de participação ativa na comunidade.

II – PARTICIPANTES

O concurso está aberto a todas as turmas do **4.º ano, do 1.º Ciclo do Ensino Básico**, que tenham acesso à *Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha*.

III – TRABALHOS E CANDIDATURAS

Serão admitidos a concurso todos os trabalhos originais, **submetidos por turmas do 4.º ano do 1.º Ciclo do Ensino Básico**. Cada turma poderá submeter apenas um trabalho, que deverá dar continuidade a uma das 2 histórias apresentadas.

FASE I DE CANDIDATURA:

A turma participante deve selecionar uma das histórias iniciadas pela escritoras de literatura infantil. A turma vai escrever, coletivamente, a continuação da história selecionada, seguindo as características do texto narrativo.

Formatação dos trabalhos:

- Limite de páginas: 1 a 3 páginas, tipo A4, no máximo;
- Margens: 2,5 cm (superior, inferior, esquerda e direita);
- Tipo de Letra: Arial;
- Tamanho: 12;
- Espaçamento: 1,5.

FASE 2 DE CANDIDATURA:

No trabalho final, que será submetido a concurso, deve constar a identificação da turma participante, incluindo o nome da escola/agrupamento, a morada da escola e o nome de todos os alunos e professores que orientaram o desenvolvimento do trabalho.

No trabalho final, que será submetido a concurso, devem estar identificados os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável reforçados na história criada pela turma. Podem também ser listados os recursos utilizados para auxiliar o desenvolvimento do trabalho e/ou para compreender os 17 ODS.

A turma participante deve ainda identificar, no trabalho final, a instituição ou causa que pretende apoiar, no caso do seu trabalho ser o vencedor, com o lucro da venda do livro editado.

IV – SUBMISSÃO DOS TRABALHOS

O trabalho a concurso deve ser submetido, pelo professor titular, na plataforma, na área "**Concursos Nacionais**", do seguinte modo:

1.º passo: Preencher os campos obrigatórios de identificação do participante.
2.º passo: Clicar em "Carregar documento" para submeter o trabalho.
3.º passo: Clicar no botão "Submeter".

V – AVALIAÇÃO DOS TRABALHOS E NOMEAÇÃO DOS VENCEDORES

A avaliação dos trabalhos submetidos decorrerá nos meses de fevereiro e março, por uma equipa de júri, que será nomeada para o efeito.

Este júri irá avaliar os trabalhos submetidos a concurso, de acordo com os seguintes critérios:

a) Cumprimento do número de caracteres e de formatação (eliminatório);
b) Originalidade;
c) Qualidade da narrativa;
d) Integração de Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.

Para a história de cada autor será nomeado um trabalho vencedor. Em caso de empate, o Presidente do Júri nomeia o vencedor.

Os dois vencedores serão anunciados a **2 de abril de 2019 - Dia Mundial do Livro Infantil**, na *Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha*. A decisão do júri não é passível de recurso.

VI – CRONOGRAMA

ETAPAS	DATAS
Lançamento do concurso	16 janeiro de 2019
Submissão dos trabalhos	16 de janeiro a 28 fevereiro de 2019
Avaliação dos trabalhos	11 de fevereiro a 31 de março de 2019
Divulgação dos vencedores	2 de abril de 2019
Cerimónia de entrega dos prémios	3 de junho de 2019

VII – PRÉMIOS

Para os trabalhos vencedores estão contemplados os seguintes prémios:

- Edição de um livro, com as duas histórias vencedoras.
- Cada turma vencedora irá receber 250 exemplares do livro editado.
- O lucro das vendas do livro revertem na totalidade para as instituições sem fins lucrativos, que serão identificadas pelas turmas vencedoras.
- Edição de animações multimédia a partir das histórias vencedoras, que serão integradas na plataforma, estando disponíveis para todos os utilizadores a nível nacional.

HISTÓRIA I

"DUENDE COSCUVILHEIRO"

AUTORA: ROSÁRIO ALÇADA ARAÚJO

Duende Coscuvilheiro

Quando o ano começou, eu já tinha feito uma lista de desejos, promessas, tarefas, enfim, um nunca acabar de sonhos que escrevera no meu diário.

Eu guardava o diário debaixo da minha cama. Por isso, pensava que ninguém – mas mesmo ninguém – o poderia ler. O que eu não sabia era que debaixo da minha cama vivia o duende mais coscuvilheiro do mundo, disposto a ajudar-me a realizar três dos meus sonhos.

– Pst! Pst! – ouvi eu certa noite, enquanto tentava adormecer.

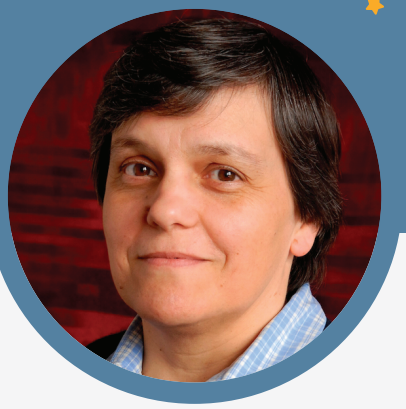
(continua)

Rosário Alçada Araújo

HISTÓRIA 2

"UMA REVOLUÇÃO NA ESCOLA"

AUTORA: MARGARIDA FONSECA SANTOS



Uma revolução na escola

— Isso é uma chatice, professora, já não quero ouvir falar mais sobre ecologia — resmungou o Pedro.

— O que dizes?! — indignou-se o José. — Não queres salvar o planeta?!

— Ninguém me disse que íamos salvar o planeta...

— Mas é isso que vos proponho — esclareceu a professora Beatriz, com paciência. — E, para isso, precisamos de fazer uma revolução na nossa escola e nas nossas casas!

Os alunos entusiasmaram-se tanto que ficaram a festejar, com os braços no ar e os polegares para cima. Só o Pedro continuava intrigado. Como a professora Beatriz o viu assim, pediu que todos se acalmassem, precisavam de ouvir a ideia do Pedro.

— Como é que podemos salvar o planeta se somos só uma escola pequena num mundo gigantesco?!

— Deixa-me contar-te uma fábula antiga. Certo dia, a floresta começou a arder. Os animais, temendo pela vida, fugiram para um ponto distante, esperando que o fogo passasse. Só o colibri, um pássaro muito pequeno, se mantinha a ir buscar uma gota de água para despejar nas árvores a arder. Então, o leão começou a gozar com ele, porque era ridículo um pássaro tão pequeno pensar que podia apagar o fogo. Sabes o que respondeu o colibri?

— O colibri é um pássaro muuuuuuuiiiiito pequenino, não é? Disse o quê?

— Disse que estava a fazer o que podia.

O Pedro ficou pensativo. De repente, percebeu: se todos fizessem o que podiam, a salvação da floresta, neste caso, a salvação do planeta seria possível.

— Já entendi. Então, o que podemos nós fazer?

A um canto da sala, duas formigas haviam saído do carreiro para ouvir este debate. As ideias iam surgindo, cada uma mais original do que a anterior. A mais velha virou-se para a mais novinha:

— Ai, Cloriga. Estes humanos têm tantas ideias...

— Boas, não são, tia Respiga?

— Achas?! Queres ver que começam a apanhar as migalhas todas?

A Cloriga usou uma pata para tapar a boca, outra para segurar a testa, duas para quase rezar e duas para se manter de pé. Iam ficar sem migalhas?! Sem migalhas?! Mas assim ia ser difícil sobreviver na escola. Ou não?...

Depois do susto, começaram também elas a ter ideias. Correram para o formigueiro: queres contar-nos o que se propôs nesse *debate-formigo*?

CONCURSO

A MINHA MÁSCARA ECOLÓGICA!

REGULAMENTO DO CONCURSO

I – DEFINIÇÃO, CONTEXTO E OBJETIVOS

O Concurso Nacional **"A minha máscara ecológica!"** é uma iniciativa, dinamizada pela Lusoinfo Multimédia, que pretende assinalar as tradições carnavalescas e promover o respeito pelo ambiente.

Os principais objetivos deste concurso são:

- promover as tradições carnavalescas;
- estimular competências de conceção e de desenvolvimento de trabalhos;
- consciencializar para a importância do uso de materiais reutilizáveis;
- incentivar o hábito de reciclar e de reutilizar materiais;
- desenvolver a imaginação e a criatividade.

II – PARTICIPANTES

Este concurso, de caráter individual, está aberto a todos os elementos da comunidade escolar (alunos, professores, coordenadores e encarregados de educação), do 1.º Ciclo do Ensino Básico, de todo o país, que tenham acesso à *Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha*.

III – TRABALHOS

O utilizador deve construir uma máscara, fazendo uso de materiais reciclados ou de desperdício. O tema das máscaras é livre.

Devem ser submetidas a concurso imagens que representem a máscara e uma pequena mensagem alusiva ao seu processo de construção e aos materiais utilizados.

IV –SUBMISSÃO DOS TRABALHOS

O trabalho a concurso deve ser submetido, na plataforma, na área "Concursos Nacionais", do seguinte modo:

- **1.º passo:** verificar e selecionar, se necessário, a identificação do autor do trabalho (município, agrupamento, escola, turma e nome);

- **2.º passo:** incluir um título e uma descrição do trabalho (máximo 500 caracteres);

- **3.º passo:** enviar imagens que representem o trabalho (formato jpg ou png, num máximo de 6 imagens, tamanho máximo 5MB);

- **4.º passo:** preencher os dados para entrega de prémio (e-mail ou telefone).

Os dados solicitados, o e-mail ou o telefone, são obrigatórios, sendo que estes não serão publicados. Estes serão utilizados exclusivamente para entrega dos prémios. É possível

retificar ou eliminar os dados fornecidos através de um contacto para o 229 428 612 ou por e-mail para geral@lusoinfo.com.

Após ser submetida, a participação não pode ser eliminada ou editada pelo utilizador.

Depois da submissão do trabalho, este será validado e posteriormente publicado para votação. Os trabalhos que não cumpram integralmente as condições descritas neste regulamento não serão publicados para votação.

V – VOTAÇÃO

A eleição do trabalho vencedor será feita da seguinte forma:

- Todos os trabalhos, que sejam validados, estarão disponíveis na área "Galeria de Trabalhos";
- Cada clique no botão "estrela", da plataforma, corresponde a um Voto;
- Cada utilizador da plataforma só pode votar uma única vez em cada trabalho;
- A votação está disponível apenas para os utilizadores registados na plataforma;
- O trabalho com um maior número de Votos é o vencedor do concurso.

Em caso de empate, o trabalho vencedor será aquele que tiver sido submetido mais cedo (data e hora de submissão).

VI – CRONOGRAMA

ETAPAS	DATAS
Lançamento do concurso	11 de fevereiro de 2019
Submissão dos trabalhos	11 de fevereiro a 6 de março de 2019
Votação	11 de fevereiro a 10 de março de 2019
Divulgação do vencedor	11 de março de 2019

VII – PRÉMIO

Aos três trabalhos mais votados serão atribuídos os seguintes prémios:

- **1.º lugar** - Tablet Samsung Galaxy (valor estimado de 250€)
- **2.º lugar** - Kit Telescópio e Microscópio (valor estimado de 70€)
- **3.º lugar** - Jogo de Tabuleiro (valor estimado de 30€)

Os trabalhos vencedores serão divulgados na área "**Concursos Nacionais**" e no mural da plataforma. Os vencedores serão contactados por telefone ou e-mail e os prémios serão enviados por correio registado ou por transportadora, no prazo de 1 mês após a divulgação do vencedor.

VIII – CONDIÇÕES GERAIS

A participação neste concurso implica a aceitação integral dos termos e condições no presente regulamento.

Os utilizadores, ao participarem no concurso, cedem todos os direitos dos trabalhos aos promotores da plataforma. Os trabalhos a concurso poderão ser utilizados como conteúdos na plataforma ou de divulgação.

Os trabalhos submetidos são da total responsabilidade do concorrente e não comprometem a escola ou as entidades promotoras do projeto e da plataforma.

Os promotores deste concurso não se responsabilizam pela impossibilidade de contacto, no caso de os dados presentes no formulário de inscrição estarem incorretos (nome, e-mail e telefone). Em caso de rotura ou descontinuação de algum dos prémios, estes serão substituídos por outros de valor igual ou superior.

No caso de situações imprevistas e excecionais, os promotores deste concurso reservam-se o direito de modificar ou cancelar o concurso.

EDITORA:

lusoinfo multimédia | editora

CONCURSO

PÕE-TE A MEXER!

REGULAMENTO DO CONCURSO

I – DEFINIÇÃO, CONTEXTO E OBJETIVOS

O Concurso Nacional **"Põe-te a mexer!"** é uma iniciativa promovida pela Lusoinfo Multimédia, no âmbito do Dia Mundial da Atividade Física, pretende promover a partilha de brincadeiras ativas das famílias e das escolas.

Os principais objetivos deste concurso são:

- sensibilizar para a importância do brincar;
- promover hábitos de lazer saudáveis;
- fomentar a atividade física;
- estimular a imaginação e a criatividade.

II – PARTICIPANTES

Este concurso, de caráter individual, está aberto a todos os elementos da comunidade escolar (alunos, professores, coordenadores e encarregados de educação), do **1.º Ciclo do Ensino Básico**, de todo o país, que tenham acesso à Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha..

III – TRABALHOS

Deverão ser submetidos a concurso pequenos vídeos com brincadeiras e/ou jogos, praticados em contexto escolar e/ou familiar, que envolvam a atividade física!

IV –SUBMISSÃO DOS TRABALHOS

O trabalho a concurso deve ser submetido, na plataforma, na área **"Concursos Nacionais"**, do seguinte modo:

- **1.º passo:** verificar e selecionar, se necessário, a identificação do autor do trabalho (município, agrupamento, escola, turma e nome);
- **2.º passo:** incluir um título e uma descrição do trabalho (máximo 500 caracteres);
- **3.º passo:** incluir o link do YouTube;
- **4.º passo:** preencher os dados para entrega de prémio (e-mail ou telefone).

Os dados solicitados, o e-mail ou o telefone, são obrigatórios, sendo que estes não serão publicados. Estes serão utilizados exclusivamente para entrega dos prémios. É possível retificar ou eliminar os dados fornecidos através de um contacto para o 229 428 612 ou por e-mail para geral@lusoinfo.com.

Após ser submetida, a participação não pode ser eliminada ou editada pelos utilizadores.

Depois da submissão do trabalho, este será validado e posteriormente publicado para votação. Os trabalhos que não cumpram integralmente as condições descritas neste regulamento não serão publicados para votação.

V – VOTAÇÃO

A eleição do trabalho vencedor será feita da seguinte forma:

- Todos os trabalhos, que sejam validados, estarão disponíveis na área "Galeria de Trabalhos";
- Cada clique no botão "estrela", da plataforma, corresponde a um Voto;
- Cada utilizador da plataforma só pode votar uma única vez em cada trabalho;
- A votação está disponível apenas para os utilizadores registados na plataforma;
- O trabalho com um maior número de Votos é o vencedor do concurso.

Em caso de empate, o trabalho vencedor será aquele que tiver sido submetido mais cedo (data e hora de submissão).

VI – CRONOGRAMA

ETAPAS	DATAS
Lançamento do concurso	13 de março de 2019
Submissão dos trabalhos	13 de março a 12 de abril de 2019
Votação	13 de março a 17 de abril de 2019
Divulgação do vencedor	18 de abril de 2019

VII – PRÉMIO

Aos três trabalhos mais votados serão atribuídos os seguintes prémios:

- **1.º lugar** - Bicicleta de criança (valor estimado de 125€);
- **2.º lugar** - Patins de criança (valor estimado de 40€);
- **3.º lugar** - Raquetes e volantes de Badminton (valor estimado de 20€).

Os trabalhos vencedores serão divulgados na área "Concursos Nacionais" e no mural da plataforma. Os vencedores serão contactados por telefone ou e-mail e os prémios serão enviados por correio registado ou por transportadora, no prazo de 1 mês após a divulgação do vencedor.

VIII – CONDIÇÕES GERAIS

A participação neste concurso implica a aceitação integral dos termos e condições no presente regulamento.

Os utilizadores, ao participarem no concurso, cedem todos os direitos dos trabalhos aos promotores da plataforma. Os trabalhos a concurso poderão ser utilizados como conteúdos na plataforma ou de divulgação.

Os trabalhos submetidos são da total responsabilidade do concorrente e não comprometem a escola ou as entidades promotoras do projeto e da plataforma.

Os promotores deste concurso não se responsabilizam pela impossibilidade de contacto, no caso de os dados presentes no formulário de inscrição estarem incorretos (nome, e-mail e telefone). Em caso de rotura ou descontinuação de algum dos prémios, estes serão substituídos por outros de valor igual ou superior.

No caso de situações imprevistas e excecionais, os promotores deste concurso reservam-se o direito de modificar ou cancelar o concurso.

EDITORA:

lusoinfo multimédia | editora

REGULAMENTO DO CONCURSO

I – DEFINIÇÃO, CONTEXTO E OBJETIVOS

O Concurso Nacional **"As maravilhas do património cultural europeu"** é uma iniciativa, dinamizada pela Lusoinfo Multimédia, que pretende promover o conhecimento do património cultural europeu.

Os principais objetivos deste concurso são:

- promover o conhecimento do património cultural europeu, material e imaterial;
- incentivar a diversidade cultural;
- desenvolver estratégias de pesquisa, recolha e tratamento de dados;
- estimular competências de conceção e desenvolvimento de trabalhos;
- promover a imaginação e a criatividade.

II – PARTICIPANTES

Este concurso, de caráter coletivo, está aberto a todas as turmas, do 1.º Ciclo do Ensino Básico, de todo o país, que tenham acesso à *Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha.*

Os trabalhos a concurso deverão ser submetidos por professores ou coordenadores, sendo possível submeter um ou vários trabalhos coletivos por turma.

III – TRABALHOS

Deverão ser submetidos a concurso trabalhos que retratem as maravilhas do património cultural europeu.

As turmas podem selecionar o património cultural alusivo à sua localidade ou a qualquer parte da Europa. O património a explorar e a apresentar no trabalho pode incluir património material (Igrejas, Castelos, Pinturas,...) e/ou património imaterial (Tradições, Festas, Música,...).

Devem ser submetidas a concurso imagens que representem o trabalho.

IV –SUBMISSÃO DOS TRABALHOS

O trabalho a concurso deve ser submetido, na plataforma, na área "Concursos Nacionais", do seguinte modo:

- **1.º passo:** verificar e selecionar, se necessário, a identificação do autor do trabalho (município, agrupamento, escola, turma e nome);

- **2.º passo:** incluir um título e uma descrição do trabalho (máximo 500 caracteres);

- **3.º passo:** enviar imagens que representem o trabalho (formato jpg ou png, num máximo de 6 imagens, tamanho máximo 5MB);

- **4.º passo:** preencher os dados para entrega de prémio (e-mail ou telefone).

Os dados solicitados, o e-mail ou o telefone, são obrigatórios, sendo que estes não serão publicados. Estes serão utilizados exclusivamente para entrega dos prémios. É possível retificar ou eliminar os dados fornecidos através de um contacto para o 229 428 612 ou por e-mail para geral@lusoinfo.com.

Após ser submetida, a participação não pode ser eliminada ou editada pelo utilizador.

Depois da submissão do trabalho, este será validado e posteriormente publicado para votação. Os trabalhos que não cumpram integralmente as condições descritas neste regulamento não serão publicados para votação.

V – VOTAÇÃO

A eleição do trabalho vencedor será feita da seguinte forma:

- Todos os trabalhos, que sejam validados, estarão disponíveis na área "Galeria de Trabalhos";
- Cada clique no botão "estrela", da plataforma, corresponde a um Voto;
- Cada utilizador da plataforma só pode votar uma única vez em cada trabalho;
- A votação está disponível apenas para os utilizadores registados na plataforma;
- O trabalho com um maior número de Votos é o vencedor do concurso.

Em caso de empate, o trabalho vencedor será aquele que tiver sido submetido mais cedo (data e hora de submissão).

VI – CRONOGRAMA

ETAPAS	DATAS
Lançamento do concurso	22 de abril de 2019
Submissão dos trabalhos	22 de abril a 15 de maio de 2019
Votação	22 de abril a 19 de maio de 2019
Divulgação do vencedor	20 de maio de 2019

VII – PRÉMIO

Aos três trabalhos mais votados serão atribuídos os seguintes prémios:

- **1.º lugar** - Kit Educativo: jogos, livros, instrumentos musicais... (valor estimado de 200€);

- **2.º lugar** - Kit de Livros (valor estimado de 100€);

- **3.º lugar** - Livro "Viagem ao Património Português", de Rita Jerónimo (valor estimado de 15€)

Os trabalhos vencedores serão divulgados na área "Concursos Nacionais" e no mural da plataforma. Os vencedores serão contactados por telefone ou e-mail e os prémios serão enviados por correio registado ou por transportadora, no prazo de 1 mês após a divulgação do vencedor.

VIII – CONDIÇÕES GERAIS

A participação neste concurso implica a aceitação integral dos termos e condições no presente regulamento.

Os utilizadores, ao participarem no concurso, cedem todos os direitos dos trabalhos aos promotores da plataforma. Os trabalhos a concurso poderão ser utilizados como conteúdos na plataforma ou de divulgação.

Os trabalhos submetidos são da total responsabilidade do concorrente e não comprometem a escola ou as entidades promotoras do projeto e da plataforma.

Os promotores deste concurso não se responsabilizam pela impossibilidade de contacto, no caso de os dados presentes no formulário de inscrição estarem incorretos (nome, e-mail e telefone). Em caso de rotura ou descontinuação de algum dos prémios, estes serão substituídos por outros de valor igual ou superior.

No caso de situações imprevistas e excecionais, os promotores deste concurso reservam-se o direito de modificar ou cancelar o concurso.

EDITORA:

lusoinfo multimédia | editora

CONCURSO "AS TRADIÇÕES DE NATAL DA MINHA FAMÍLIA!"

I – DEFINIÇÃO, CONTEXTO E OBJETIVOS

1. O Concurso Nacional **"As tradições de Natal da minha família!"** é um concurso promovido pela **Lusoinfo Multimédia**, que pretende promover as tradições de natal das famílias, que têm acesso à plataforma.

2. Os principais objetivos deste concurso são:

   - promover as tradições de Natal;
   - incentivar a diversidade cultural;
   - fomentar o conhecimento intercultural;
   - estimular competências de conceção e desenvolvimento de trabalhos;
   - promover a imaginação e a criatividade.

II – PARTICIPANTES

Este concurso, de caráter individual, está aberto a todos os elementos da **comunidade escolar** (crianças, educadores de infância, coordenadores e encarregados de educação), do da educação pré-escolar, de todo o país, que tenham acesso à plataforma.

III – TRABALHOS

Deverão ser submetidos a concurso trabalhos originais que retratem as tradições de natal, da família. Os trabalhos a apresentar a concurso podem incluir fotografia, ilustração, colagens ou outras técnicas de expressão plástica. Do mesmo modo, podem recorrer às tecnologias de informação para construir um trabalho digital.

O trabalho deve conter uma pequena mensagem alusiva à tradição natalícia representada.

Devem ser submetidas a concurso imagens que representem o trabalho.

IV – SUBMISSÃO DO TRABALHO E VALIDAÇÃO

O trabalho a concurso deve ser submetido, na plataforma, na área "Concursos Nacionais", do seguinte modo:

- verificar e selecionar, se necessário, a identificação dos autores do trabalho (município, agrupamento, escola e turma);
- incluir um título e uma descrição do trabalho (máximo 500 caracteres);
- enviar imagens que representem o trabalho (formato jpg ou png, num máximo de 6 imagens, tamanho máximo 5MB);
- preencher os dados para entrega de prémio (email ou telefone).

Os dados solicitados, o email ou o telefone, são obrigatórios, sendo que estes não serão publicados. Estes serão utilizados exclusivamente para entrega dos prémios. É possível retificar ou eliminar os dados fornecidos através de um contacto para o 229 428 612 ou por email para geral@lusoinfo.com.

Após serem submetidos, os trabalhos não podem ser eliminados ou editados.

Depois da submissão do trabalho, este será validado e posteriormente publicado para votação. Os trabalhos que não cumpram integralmente as condições descritas neste regulamento não serão publicados para votação.

V – VOTAÇÃO

A eleição do trabalho vencedor será feita da seguinte forma:

- Todos os trabalhos, que sejam validados, estarão disponíveis na área "Galeria de Trabalhos";
- Cada clique no botão "estrela", da plataforma, corresponde a um Voto;
- Cada utilizador da plataforma só pode votar uma única vez em cada trabalho;
- A votação está disponível apenas para os utilizadores registados na plataforma;
- O trabalho com um maior número de Votos é o vencedor do concurso.

Em caso de empate, o trabalho vencedor será aquele que tiver sido submetido mais cedo (data e hora de submissão).

VI – CRONOGRAMA

ETAPAS	DATAS
Lançamento do concurso	4 de dezembro de 2018
Submissão dos trabalhos	4 de dezembro de 2018 a 11 de janeiro de 2019
Votação	4 de dezembro de 2018 a 14 de janeiro de 2019
Divulgação do vencedor	15 de janeiro de 2019

VII – PRÉMIO

Aos três trabalhos mais votados serão atribuídos os seguintes prémios:

- **1.º lugar** - Tablet Samsung Galaxy Tab A (valor estimado de 250€)
- **2.º lugar** - Jogos Clássicos (valor estimado de 100€)
- **3.º lugar** - Livro de Literatura Infantil (valor estimado de 20€)

Os trabalhos vencedores serão divulgados na área "Concursos Nacionais" e no mural da plataforma. Os vencedores serão contactados por telefone ou email e os prémios serão enviados por correio registado ou por transportadora, no prazo de 1 mês após a divulgação do vencedor.

VIII – CONDIÇÕES GERAIS

A participação neste concurso implica a aceitação integral dos termos e condições no presente regulamento.

Os utilizadores, ao participarem no concurso, cedem todos os direitos dos trabalhos aos promotores da plataforma. Os trabalhos a concurso poderão ser utilizados como conteúdos na plataforma ou de divulgação.

Os trabalhos submetidos são da total responsabilidade do concorrente e não comprometem a escola ou as entidades promotoras do projeto e da plataforma.

Os promotores deste concurso não se responsabilizam pela impossibilidade de contacto, no caso de os dados presentes no formulário de inscrição estarem incorretos (nome, email e telefone). Em caso de rotura ou descontinuação de algum dos prémios, estes serão substituídos por outros de valor igual ou superior.

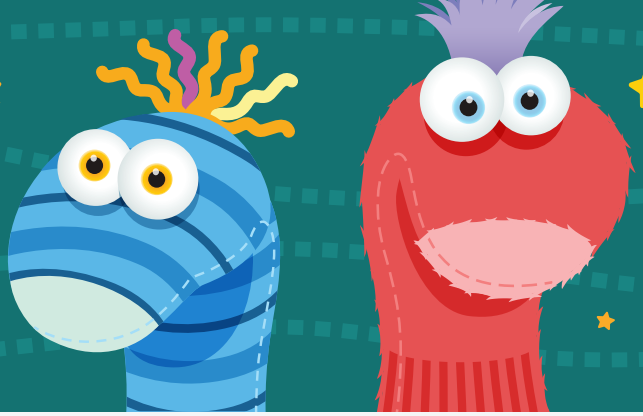
No caso de situações imprevistas e excecionais, os promotores deste concurso reservam-se o direito de modificar ou cancelar o concurso.

EDITORA:

lusoinfo multimédia | editora

CONCURSO

OS AMIGOS MÁGICOS DA BIA E DO KIKO!



REGULAMENTO DO CONCURSO

I – DEFINIÇÃO, CONTEXTO E OBJETIVOS

O Concurso Nacional "**Os amigos mágicos da Bia e do Kiko!"** é um concurso promovido pela Lusoinfo Multimédia, que pretende dinamizar a interação dos utilizadores com as personagens e histórias da plataforma.

Os principais objetivos deste concurso são:

- aprofundar o conhecimento das personagens e histórias da plataforma;
- incentivar a partilha de ideias e construções;
- desenvolver a destreza da motricidade fina;
- estimular competências de conceção e desenvolvimento de trabalhos;
- promover a imaginação e a criatividade.

II – PARTICIPANTES

Este concurso, de caráter coletivo, está aberto a todos os grupos da Educação Pré-Escolar, de todo o país, que tenham acesso à *Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha*.

III – TRABALHOS

Deverão ser submetidos a concurso trabalhos originais que retratem uma personagem ou mais do universo da Bia e do Kiko ou, então, podem ser criados novos amigos para estas personagens. O(s) trabalho(s) a apresentar a concurso deve(m) ter o formato de fantoche de meia. Podem ser utilizadas diferentes técnicas de expressão plástica para decorá-lo.

O trabalho deve conter uma pequena mensagem alusiva à personagem/personagens criada(s).

Devem ser submetidas a concurso imagens que representem o trabalho.

IV –SUBMISSÃO DOS TRABALHOS

O trabalho a concurso deve ser submetido, na plataforma, na área "Concursos Nacionais", do seguinte modo:

- **1.º passo:** Verificar e selecionar, se necessário, a identificação dos autores do trabalho (município, agrupamento, escola, grupo e nome);

- **2.º passo:** Incluir um título e uma descrição do trabalho (máximo 500 caracteres);

- **3.º passo:** Enviar imagens que representem o trabalho (formato jpg ou png, num máximo de 6 imagens, tamanho máximo 5MB);

- **4.º passo:** Preencher os dados para entrega de prémio (e-mail ou telefone).

Os dados solicitados, o e-mail ou o telefone, são obrigatórios, sendo que estes não serão publicados. Estes serão utilizados exclusivamente para entrega dos prémios. É possível retificar ou eliminar os dados fornecidos através de um contacto para o 229 428 612 ou por e-mail para geral@lusoinfo.com.

Após ser submetida, a participação não pode ser eliminada ou editada.

Depois da submissão do trabalho, este será validado e posteriormente publicado para votação. Os trabalhos que não cumpram integralmente as condições descritas neste regulamento não serão publicados para votação.

V – VOTAÇÃO

A eleição do trabalho vencedor será feita da seguinte forma:

- Todos os trabalhos, que sejam validados, estarão disponíveis na área "Galeria de Trabalhos";
- Cada clique no botão "estrela", da plataforma, corresponde a um Voto;
- Cada utilizador da plataforma só pode votar uma única vez em cada trabalho;
- A votação está disponível apenas para os utilizadores registados na plataforma;
- O trabalho com um maior número de Votos é o vencedor do concurso.

Em caso de empate, o trabalho vencedor será aquele que tiver sido submetido mais cedo (data e hora de submissão).

VI – CRONOGRAMA

ETAPAS	DATAS
Lançamento do concurso	16 de janeiro de 2019
Submissão dos trabalhos	16 de janeiro a 4 de fevereiro de 2019
Votação	16 de janeiro a 7 de fevereiro de 2019
Divulgação do vencedor	8 de fevereiro de 2019

VII – PRÉMIO

Aos três trabalhos mais votados serão atribuídos os seguintes prémios:

- **1.º lugar** - Kit Educativo: jogos, livros, instrumentos musicais... (valor estimado de 200€)

- **2.º lugar** - Kit de Livros (valor estimado de 100€)

- **3.º lugar** - Livro "Amigos", Eric Carle (valor estimado de 15€)

Os trabalhos vencedores serão divulgados na área "Concursos Nacionais" e no mural da plataforma. Os vencedores serão contactados por telefone ou e-mail e os prémios serão enviados por correio registado ou por transportadora, no prazo de 1 mês após a divulgação do vencedor.

VIII – CONDIÇÕES GERAIS

A participação neste concurso implica a aceitação integral dos termos e condições no presente regulamento.

Os utilizadores, ao participarem no concurso, cedem todos os direitos dos trabalhos aos promotores da plataforma. Os trabalhos a concurso poderão ser utilizados como conteúdos na plataforma ou de divulgação.

Os trabalhos submetidos são da total responsabilidade do concorrente e não comprometem a escola ou as entidades promotoras do projeto e da plataforma.

Os promotores deste concurso não se responsabilizam pela impossibilidade de contacto, no caso de os dados presentes no formulário de inscrição estarem incorretos (nome, e-mail e telefone). Em caso de rotura ou descontinuação de algum dos prémios, estes serão substituídos por outros de valor igual ou superior.

No caso de situações imprevistas e excecionais, os promotores deste concurso reservam-se o direito de modificar ou cancelar o concurso.

EDITORA:

lusoinfo multimédia | editora

CONCURSO

AS NOSSAS MÁSCARAS ECOLÓGICAS!

PRÉ-ESCOLAR

REGULAMENTO DO CONCURSO

I – DEFINIÇÃO, CONTEXTO E OBJETIVOS

O Concurso Nacional **"As nossas máscaras ecológicas!"** é uma iniciativa, dinamizada pela Lusoinfo Multimédia, que pretende assinalar as tradições carnavalescas e promover o respeito pelo ambiente.

Os principais objetivos deste concurso são:

- promover as tradições carnavalescas;
- estimular competências de conceção e de desenvolvimento de trabalhos;
- consciencializar para a importância do uso de materiais reutilizáveis;
- incentivar o hábito de reciclar e de reutilizar materiais;
- desenvolver a imaginação e a criatividade.

II – PARTICIPANTES

Este concurso, de caráter coletivo, está aberto a todos os grupos, da Educação Pré-Escolar, de todo o país, que tenham acesso à plataforma.

III – TRABALHOS

Os grupos devem construir uma máscara, fazendo uso de materiais reciclados ou de desperdício. O tema das máscaras é livre.

Devem ser submetidas a concurso imagens que representem a máscara e uma pequena mensagem alusiva ao seu processo de construção e aos materiais utilizados.

IV –SUBMISSÃO DOS TRABALHOS

O trabalho a concurso deve ser submetido, por educadores ou coordenadores, na plataforma, na área "Concursos Nacionais", do seguinte modo:

- **1.º passo:** verificar e selecionar, se necessário, a identificação do autor do trabalho (município, agrupamento, escola e grupo);

- **2.º passo:** incluir um título e uma descrição do trabalho (máximo 500 caracteres);

- **3.º passo:** enviar imagens que representem o trabalho (formato jpg ou png, num máximo de 6 imagens, tamanho máximo 5MB);

- **4.º passo:** preencher os dados para entrega de prémio (e-mail ou telefone).

Os dados solicitados, o e-mail ou o telefone, são obrigatórios, sendo que estes não serão publicados. Estes serão utilizados exclusivamente para entrega dos prémios. É possível retificar ou eliminar os dados fornecidos através de um contacto para o 229 428 612 ou por e-mail para geral@lusoinfo.com.

Após ser submetida, a participação não pode ser eliminada ou editada pelo utilizador.

Depois da submissão do trabalho, este será validado e posteriormente publicado para votação. Os trabalhos que não cumpram integralmente as condições descritas neste regulamento não serão publicados para votação.

V – VOTAÇÃO

A eleição do trabalho vencedor será feita da seguinte forma:

- Todos os trabalhos, que sejam validados, estarão disponíveis na área "Galeria de Trabalhos";
- Cada clique no botão "estrela", da plataforma, corresponde a um Voto;
- Cada utilizador da plataforma só pode votar uma única vez em cada trabalho;
- A votação está disponível apenas para os utilizadores registados na plataforma;
- O trabalho com um maior número de Votos é o vencedor do concurso.

Em caso de empate, o trabalho vencedor será aquele que tiver sido submetido mais cedo (data e hora de submissão).

VI – CRONOGRAMA

ETAPAS	DATAS
Lançamento do concurso	11 de fevereiro de 2019
Submissão dos trabalhos	11 de fevereiro a 6 de março de 2019
Votação	11 de fevereiro a 10 de março de 2019
Divulgação do vencedor	11 de março de 2019

VII – PRÉMIO

O Grupo vencedor receberá Entradas para visitar Jardins Zoológicos ou Aquários, em Portugal (valor estimado de 400€).

O trabalho vencedor será divulgado na área "Concursos Nacionais" e no mural da plataforma. O grupo vencedor será contactado por telefone ou e-mail e o prémio será enviado por correio registado ou por transportadora, no prazo de 1 mês após a divulgação do vencedor.

VIII – CONDIÇÕES GERAIS

A participação neste concurso implica a aceitação integral dos termos e condições no presente regulamento.

Os utilizadores, ao participarem no concurso, cedem todos os direitos dos trabalhos aos promotores da plataforma. Os trabalhos a concurso poderão ser utilizados como conteúdos na plataforma ou de divulgação.

Os trabalhos submetidos são da total responsabilidade do concorrente e não comprometem a escola ou as entidades promotoras do projeto e da plataforma.

Os promotores deste concurso não se responsabilizam pela impossibilidade de contacto, no caso de os dados presentes no formulário de inscrição estarem incorretos (nome, e-mail e telefone). Em caso de rotura ou descontinuação de algum dos prémios, estes serão substituídos por outros de valor igual ou superior.

No caso de situações imprevistas e excecionais, os promotores deste concurso reservam-se o direito de modificar ou cancelar o concurso.

CONCURSO

PÕE-TE A MEXER!

PRÉ-ESCOLAR

REGULAMENTO DO CONCURSO

I – DEFINIÇÃO, CONTEXTO E OBJETIVOS

O Concurso Nacional **"Põe-te a mexer!"** é uma iniciativa, dinmizada pela Lusoinfo Multimédia, no âmbito do Dia Mundial da Atividade Física, que pretende promover a partilha de brincadeiras ativas das famílias e das escolas.

Os principais objetivos deste concurso são:

- sensibilizar para a importância do brincar;
- promover hábitos de lazer saudáveis;
- fomentar a atividade física;
- estimular a imaginação e a criatividade.

II – PARTICIPANTES

Este concurso, de caráter individual, está aberto a todos os elementos da comunidade escolar (crianças, educadores, coordenadores e encarregados de educação), da Educação Pré-Escolar, de todo o país, que tenham acesso à *Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha.*

III – TRABALHOS

Deverão ser submetidos a concurso pequenos vídeos com brincadeiras e/ou jogos, praticados em contexto escolar e/ou familiar, que envolvam a atividade física!

IV –SUBMISSÃO DOS TRABALHOS

O trabalho a concurso deve ser submetido, na plataforma, na área "Concursos Nacionais", do seguinte modo:

- **1.º passo:** verificar e selecionar, se necessário, a identificação do autor do trabalho (município, agrupamento, escola, grupo e nome);
- **2.º passo:** incluir um título e uma descrição do trabalho (máximo 500 caracteres);
- **3.º passo:** incluir o link do YouTube;
- **4.º passo:** preencher os dados para entrega de prémio (e-mail ou telefone).

Os dados solicitados, o e-mail ou o telefone, são obrigatórios, sendo que estes não serão publicados. Estes serão utilizados exclusivamente para entrega dos prémios. É possível retificar ou eliminar os dados fornecidos através de um contacto para o 229 428 612 ou por e-mail para geral@lusoinfo.com.

Após ser submetida, a participação não pode ser eliminada ou editada pelo utilizador.

Depois da submissão do trabalho, este será validado e posteriormente publicado para votação. Os trabalhos que não cumpram integralmente as condições descritas neste regulamento não serão publicados para votação.

V – VOTAÇÃO

A eleição do trabalho vencedor será feita da seguinte forma:

- Todos os trabalhos, que sejam validados, estarão disponíveis na área "Galeria de Trabalhos";
- Cada clique no botão "estrela", da plataforma, corresponde a um Voto;
- Cada utilizador da plataforma só pode votar uma única vez em cada trabalho;
- A votação está disponível apenas para os utilizadores registados na plataforma;
- O trabalho com um maior número de Votos é o vencedor do concurso.

Em caso de empate, o trabalho vencedor será aquele que tiver sido submetido mais cedo (data e hora de submissão).

VI – CRONOGRAMA

ETAPAS	DATAS
Lançamento do concurso	13 de março de 2019
Submissão dos trabalhos	13 de março a 12 de abril de 2019
Votação	13 de março a 17 de abril de 2019
Divulgação do vencedor	18 de abril de 2019

VII – PRÉMIO

Aos três trabalhos mais votados serão atribuídos os seguintes prémios:

- **1.º lugar** - Bicicleta de criança (valor estimado de 90€);
- **2.º lugar** - Trotinete (valor estimado de 40€);
- **3.º lugar** - Raquetes e volantes de Badminton (valor estimado de 20€).

Os trabalhos vencedores serão divulgados na área "Concursos Nacionais" e no mural da plataforma. Os vencedores serão contactados por telefone ou e-mail e os prémios serão enviados por correio registado ou por transportadora, no prazo de 1 mês após a divulgação do vencedor.

VIII – CONDIÇÕES GERAIS

A participação neste concurso implica a aceitação integral dos termos e condições no presente regulamento.

Os utilizadores, ao participarem no concurso, cedem todos os direitos dos trabalhos aos promotores da plataforma. Os trabalhos a concurso poderão ser utilizados como conteúdos na plataforma ou de divulgação.

Os trabalhos submetidos são da total responsabilidade do concorrente e não comprometem a escola ou as entidades promotoras do projeto e da plataforma.

Os promotores deste concurso não se responsabilizam pela impossibilidade de contacto, no caso de os dados presentes no formulário de inscrição estarem incorretos (nome, e-mail e telefone). Em caso de rotura ou descontinuação de algum dos prémios, estes serão substituídos por outros de valor igual ou superior.

No caso de situações imprevistas e excecionais, os promotores deste concurso reservam-se o direito de modificar ou cancelar o concurso.

EDITORA:

lusoinfo multimédia | editora

Anexo 2

CONCURSO
INTERMUNICIPAL
—
1.ª Edição
2018-2019

As
OLIMPÍADAS
da Cidadania e do Património

REGULAMENTO DO CONCURSO

I – DEFINIÇÃO, CONTEXTO E OBJETIVOS

A 1.ª edição do **Concurso Intermunicipal "As Olimpíadas do Património e da Cidadania"** terá início no dia 23 de abril e terminará no dia 4 de junho, com o evento final onde será nomeada a turma vencedora. Este evento, que resultará na fase final da competição, irá decorrer no Auditório Municipal de Esposende.

Cabe à Lusoinfo Multimédia a iniciativa e o desenvolvimento do Concurso Intermunicipal, ao longo de duas fases consecutivas:

Fase Municipal: engloba a competição entre turmas, na *Plataforma +Cidadania*, podendo todos os alunos participar individualmente para alcançarem a melhor pontuação possível, para a sua turma. Desta fase será apurada uma turma vencedora, por município.

Fase Intermunicipal: engloba a competição entre as turmas vencedoras da fase municipal, representantes de cada município, que integram a CIM do Cávado.

Esta fase da competição intermunicipal irá nomear o vencedor final do concurso.

Os principais objetivos deste concurso são:

- Projetar um intercâmbio entre as escolas dos 6 municípios, assim como a partilha de experiências culturais e de conhecimentos entre as crianças.
- Impulsionar a utilização das TIC na aprendizagem.
- Melhorar os conhecimentos culturais, sociais e políticos da comunidade.
- Potenciar a participação dos alunos e das famílias na comunidade local.

II – PARTICIPANTES

O concurso está aberto a todas as turmas dos 3.º e 4.º anos, do 1.º Ciclo do Ensino Básico, dos 6 municípios que constituem a CIM do Cávado e que tenham acesso à *Plataforma +Cidadania.*

III – CONDIÇÕES GERAIS DE PARTICIPAÇÃO

Fase Municipal

Nesta fase, que decorre entre 23 de abril e 28 de maio, os alunos poderão participar individualmente no Jogo "As Olimpíadas da Cidadania e do Património", podendo jogar tantas vezes quantas as que quiserem, para tentarem alcançar a melhor pontuação possível.

O Jogo estará disponível na *Plataforma +Cidadania,* **até às 23h59 do dia 28 de maio**, pelo que os participantes poderão utilizar os seus dados de acesso para jogar.

Desta fase irá resultar uma turma vencedora por município, que será a que tiver a melhor pontuação. **A pontuação de cada turma será a média da pontuação de todos os alunos. É importante referir que os alunos que não jogarem contribuem para a média da turma com zero pontos. A média da pontuação da turma só começa a ser contabilizada quando, no mínimo, 5 alunos concluírem o jogo. Conta para efeitos de classificação apenas a melhor pontuação conseguida, ou seja, a pontuação final não é acumulativa.**

Os professores titulares devem verificar se a lista dos alunos está atualizada, até 15 de maio. Esta lista encontra-se na *Plataforma +Cidadania*, na Área do Professor. Se houver a necessidade de reportar alguma situação incorreta devem utilizar, por favor, o seguinte endereço: olimpiadas@lusoinfo.com

Fase Intermunicipal

A 2.ª fase do concurso consiste na competição entre as 6 turmas com a melhor pontuação registada na 1.ª fase. Cada turma, que irá representar o município a que pertence, terá de competir pelo lugar vencedor num jogo interativo criado e dinamizado pela Lusoinfo Multimédia.

Esta competição irá consistir evento final do Concurso que deverá decorrer no dia 4 de junho, no Auditório Municipal de Esposende.

Material de apoio:

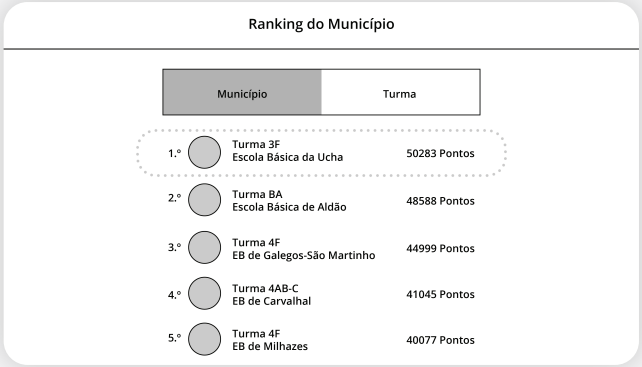
Os participantes podem explorar os conteúdos da *Plataforma +Cidadania*, relativos aos temas que compõem a **Educação para a Cidadania e o Currículo Local**. As questões relativas ao Currículo Local serão específicas sobre os municípios que integram a CIM do Cávado.

VI – SISTEMA DE APRESENTAÇÃO DE RESULTADOS

Ao longo da Fase Municipal, no Jogo "As Olimpíadas da Cidadania e do Património", serão efetuados 2 tipos de registos de pontuação:

1. Será possível visualizar a pontuação dos participantes ao nível da turma.

2. Será também possível visualizar, ao nível do município, a pontuação das turmas participantes.



VI – CRONOGRAMA

ETAPAS	DATAS
Fase Municipal (Apuramento das 6 turmas vencedoras)	23 de abril a 28 de maio
Divulgação das 6 turmas vencedoras	29 de maio
Fase Intermunicipal/e Evento final do Concurso (Apuramento da turma vencedora)	4 de junho

VIII – PRÉMIOS

Deverão ser considerados os seguintes prémios:

- **Prémios** para as 6 turmas que venceram a Fase Municipal. Estes prémios são da responsabilidade dos municípios constituintes da CIM do Cávado. Isto é, cada município irá entregar um prémio à turma vencedora que o representa.

- **Prémio para a turma vencedora do Concurso -** Bilhetes de entrada para o novo Parque Aventura de Braga - Picoto Park!

EDITORA:
lusoinfo multimédia | editora

vale do cávado
comunidade intermunicipal do cávado

ENTIDADES FINANCIADORAS:
NORTE2020
PROGRAMA OPERACIONAL REGIONAL DO NORTE
PORTUGAL 2020
UNIÃO EUROPEIA
Fundo Social Europeu

Anexo 3

Reunião n.º 1 / 2018

Decorreu no dia 9 de Novembro de 2018 pelas 14h30 uma reunião de coordenação e acompanhamento do Projeto "+Cidadania".

Ordem de trabalhos

- Arranque da Plataforma
- Conteúdos Plataforma
- Olimpíadas da Cidadania e do Património
-

Lista de presenças

Nome	Função	Assinatura
Daniela Gomes	coordenadora Pericia do Cávado	
Ângelo Magalhães	consultor	

Promotor:

vale do cávado
comunidade intermunicipal do cávado

Financiado por:

NORTE2020 PORTUGAL 2020 UNIÃO EUROPEIA Fundo Social Europeu

Ata da Reunião n. º1/2018

No dia 9 de novembro de 2018, decorreu uma reunião de coordenação e acompanhamento do Projeto "+Cidadania", na Comunidade Intermunicipal do Cávado. Segue o resumo da reunião:

1. **Arranque da Plataforma ano 2018/2019:**

- Foi realizado um ponto de situação relativamente à criação e entrega de credenciais de acesso à Plataforma.

2. **Conteúdos da Plataforma:**

- Foram apresentadas as novidades relativamente aos concursos e desafios, que são lançados na plataforma.
- Foi feito um ponto de situação do desenvolvimento do Currículo Local, de cada município.

3. **Olimpíadas da Cidadania e do Património:**

- Foi apresentada uma proposta para o Concurso Intermunicipal "Olimpíadas da Cidadania e do Património". O concurso terá duas fases: fase municipal, na plataforma, e fase intermunicipal, evento público.
- Apresentou-se um exemplo do jogo que vai ser disponibilizado na plataforma, na fase municipal.
- A CIM ficou de confirmar a data e local da fase intermunicipal e o prémio para a turma vencedora da fase intermunicipal.

Promotor:
vale do cávado
comunidade intermunicipal do cávado

Financiado por:
NORTE2020 PORTUGAL 2020 UNIÃO EUROPEIA Fundo Social Europeu