

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

Relatório de Execução nº 3

Data: de setembro de 2019 a julho de 2020

Promotor:



Financiado por:



Conteúdo

1	Introdução	3
2	Plataforma	4
3	BackOffice de Criação e Gestão de utilizadores	5
4	Área de Conteúdos	15
4.1	Educação para a Cidadania	15
4.1.1	Quadro síntese do Currículo da Educação para a Cidadania	16
4.2	Testa o teu Conhecimento.....	21
4.2.1	Quadro síntese dos Conteúdos de “Testa o teu Conhecimento 2.º ano”	21
4.2.2	Quadro síntese dos Conteúdos de “Testa o teu Conhecimento 3.º ano”	24
4.2.3	Quadro síntese dos Conteúdos de “Testa o teu Conhecimento 4.º ano”	27
4.3	Atividades em Família	29
4.3.1	Quadro síntese dos Conteúdos de Atividades em Família.....	30
4.3.2	Lista detalhada dos conteúdos de “Oficina das Artes”	31
4.3.3	Lista detalhada dos conteúdos de “Aprender Fazendo”	32
4.3.4	Lista detalhada dos conteúdos de “Hora do Conto”	35
4.3.5	Lista detalhada dos conteúdos de “Cantinho das Atividades	37
5	Desafios	39
6	Concursos e Iniciativas	43
6.1	Concursos Nacionais	43
6.2	Concursos Intermunicipais.....	46
7	Webinars “À conversa com...”	49
8	Artigos em destaque	51
9	Newsletter	54
10	Apoio técnico e monitorização da plataforma	56
10.1	Apoio técnico	56
10.2	Contact Center	56
10.3	Estatísticas	57
	Anexos	58
	Anexo 1 - Regulamentos Concursos e Iniciativas Nacionais	
	Anexo 2 - Regulamento Concurso Intermunicipal	
	Anexo 3 – Lista detalhada de “Newsletters” em 2019/2020	

1 Introdução

Para o arranque do Projeto no ano letivo 2019/2020, foram personalizadas e melhoradas as áreas e funcionalidades da plataforma. Da mesma forma, foi configurado o Sistema de BackOffice para a criação, gestão e manutenção da plataforma e dos utilizadores, para o ano letivo 2019/2020.

Nesta fase, procedeu-se ao desenvolvimento de conteúdos para a área Educação para a Cidadania, Testa o teu Conhecimento e Atividades em Família, desde a conceção, as animações e as ilustrações.

Neste documento, serão apresentados detalhadamente todos os conteúdos disponibilizados na plataforma.

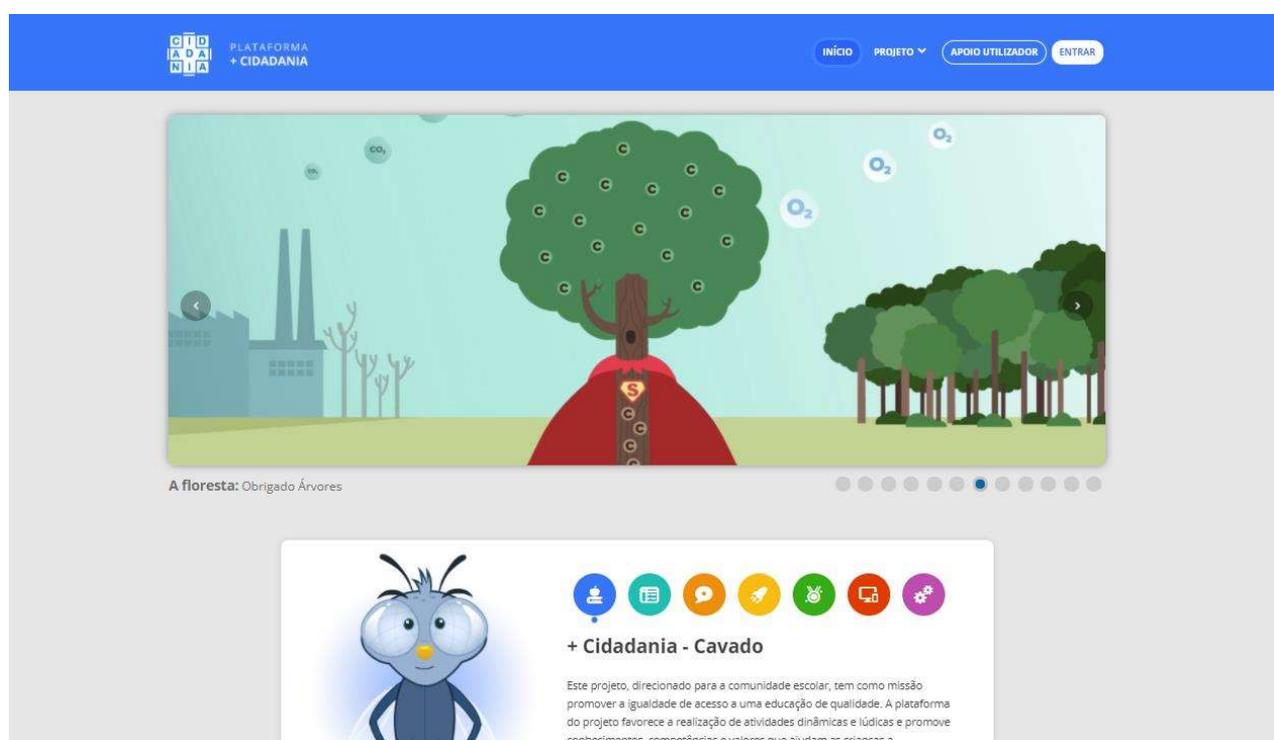
Procedeu-se à criação de desafios, concursos e iniciativas que iremos apresentar pormenorizadamente.

2 Plataforma

A plataforma **+Cidadania** proporciona um ambiente de aprendizagem rico em tecnologia, facilitador da aprendizagem, do trabalho colaborativo e da partilha de ideias.

A plataforma inclui:

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



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

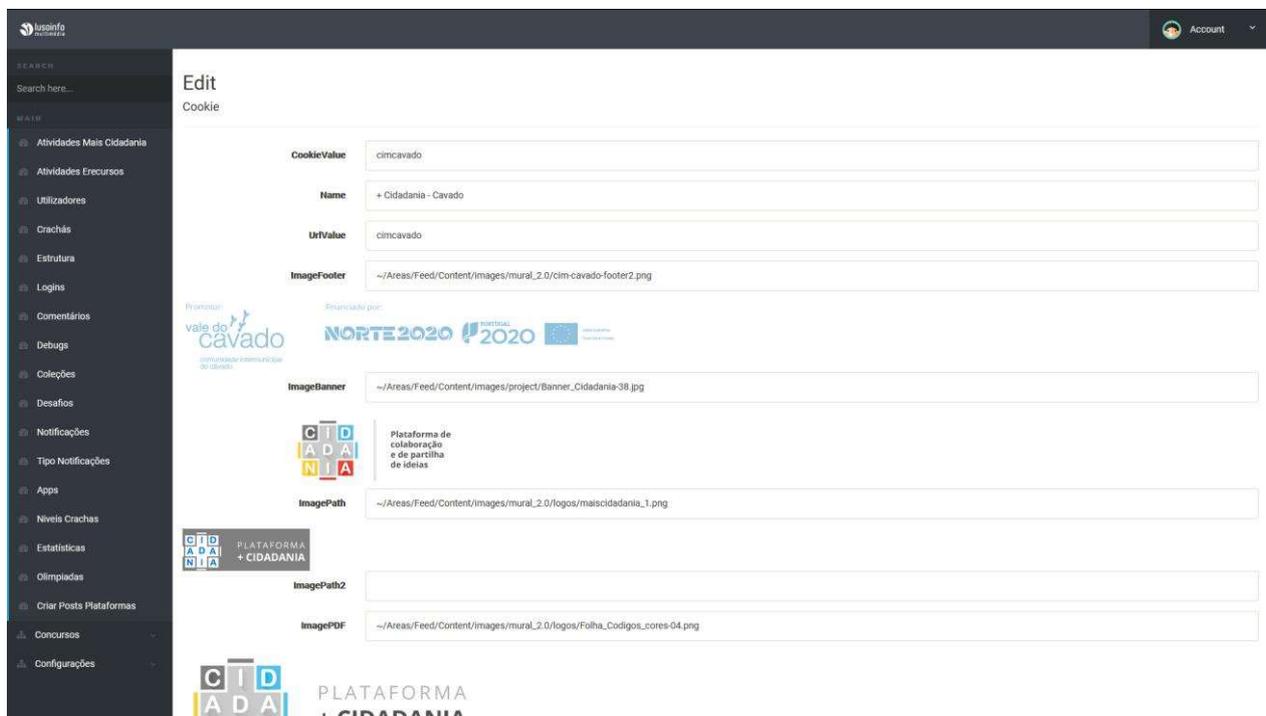
Link: www.maiscidadania.cimcavado.pt

Nome de utilizador: BCL.CP1834291

Palavra-passe: 246c69

3 BackOffice de Criação e Gestão de utilizadores

Durante esta fase, o Sistema de BackOffice foi migrado com todas as novas informações e atualizações.



13/11/2019 11:17:20	13/11/2019 11:17:20	Escola Básica de Esposende	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	b788863f-c6cb-4e27-b4a5-c5af996ada13	Edit Details Delete
13/11/2019 11:17:20	13/11/2019 11:17:20	1ª E-1A	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	bb5bc573-c4ba-4c4c-b885-977c57894023	Edit Details Delete
13/11/2019 11:17:41	13/11/2019 11:17:41	1ª E-1B	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	12ed385-fb4b-45f5-92da-cb1921a4c75e	Edit Details Delete
13/11/2019 11:18:05	13/11/2019 11:18:05	2ª E-2A	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	b72061b0-bcc2-435d-9fb5-0c94993a6aa2	Edit Details Delete
13/11/2019 11:18:28	13/11/2019 11:18:28	2ª E-2B	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	e3639ea1-a057-4fa6-8058-873e1cc9797b	Edit Details Delete
13/11/2019 11:18:54	13/11/2019 11:18:54	3ª E-3A	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9d448aba-ee7f-4975-b7ae-69d025990368	Edit Details Delete
13/11/2019 11:19:18	13/11/2019 11:19:18	3ª E-3B	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3a67a35b-5deb-4212-8062-07a416b13153	Edit Details Delete
13/11/2019 11:19:50	13/11/2019 11:19:50	3ª E-3C	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	b110db3f-0bb2-410e-8904-5ae26ab0113	Edit Details Delete
13/11/2019 11:20:26	13/11/2019 11:20:26	4ª E-4A	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	aec0b40e-8345-4956-96de-e22da77d79c3	Edit Details Delete
13/11/2019 11:20:55	13/11/2019 11:20:55	4ª E-4B	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	f46a4635-5fed-478c-912f-7008f4abd459	Edit Details Delete
13/11/2019 11:21:30	13/11/2019 11:21:30	Escola Básica de Facho	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ffee9e0b-263e-4d52-91f2-7968238f6e96	Edit Details Delete
13/11/2019 11:21:31	13/11/2019 11:21:31	1ª FA-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	d64475da-5b37-4cf1-9ae1-24aca08a1b41	Edit Details Delete
13/11/2019 11:22:04	13/11/2019 11:22:04	2ª FA-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8f805965-6489-4df2-a7ed-7b1df7e4486e	Edit Details Delete
13/11/2019 11:22:41	13/11/2019 11:22:41	3ª FA-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	a075036a-1ac5-4f7f-b970-13e9ce59d0fe	Edit Details Delete
13/11/2019 11:23:20	13/11/2019 11:23:20	4ª FA-4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	d68f210f-22d0-4e4b-9978-2f4873dd5d64	Edit Details Delete
13/11/2019 11:23:58	13/11/2019 11:23:58	Escola Básica de Fão	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2a9219ab-7f1c-4d13-ab48-e36346fdbae0e	Edit Details Delete
13/11/2019 11:23:58	13/11/2019 11:23:58	1ª F-1/4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	de583130-913f-4cdc-adab-28221fe91f5e	Edit Details Delete
13/11/2019	13/11/2019	2ª F-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	c068a2f2-866a-4d4b-b20a-d66b68cc5cb7	Edit Details Delete

Para o ano letivo 2019/2020, foram criados os utilizadores e personalizadas as minutas de carta com as credenciais de acesso à plataforma, para entrega aos docentes, coordenadores e encarregados de educação.

Foram criados os utilizadores apresentados de seguida.

	Coordenadores	Professores	Professores Apoio	Encarregados de Educação	Alunos	Total Geral
Amares	20	46	3	527	527	596
Agrupamento de Escolas de Amares		46		527	527	573
Centro Escolar de Bouro Santa Maria		6		29	29	35
Centro Escolar de Caldelas		5		33	33	38
Centro Escolar de D. Gualdim Pais		11		197	197	208
Centro Escolar de Ferreiros		14		128	128	142
Centro Escolar do Vale do Cávado		5		61	61	66
Centro Escolar do Vale do Homem		5		78	78	83
Centro Escolar Vale do Homem				1	1	1

	Coordenadores	Professores	Professores Apoio	Encarregados de Educação	Alunos	Total Geral
Terras de Bouro	16	13	3	172	172	204
Agrupamento de Escolas de Terras de Bouro		13		172	172	185
Escola Básica de Gerês		2		19	19	21
Escola Básica de Rio Caldo		5		40	40	45
Escola Básica e Secundária de Terras de Bouro		6		113	113	119

	Coordenadores	Professores	Professores Apoio	Encarregados de Educação	Alunos	Total Geral
Esposende	101	94	8	1322	1322	1525
Agrupamento de Escolas						
António Correia de Oliveira		53		798	798	851
Escola Básica de Apúlia		4		65	65	69
Escola Básica de Barral		5		85	85	90
Escola Básica de Criaz		3		36	36	39
Escola Básica de Curvos		4		36	36	40
Escola Básica de Esposende		10		214	214	224
Escola Básica de Facho		4		94	94	98
Escola Básica de Fão		6		90	90	96
Escola Básica de Fonte Boa		5		54	54	59
Escola Básica de Gandra		4		73	73	77
Escola Básica de Gemeses		4		28	28	32
Escola Básica de Rio Tinto		4		23	23	27
Agrupamento de Escolas						
António Rodrigues Sampaio		41		524	524	565
Escola Básica de Belinho		5		60	60	65
Escola Básica de Forjães		8		116	116	124
Escola Básica de Góios		4		100	100	104
Escola Básica de Guilheta		4		33	33	37
Escola Básica de Mar		4		75	75	79
Escola Básica de Pinhote		7		41	41	48
Escola Básica de Rio de Moinhos		4		51	51	55
Escola Básica de Vila Chã		5		48	48	53

	Coordenadores	Professores	Professores Apoio	Encarregados de Educação	Alunos	Total Geral
Município Barcelos	146	526	19	3914	3914	4605
Agrupamento de Escolas						
Alcaides de Faria		64		368	368	432
Escola Básica da Ucha		8		40	40	48
Escola Básica de Areias de S.Vicente		8		30	30	38
Escola Básica de Caminhos-Lama		8		23	23	31
Escola Básica de Galegos-Santa Maria		11		95	95	106
Escola Básica de Galegos-São Martinho		7		72	72	79
Escola Básica de Manhente		14		79	79	93
Escola Básica de Oliveira		8		29	29	37

Agrupamento de Escolas de Barcelos	43	338	338	381
Escola Básica de Barqueiros	7	71	71	78
Escola Básica de Gilmonde	14	94	94	108
Escola Básica de igreja-Cristelo	7	65	65	72
Escola Básica de Milhazes	7	75	75	82
Escola Básica de Paradela, Algova	8	33	33	41
Agrupamento de Escolas de Braga Oeste	21	169	169	190
Escola Básica de Bastuço-Santo Estevão	5	16	16	21
Escola Básica de Bastuço-São João	4	13	13	17
Escola Básica de Martim	7	63	63	70
Escola Básica de Pousa	5	77	77	82
Agrupamento de Escolas de Fragoso	45	174	174	219
Escola Básica de Aldreu	8	30	30	38
Escola Básica de Balugães,Fonte de cal	4	14	14	18
Escola Básica de Durrães	12	31	31	43
Escola Básica de Fragoso	17	84	84	101
Escola Básica de Palme	4	15	15	19
Agrupamento de Escolas de Gonçalo Nunes	46	910	910	956
Escola Básica António Fogaça	7	172	172	179
Escola Básica De Abade de Neiva	7	90	90	97
Escola Básica de Aldão	4	90	90	94
Escola Básica de Arcozelo	11	234	234	245
Escola Básica de Pontes- Tamel S.Veríssimo	4	80	80	84
Escola Básica de Vila Boa	7	168	168	175
Escola Básica de Vila Frescainha-S.Pedro	6	76	76	82
Agrupamento de Escolas de Vila Cova	38	175	175	213
Escola Básica de Creixomil	12	20	20	32
Escola Básica de Perelhal	9	53	53	62
Escola Básica e Secundária de Vila Cova	17	102	102	119
Agrupamento de Escolas Rosa Ramalho	114	704	704	818
Escola Básica de Airó	12	34	34	46

Escola Básica de Alvelos	5	85	85	90
Escola Básica de Areias de Vilar	9	49	49	58
Escola Básica de Carvalhal	4	76	76	80
Escola Básica de Carvalhos	4			4
Escola Básica de Gamil	5	27	27	32
Escola Básica de Gual	9	63	63	72
Escola Básica de Macieira de Rates	12	43	43	55
Escola Básica de Macieira de Rates (ATL)	4	26	26	30
Escola Básica de Moure	10	40	40	50
Escola Básica de Remelhe	8	41	41	49
Escola Básica de Rio Côvo - Santa Eugénia	8	44	44	52
Escola Básica de São Brás, Areal- Barcelinhos	7	83	83	90
Escola Básica/JI de Pereira	8	32	32	40
Escola Básica/JI de Várzea	9	61	61	70
Agrupamento de Escolas Vale D'Este - Viatodos	64	366	366	430
Escola Básica de Cambeses	8	21	21	29
Escola Básica de Carreira	9	53	53	62
Escola Básica de Chavão	8	29	29	37
Escola Básica de Fonte Coberta, Landeiro	8	26	26	34
Escola Básica de Negreiros	6	57	57	63
Escola Básica de Rio Côvo - Santa Eulália	8	28	28	36
Escola Básica de Silveiros	8	27	27	35
Escola Básica de Viatodos	9	125	125	134
Agrupamento de Escolas Vale do Tamel	71	708	708	779
EBS de Vale do Tamel,Lijó	11	157	157	168
Escola Básica de Aborim	9	58	58	67
Escola Básica de Alheira	4	85	85	89
Escola Básica de Alvito, São Pedro	9	52	52	61
Escola Básica de Bárrio, Roriz	4	61	61	65
Escola Básica de Carapeços	10	78	78	88
Escola Básica de Cossourado	8	23	23	31
Escola Básica de Fraião-Tamel S.Veríssimo	4	84	84	88
Escola Básica de Silva	4	83	83	87

Escola Básica de Tamel-Santa Leocádia	8	27	27	35
Agrupamento Multidisciplinar	20	2	2	22
Escola Multidisciplinar	20	2	2	22

	Coordenadores	Professores	Professores Apoio	Encarregados de Educação	Alunos	Total Geral
Município de Vila Verde	31	112	3	1546	1546	1692
AE de Moure e Ribeira do Neiva		32		363	363	395
EB da Ribeira do Neiva		6		108	108	114
EB de Moure e Ribeira do Neiva		8		98	98	106
EB1 de Parada de Gatim		4		10	10	14
EB1/JI de Freiriz		8		39	39	47
Escola básica da Lage		6		108	108	114
AE de Vila Verde		46		797	797	843
EB1/JI de Aboim da Nóbrega		2		19	19	21
EB1/JI de Oriz S. Miguel		2		24	24	26
Escola Básica de Atães		3		44	44	47
Escola Básica de Barbudo		3		46	46	49
Escola Básica de Esqueiros		2		35	35	37
Escola Básica de Geme		2		20	20	22
Escola Básica de Lanhas		2		23	23	25
Escola Básica de Monsenhor Elísio Araújo		6		125	125	131
Escola Básica de Sande		2		25	25	27
Escola Básica de Soutelo		4		69	69	73
Escola Básica de Turiz		3		46	46	49
Escola Básica n.º 2 de Vila Verde		15		321	321	336
AE do Prado		34		386	386	420
EB1 de Oleiros		8		30	30	38
EB1/JI de Cabanelas		7		59	59	66
EB1/JI de Sobral		4		87	87	91
Escola Básica nº1 de Prado		15		210	210	225

	Coordenadores	Professores	Professores Apoio	Encarregados de Educação	Alunos	Total Geral
Município de Braga		383	9	1242	1242	2876
Agrupamento de Escolas de Alberto Sampaio		34		62	62	158
Escola Básica de Arcos		6		6	6	18
Escola Básica de Esporões		6		6	6	18
Escola Básica de Fraião		5		31	31	67
Escola Básica de Lomar		4		4	4	12
Escola Básica de Trandeiras		2		4	4	10
Escola Básica n.º1 de Nogueira		6		6	6	18
Jardim de Infância de Carvalho		1		1	1	3
Jardim de Infância de Lomar		1		1	1	3
Jardim de Infância de Monte		3		3	3	9
Agrupamento de Escolas de André Soares		40		66	66	172
Escola Básica da Ponte						
Pedrinha		9		9	9	27
Escola Básica de São Lázaro		15		41	41	97
Escola Básica do Carandá		8		8	8	24
Escola Básica do Fujacal		8		8	8	24
Agrupamento de Escolas de Braga Oeste		12		135	135	282
Escola Básica de Cabreiros		4		69	69	142
Escola Básica de Sequeira		6		64	64	134
Jardim de Infância de Cabreiros		2		2	2	6
Agrupamento de Escolas de Carlos Amarante		35		117	117	269
Escola Básica de Espinho		3		5	5	13
Escola Básica de Este São Mamede		6		6	6	18
Escola Básica de Este São Pedro		4		78	78	160
Escola Básica de Pedralva		2		5	5	12
Escola Básica de Sobreposta		4		7	7	18
Escola Básica n.º1 de Gualtar		10		10	10	30
Jardim de Infância de Este - São Pedro		2		2	2	6
Jardim de Infância de Gualtar		4		4	4	12
Agrupamento de Escolas de Celeirós		32		325	325	682
Escola Básica de Cruz		9		98	98	205
Escola Básica de Escudeiros		4		35	35	74
Escola Básica de Figueiredo		7		85	85	177
Escola Básica de Garapôa		5		80	80	165

Escola Básica de Guisande	5	25	25	55
Jardim de Infância Lamas	2	2	2	6
Agrupamento de Escolas de D. Maria II	34	66	66	166
Escola Básica de Nogueiró	3	5	5	13
Escola Básica de S. João do Souto	4	4	4	12
Escola Básica de Santa Tecla	4	30	30	64
Escola Básica de Tenões	3	5	5	13
Escola Básica do Bairro Económico	5	7	7	19
Escola Básica n.º2 de Lamações	10	10	10	30
Jardim de Infância Bracara Augusta	3	3	3	9
Jardim de Infância de Lamações	2	2	2	6
Agrupamento de Escolas de Dr. Francisco Sanches	37	37	37	111
Escola Básica das Enguardas	6	6	6	18
Escola Básica de Quinta da Veiga	10	10	10	30
Escola Básica de São Vitor	6	6	6	18
Escola Básica do Bairro da Alegria	7	7	7	21
Escola Básica do Bairro da Misericórdia	5	5	5	15
Jardim de Infância Quinta das Fontes	3	3	3	9
Agrupamento de Escolas de Maximinos	29	107	107	243
Escola Básica da Gandra	4	30	30	64
Escola Básica da Naia	6	32	32	70
Escola Básica de Estrada	6	6	6	18
Escola Básica de Gondizalves	6	6	6	18
Escola Básica de Maximinos	7	33	33	73
Agrupamento de Escolas de Mosteiro e Cávado	25	184	184	393
Escola Básica de Carrascal	4	4	4	12
Escola Básica de Merelim - São Paio	6	28	28	62
Escola Básica de Merelim - São Pedro	6	76	76	158
Escola Básica de Panoias	1	25	25	51
Escola Básica Padim da Graça	4	47	47	98

Jardim de Infância de Padim da Graça	1	1	1	3
Jardim de Infância de Panoias	1	1	1	3
Jardim de Infância de Ruães	2	2	2	6
Agrupamento de Escolas de Real	32	32	32	96
Escola Básica da Sé	9	9	9	27
Escola Básica das Parretas	4	4	4	12
Escola Básica de Frossos	4	4	4	12
Escola Básica de S. Frutuoso	6	6	6	18
Escola Básica n.º 1 de Real	4	4	4	12
Jardim de Infância da Quinta das Hortas	2	2	2	6
Jardim de Infância de Frossos	2	2	2	6
Jardim de Infância de Parada de Tibães	1	1	1	3
Agrupamento de Escolas de Sá de Miranda	34	40	40	114
Escola Básica de Bracara Augusta	6	6	6	18
Escola Básica de Coucinheiro	2	3	3	8
Escola Básica de Crespos	3	5	5	13
Escola Básica de Dume	6	6	6	18
Escola Básica de Eira Velha	4	4	4	12
Escola Básica de Ortigueira	4	4	4	12
Escola Básica de Pousada	3	4	4	11
Escola Básica de Presa	3	5	5	13
Jardim de Infância de Adaúfe	2	2	2	6
Jardim de Infância de Pomares	1	1	1	3
Agrupamento de Escolas de Trigal Santa Maria	31	63	63	157
Escola Básica de Arentim	3	5	5	13
Escola Básica de Aveleda	5	5	5	15
Escola Básica de Estação	5	6	6	17
Escola Básica de Fradelos	5	6	6	17
Escola Básica de Ruílhe	4	4	4	12
Escola Básica de Tebosa	5	33	33	71
Jardim de Infância de Cunha	1	1	1	3
Jardim de Infância de Vilaça Entre Muros	1	1	1	3
Jardim de Infância de Vimieiro	1	1	1	3
Jardim de Infância Igreja (Priscos)	1	1	1	3

Escola Artística do Conservatório de Música Calouste Gulbenkian	8	8	8	24
Escola Artística do Conservatório de Música Calouste Gulbenkian	8	8	8	24

4 Área de Conteúdos

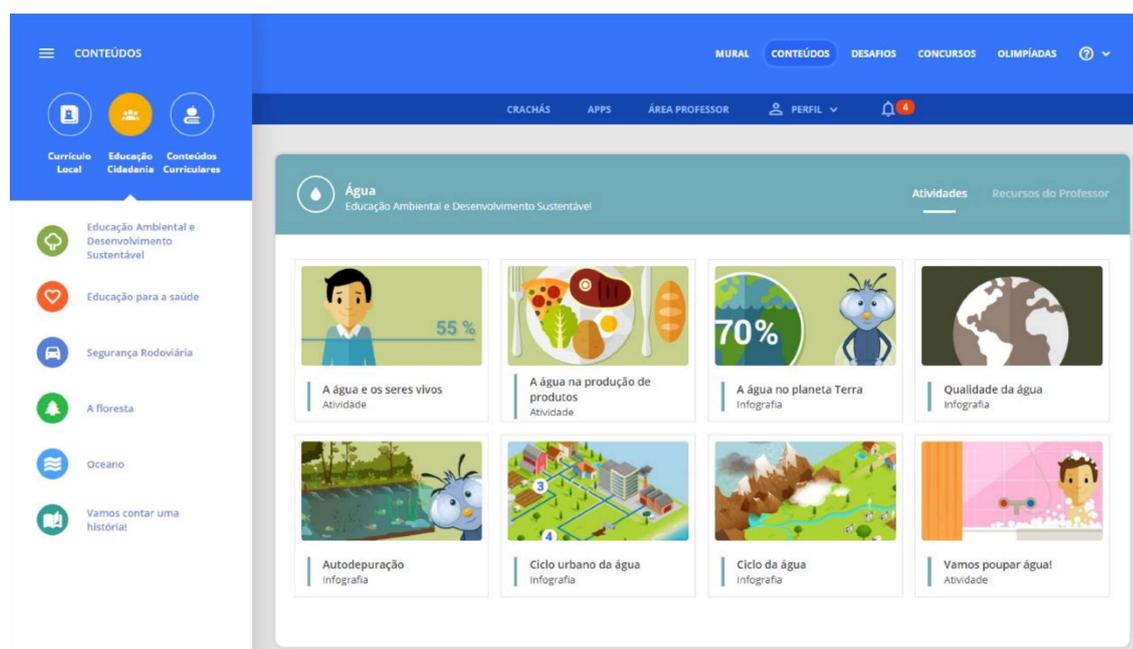
Durante este período, foram desenvolvidos os seguintes conteúdos:

- Educação para a Cidadania;
- Testa o teu Conhecimento;
- Atividades em Família.

De seguida, serão apresentados detalhadamente todos os conteúdos desenvolvidos.

4.1 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, Igualdade de Género, Segurança Rodoviária, A Floresta e Oceano**, 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.



4.1.1 Quadro síntese do Currículo da Educação para a Cidadania

 IGUALDADE DE GÉNERO	
IGUALPARTICIPAÇÃO DE TODAS E DE TODOS!	Vamos falar sobre Igualdade
 A FLORESTA	
COMO É A FLORESTA EM PORTUGAL CONTINENTAL?	Descobrir a Floresta com... O Ouriço-Cacheiro Descobrir a Floresta com... O Açor Descobrir a Floresta com... As Árvores Obrigado Árvores O que é uma floresta? A floresta é importante! Como é a floresta em Portugal continental?
 OCEANO	
POLUIÇÃO DOS OCEANOS	A importância do Oceano Uma nova espécie no Oceano – Parte 1 Uma nova espécie no Oceano – Parte 2 Uma ilha de lixo! Poluição do Oceano
 VAMOS CONTAR UMA HISTÓRIA	
VAMOS CONTAR UMA HISTÓRIA	Uma revolução na Escola O Duende Coscuvilheiro

4.1.1.1 Lista detalhada dos conteúdos de “Igualdade de Género”

IGUAL PARTICIPAÇÃO DE TODAS E DE TODOS!	
VAMOS FALAR SOBRE IGUALDADE	

4.1.1.2 Lista detalhada dos conteúdos de “A Floresta”

A FLORESTA	
DESCOBRIR A FLORESTA COM... O OURIÇO-CACHEIRO	
DESCOBRIR A FLORESTA COM... O AÇOR	

DESCOBRIR A FLORESTA COM... AS ÁRVORES



OBRIGADO ÁRVORES



O QUE É UMA FLORESTA?



A FLORESTA É IMPORTANTE!



COMO É A FLORESTA EM PORTUGAL CONTINENTAL?



4.1.1.3 Lista detalhada dos conteúdos de “Oceano”

OCEANO

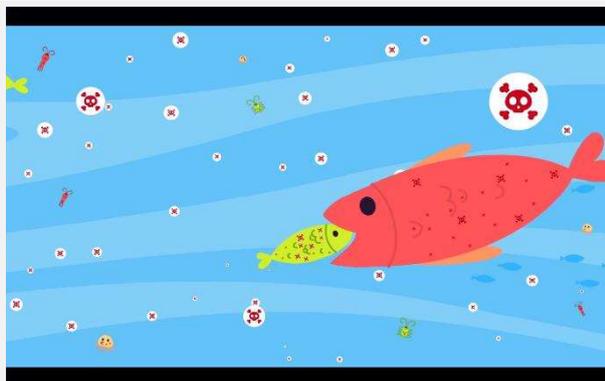
A IMPORTÂNCIA DO OCEANO

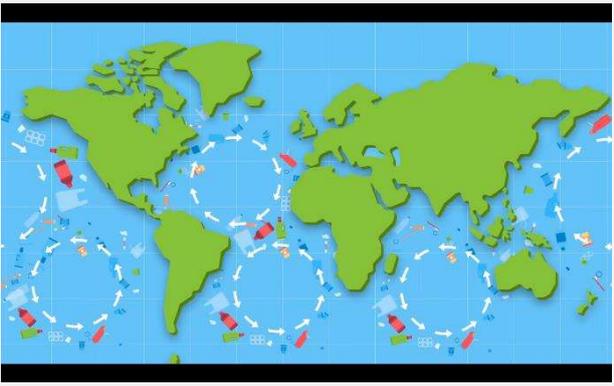


UMA NOVA ESPÉCIE NO OCEANO – PARTE 1



UMA NOVA ESPÉCIE NO OCEANO – PARTE 2



<p>UMA ILHA DE LIXO!</p>	
<p>POLUIÇÃO DO OCEANO</p>	 <p>Poluição do Oceano</p> <p>A vida do planeta Terra depende do Oceano! Para podermos continuar a beneficiar das maravilhas fornecidas pelo oceano, devemos aprender a cuidar deste recurso natural e devemos descobrir o que o ameaça!</p> <p>Joga, explora e descobre mais!</p> <p>Jogar</p>

4.1.1.4 *Lista detalhada dos conteúdos de “Vamos contar uma história”*

<p>VAMOS CONTAR UMA HISTÓRIA</p>	
<p>UMA REVOLUÇÃO NA ESCOLA</p>	
<p>O DUENDE COSCUVILHEIRO</p>	

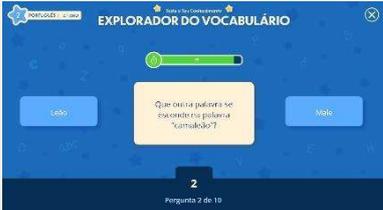
4.2 Testa o teu Conhecimento

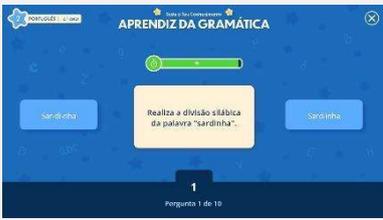
Esta área, permite aos alunos do 2.º, 3.º e 4.º anos explorar os conteúdos dos programas curriculares de português, matemática e estudo do meio. Desta forma, os alunos vão resolver vários enigmas e explorar os diferentes conteúdos dos programas curriculares, constituindo-se desta forma, numa ferramenta de revisão e consolidação das aprendizagens.

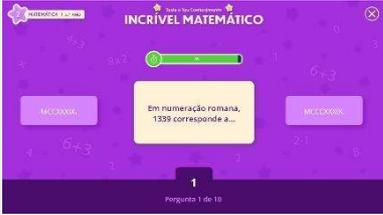
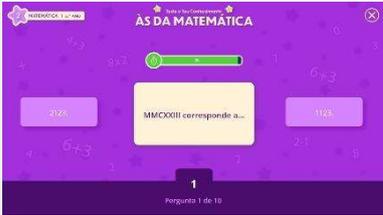
4.2.1 Quadro síntese dos Conteúdos de “Testa o teu Conhecimento 2.º ano”

TESTA O TEU CONHECIMENTO 2.º ANO	
TÍTULO	COMPETÊNCIAS
EXPLORADOR DO VOCABULÁRIO	Palavras semelhantes + Formação de novas palavras
DESCOBRIDOR DAS SÍLABAS	Divisão silábica + Verbos
APRENDIZ DA GRAMÁTICA	Classe de palavras + Ortografia
CAMPEÃO DAS PALAVRAS	Nomes + Determinante artigo
À VOLTA DO PORTUGUÊS!	Global
EXPLORADOR DOS NÚMEROS	Leitura de números + Valor posicional dos algarismos + Comparar e ordenar números até 1000
DESCOBRIDOR DOS NÚMEROS	Números Ordinais + Números pares e ímpares
MESTRE DOS CÁLCULOS	Adição + Subtração
INCRÍVEL MATEMÁTICO	Multiplicação + Divisão
ÀS DA MATEMÁTICA	Global
AVENTURA DO CORPO HUMANO	Corpo Humano + Saúde do Corpo
EXPLORADOR DA NATUREZA	Seres Vivos
HISTORIADOR IMBATÍVEL	Meios de Transporte e Comunicação + A Vida em Sociedade
DESCOBRE O QUE SABES!	Segurança do Corpo + Aspetos Físicos do Meio Local + Experiências com Materiais + Experiências com o Ar
À VOLTA DO MUNDO!	Global

4.2.1.1 Lista detalhada dos conteúdos de “Testa o teu Conhecimento 2.º ano”

TESTA O TEU CONHECIMENTO 2.º ANO	
EXPLORADOR DO VOCABULÁRIO	

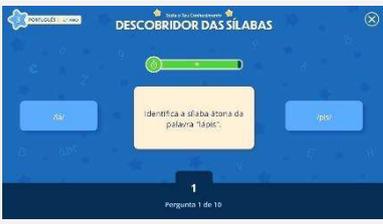
<p>DESCOBRIDOR DAS SÍLABAS</p>	
<p>APRENDIZ DA GRAMÁTICA</p>	
<p>CAMPEÃO DAS PALAVRAS</p>	
<p>À VOLTA DO PORTUGUÊS!</p>	
<p>EXPLORADOR DOS NÚMEROS</p>	
<p>DESCOBRIDOR DOS NÚMEROS</p>	
<p>MESTRE DOS CÁLCULOS</p>	

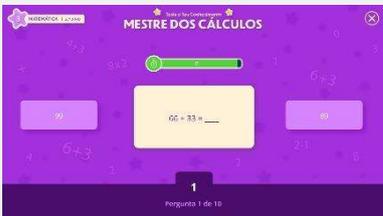
<p>INCRÍVEL MATEMÁTICO</p>	
<p>ÀS DA MATEMÁTICA</p>	
<p>AVENTURA DO CORPO HUMANO</p>	
<p>EXPLORADOR DA NATUREZA</p>	
<p>HISTORIADOR IMBATÍVEL</p>	
<p>DESCOBRE O QUE SABES!</p>	
<p>À VOLTA DO MUNDO!</p>	

4.2.2 Quadro síntese dos Conteúdos de “Testa o teu Conhecimento 3.º ano”

 TESTA O TEU CONHECIMENTO 3.º ANO	
TÍTULO	COMPETÊNCIAS
DESCOBRIDOR DAS SÍLABAS	Número de Sílabas + Sílaba tónica e sílaba átona
INSPETOR DAS FRASES	Erros ortográficos comuns + Tipos e formas de frase
CAMPEÃO DAS PALAVRAS	Nome + Pronome
SABICHÃO DO PORTUGUÊS	Ordem alfabética + Família de palavras
À VOLTA DO PORTUGUÊS!	Global
EXPLORADOR DOS NÚMEROS	Numerais Ordinais + Numeração Romana
MESTRE DOS CÁLCULOS	Cálculo Mental
À VOLTA DAS MEDIDAS!	Massa + Capacidade
MATEMÁTICA NO MUNDO	Tempo + Dinheiro
ÀS DA MATEMÁTICA	Global
AVENTURA DO CORPO HUMANO	Corpo Humano
HISTORIADOR IMBATÍVEL	Naturalidade e Nacionalidade + Passado do Meio Local + Símbolos de Portugal
EXPLORADOR DA NATUREZA	Seres Vivos
DESCOBRE O QUE SABES!	Aspetos Físicos do Meio Local + Meios de Transporte e Comunicação
À VOLTA DO MUNDO!	Global

4.2.2.1 Lista detalhada dos conteúdos de “Testa o teu Conhecimento 3.º ano”

TESTA O TEU CONHECIMENTO 3.º ANO	
DESCOBRIDOR DAS SÍLABAS	
INSPETOR DAS FRASES	

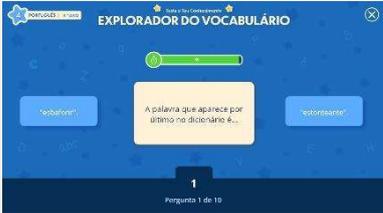
<p>CAMPEÃO DAS PALAVRAS</p>	
<p>SABICHÃO DO PORTUGUÊS</p>	
<p>À VOLTA DO PORTUGUÊS!</p>	
<p>EXPLORADOR DOS NÚMEROS</p>	
<p>MESTRE DOS CÁLCULOS</p>	
<p>À VOLTA DAS MEDIDAS!</p>	
<p>MATEMÁTICA NO MUNDO</p>	

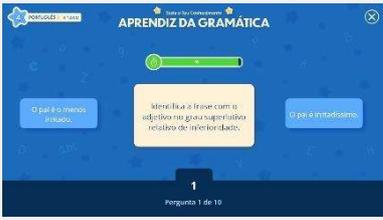
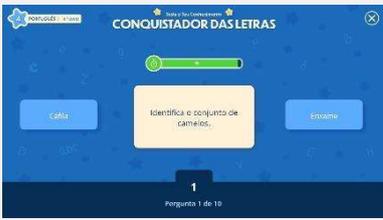
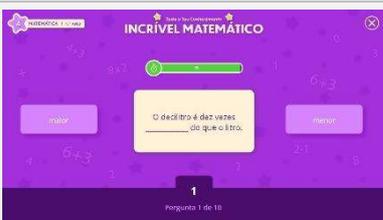
<p>ÀS DA MATEMÁTICA</p>	
<p>AVENTURA DO CORPO HUMANO</p>	
<p>HISTORIADOR IMBATÍVEL</p>	
<p>EXPLORADOR DA NATUREZA</p>	
<p>DESCOBRE O QUE SABES!</p>	
<p>À VOLTA DO MUNDO!</p>	

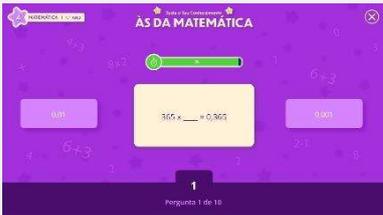
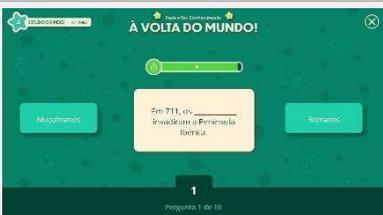
4.2.3 Quadro síntese dos Conteúdos de “Testa o teu Conhecimento 4.º ano”

 TESTA O TEU CONHECIMENTO 4.º ANO	
TÍTULO	COMPETÊNCIAS
EXPLORADOR DO VOCABULÁRIO	Erros ortográficos comuns + Ordem alfabética
INSPETOR DAS FRASES	Família de Palavras + Tipos e formas de frase
APRENDIZ DA GRAMÁTICA	Adjetivos + Advérbios
CONQUISTADOR DAS LETRAS	Nome + Prefixos e Sufixos
À VOLTA DO PORTUGUÊS!	Global
MESTRE DOS CÁLCULOS	Cálculo Mental
EXPLORADOR DOS NÚMEROS	Divisores até 100 + Números Decimais
À VOLTA DAS MEDIDAS!	Medidas de Comprimento + Medidas Agrárias + Área
INCRÍVEL MATEMÁTICO	Volume + Capacidade
ÀS DA MATEMÁTICA	Global
AVENTURA DO CORPO HUMANO	Corpo Humano + Segurança do Corpo
HISTORIADOR IMBATÍVEL	Os Primeiros Povos + Passado Nacional
EXPLORADOR DA NATUREZA	Os Astros + Aspetos Físicos de Portugal
DESCOBRE O QUE SABES!	Atividades Económicas + Qualidade do Ambiente e Poluição
À VOLTA DO MUNDO!	Global

4.2.3.1 Lista detalhada dos conteúdos de “Testa o teu Conhecimento 4.º ano”

TESTA O TEU CONHECIMENTO 4.º ANO	
EXPLORADOR DO VOCABULÁRIO	
INSPETOR DAS FRASES	

<p>APRENDIZ DA GRAMÁTICA</p>	
<p>CONQUISTADOR DAS LETRAS</p>	
<p>À VOLTA DO PORTUGUÊS!</p>	
<p>MESTRE DOS CÁLCULOS</p>	
<p>EXPLORADOR DOS NÚMEROS</p>	
<p>À VOLTA DAS MEDIDAS!</p>	
<p>INCRÍVEL MATEMÁTICO</p>	

<p>ÀS DA MATEMÁTICA</p>	
<p>AVENTURA DO CORPO HUMANO</p>	
<p>HISTORIADOR IMBATÍVEL</p>	
<p>EXPLORADOR DA NATUREZA</p>	
<p>DESCOBRE O QUE SABES!</p>	
<p>À VOLTA DO MUNDO!</p>	

4.3 Atividades em Família

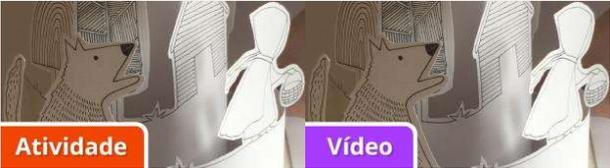
A área Atividades em Família é disponibilizada e dedicada às famílias, com diversas atividades lúdicas. Aqui podem explorar áreas como educação física, música, dança, expressão plástica, escrita, entre outras. Pretende-se proporcionar boas brincadeiras em família, seja a cozinhar, em movimento, a ler, a escrever ou a dramatizar.

4.3.1 Quadro síntese dos Conteúdos de Atividades em Família

 ATIVIDADES EM FAMÍLIA	
OFICINA DAS ARTES	Fazer Giz
	Criar um cenário para uma história
	Caça ao Gnomo
	Pequenos Cadernos
	Alimenta o Tubarão
	Construção de casa de passarinhos
	Carimbos de Cartão
	Criação de um suporte para recados
APRENDER FAZENDO	Mini Basquetebol
	Flippers
	Yo-Yo
	Apanha Bolas
	Pássaro de Papel
	Thaumatrope
	Mini Foguetão
	Lanterna de Sombras
	Holograma
	Submarino
	Imagens Mágicas
	Avião Fisga
	Jogo das Argolas
	Borboleta de papel
	Carro Elástico
	Pião
	Ratinho Irrequieto
	Sopra Bolas
	Gotinha Corredora
	Vulcão
Candeeiro de Lava	
Carro Balão	
Plasticina Caseira	
HORA DO CONTO	O Leão e o Rato
	A Lebre e a Tartaruga
	A Cigarra e a Formiga
	O Corvo e a Raposa
	O Leão e o Mosquito
	Capuchinho Vermelho
	Hansel e Gretel
	Músicos de Bremen

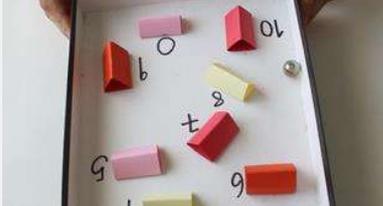
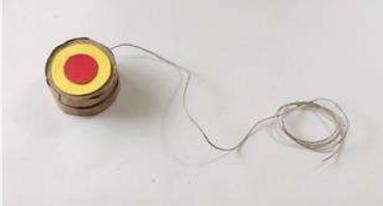
CANTINHO DAS ATIVIDADES	Calendário dos Afetos
	Calendário de Atividades
	Refletir, para melhor agir, é uma prova de civismo!
	Quadro de mérito!
	Quem não cumpre, paga multa!
	Jardim em casa (ou na varanda!)
	Calendário das frutas e dos legumes!
	As minhas receitas por estação!
	Os hóspedes elétricos da minha casa!
	Símbolos importantes
Para recordar!	

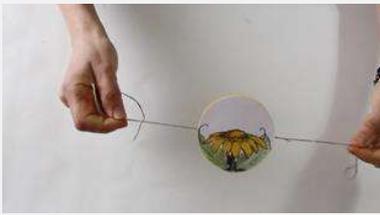
4.3.2 Lista detalhada dos conteúdos de “Oficina das Artes”

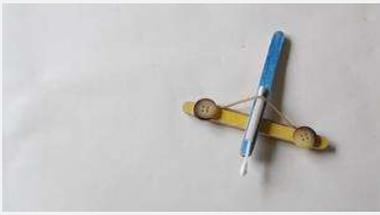
OFICINA DAS ARTES	
FAZER GIZ	 <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> Atividade Vídeo </div>
CRIAR UM CENÁRIO PARA UMA HISTÓRIA	 <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> Atividade Vídeo </div>
CAÇA AO GNOMO	 <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> Atividade Vídeo </div>
PEQUENOS CADERNOS	 <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> Atividade Vídeo </div>
ALIMENTA O TUBARÃO	 <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> Atividade Vídeo </div>

<p>CONSTRUÇÃO DE CASA DE PASSARINHOS</p>	 <p>Atividade Vídeo</p>
<p>CARIMBOS DE CARTÃO</p>	 <p>Atividade Vídeo</p>
<p>CRIAÇÃO DE UM SUPORTE PARA RECADOS</p>	 <p>Atividade Vídeo</p>

4.3.3 Lista detalhada dos conteúdos de “Aprender Fazendo”

<p style="text-align: center;">APRENDER FAZENDO</p>	
<p>MINI BASQUETEBOL</p>	
<p>FLIPPERS</p>	
<p>YO-YO</p>	
<p>APANHA BOLAS</p>	

PÁSSARO DE PAPEL		 A pair of hands is shown in the process of creating a paper bird. The bird is primarily white with red and yellow accents. The hands are positioned to fold and glue the paper.	
THAUMATROPE		 A person is holding a string that supports a small, circular object. The object is a painted butterfly, which is a classic example of a thaumatrope. The butterfly is painted with yellow and black patterns.	
MINI FOGUETÃO		 A person is holding a small, white, cylindrical object that resembles a miniature rocket. The object has a green band around its middle and a small, pointed nose cone.	
LANTERNA DE SOMBRAS		 A person is holding a small, cylindrical object that is illuminated from within. The object is yellow and red, and it is casting a shadow on the surface below it.	
HOLOGRAMA		 A person is holding a small, cylindrical object that is illuminated from within. The object is blue and white, and it is casting a shadow on the surface below it.	
SUBMARINO		 A person is holding a clear plastic bottle that has been modified to look like a submarine. The bottle has a black marker drawn on it to represent the submarine's hull and windows.	
IMAGENS MÁGICAS		 A person is holding a small, rectangular object that is illuminated from within. The object is white and blue, and it is casting a shadow on the surface below it.	

<p>AVIÃO FISGA</p>			
<p>JOGO DAS ARGOLAS</p>			
<p>BORBOLETA DE PAPEL</p>			
<p>CARRO ELÁSTICO</p>			
<p>PIÃO</p>			
<p>RATINHO IRREQUIETO</p>			
<p>SOPRA BOLAS</p>			

GOTINHA CORREDORA			
VULCÃO			
CANDEIRO DE LAVA			
CARRO BALÃO			
PLASTICINA CASEIRA			

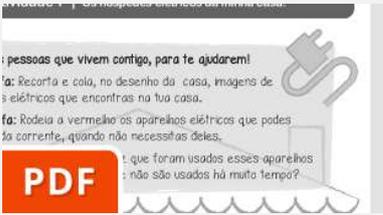
4.3.4 Lista detalhada dos conteúdos de “Hora do Conto”

HORA DO CONTO			
O LEÃO E O RATO			

<p>A LEBRE E A TARTARUGA</p>	
<p>A CIGARRA E A FORMIGA</p>	
<p>O CORVO E A RAPOSA</p>	
<p>O LEÃO E O MOSQUITO</p>	
<p>CAPUCHINHO VERMELHO</p>	
<p>HANSEL E GRETEL</p>	
<p>MÚSICOS DE BREMEN</p>	

4.3.5 Lista detalhada dos conteúdos de “Cantinho das Atividades

CANTINHO DAS ATIVIDADES	
CALENDÁRIO DOS AFETOS	
CALENDÁRIO DE ATIVIDADES	
REFLETIR, PARA MELHOR AGIR, É UMA PROVA DE CIVISMO!	
QUADRO DE MÉRITO!	
QUEM NÃO CUMPRE, PAGA MULTA!	
JARDIM EM CASA (OU NA VARANDA!)	
CALENDÁRIO DAS FRUTAS E DOS LEGUMES!	

<p>AS MINHAS RECEITAS POR ESTAÇÃO!</p>	 <p>PDF</p>
<p>OS HÓSPEDES ELÉTRICOS DA MINHA CASA!</p>	 <p>PDF</p>
<p>SÍMBOLOS IMPORTANTES</p>	 <p>PDF</p>
<p>PARA RECORDAR!</p>	 <p>PDF</p>

5 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. Estes desafios têm associados crachás específicos.

Lista de desafios no ano letivo 2019-2020

 DESAFIOS		
Mês	Tema proposto	Imagem
OUTUBRO	Dia Mundial da Alimentação Saudável	
NOVEMBRO	Semana Mundial do Espaço	
	Dia Internacional do Trava-Línguas	

<p>DEZEMBRO</p>	<p>Dia Mundial da Conservação da Vida Selvagem</p>	
	<p>Dia da Declaração Universal dos Direitos Humanos</p>	
<p>JANEIRO</p>	<p>Dia Mundial do Braille</p>	
	<p>Uma viagem pelo espaço</p>	

<p>FEVEREIRO</p>	<p>Dia Internacional do Urso Polar</p>	
	<p>Património Mundial em Portugal</p>	
<p>MARÇO</p>	<p>Dia Internacional da Mulher</p>	
	<p>Dia Mundial da Água</p>	

	<p>CORONAVÍRUS (COVID-19)</p>	<p>CORONAVÍRUS (COVID-19)</p> <p>1. Identifica os 3 sintomas mais comuns do Coronavírus.</p> <p>Febre, tosse e dificuldade respiratória (falta de ar).</p> <p>Enjoo e vômitos, falta de visão, mãos e pés frios.</p> <p>Manchas na pele, dor de barriga e perda de equilíbrio.</p> <p>Fonte: Direção Geral da Saúde Disponível em: https://covid19.min-saude.pt/material-de-divulgacao/ Data: 17-05-2020</p>
<p>ABRIL</p>	<p>Segurança na Internet</p>	<p>Sabes usar bem a internet?</p> <p>1. Identifica qual é o melhor exemplo de palavra-passe.</p> <p>Deve ser "palavra-passe".</p> <p>Deve ser o nome do meu animal de estimação. Assim, não me esqueço.</p> <p>Deve ter números, letras maiúsculas e minúsculas e até símbolos.</p>
<p>MAIO</p>	<p>Dia Mundial da Terra</p>	<p>1. O lagarto basilisco consegue caminhar na superfície da água porque é leve e tem patas largas com dedos compridos. A velocidade a que corre, que pode atingir os 12 km/h, impede-o de se afundar. Onde está o lagarto basilisco? Selecciona a imagem correta.</p> <p>Three images of green iguanas are shown for selection.</p>
	<p>Dia Mundial das Abelhas</p>	<p>1. Reconheces uma abelha?</p> <p>Three images of bees are shown for selection.</p>

6 Concursos e Iniciativas

6.1 Concursos Nacionais

Ao longo do ano letivo, foram lançados diversos concursos e iniciativas que promoveram a participação ativa da comunidade educativa.

Os concursos e as iniciativas, ao nível nacional, estiveram disponíveis para toda a comunidade educativa. Os trabalhos vencedores foram definidos através de votação, na galeria dos concursos da plataforma. Cada concurso teve um regulamento para auxiliar e informar sobre as características dos trabalhos a submeter (definição, contexto e objetivos).

Para conhecer, detalhadamente, todos os concursos promovidos na plataforma aceda aos regulamentos, disponíveis no anexo 1.

Lista de concursos e iniciativas no ano letivo 2019-2020

CONCURSOS E INICIATIVAS NACIONAIS		
Período	Nome do Concurso	Imagem
OUTUBRO A FEVEREIRO	“Vamos Contar uma História – 2.ª edição”	
OUTUBRO E NOVEMBRO	“As cores do Outono”	

<p>DEZEMBRO</p>	<p>“Decorações de Natal na Escola”</p>	 <p>Concurso Decorações de Natal na Escola</p> <p>Participa até 22 de dezembro!</p>
<p>DEZEMBRO</p>	<p>“Decorações de Natal em Família”</p>	 <p>Concurso Decorações de Natal em Família</p> <p>Participa até 22 de dezembro!</p>
<p>JANEIRO</p>	<p>“Leguminosas no Prato”</p>	 <p>Concurso Leguminosas no Prato</p> <p>Participa até 31 de Janeiro!</p>
<p>FEVEREIRO</p>	<p>“Máscaras Ecológicas”</p>	 <p>Concurso Máscaras Ecológicas</p> <p>Participa até 21 de Fevereiro!</p> <p>1.º ciclo</p>

<p>ABRIL</p>	<p>“Mais tempo em Família”</p>	
	<p>“Da minha janela eu vejo...”</p>	<p>INICIATIVA DA MINHA JANELA EU VEJO...</p> 
<p>MAIO</p>	<p>“Dia da Mãe”</p>	<p>Dia da mãe</p> 
	<p>“A minha família num retrato!”</p>	

<p>MAIO E JUNHO</p>	<p>“Aprender Fazendo”</p>	
-----------------------------	---------------------------	--

6.2 Concursos Intermunicipais

No ano letivo 2019/2020 foi promovido, na plataforma, um concurso ao nível intermunicipal. O concurso esteve aberto a todas as turmas dos 3.º e 4.º anos, do 1.º Ciclo do Ensino Básico.

A 2.ª edição do Concurso Intermunicipal "As Olimpíadas da Cidadania e do Património" teve início no dia 3 de fevereiro e terminará na última semana de abril, com o evento final onde será nomeada a turma vencedora. (regulamento disponível no anexo 2)



Este concurso estava dividido em duas fases consecutivas:

1.ª Fase - Plataforma: 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.

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

Tendo em conta as medidas de prevenção e combate à pandemia provocada pelo novo coronavírus, enquanto cidadãos responsáveis e conscientes, foi necessário proceder a alterações no regulamento deste concurso, tal como o cancelamento do evento final.

Assim sendo, este concurso englobou apenas a competição entre turmas, na plataforma, podendo todos os alunos participar individualmente para alcançarem a melhor pontuação possível, para a sua turma. Desta competição resultaram as turmas vencedoras.

O objetivo do jogo é completar o Tabuleiro “As Olimpíadas do Património e da Cidadania”. O tabuleiro era composto por 19 peças. Deves conquistar as 3 peças, por tema, e a peça do Alta Pressão!

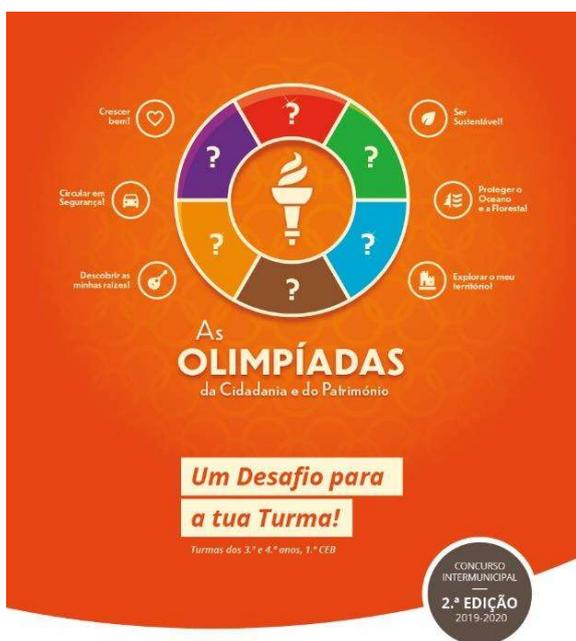
Os temas do jogo foram:

- Educação para a Saúde;
- Educação ambiental e desenvolvimento sustentável;
- Segurança Rodoviária;
- Oceanos e Floresta;
- Património Cultural de Portugal;
- 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 *World of Discoveries* - Museu Interativo/Parque temático.

A 2.ª edição do Concurso "As Olimpíadas da Cidadania e do Património" será desenvolvida em duas fases consecutivas:

FASE MUNICIPAL - Na Plataforma

Engloba a competição entre turmas, na *Plataforma +Cidadania*, de 3 de fevereiro a 16 de abril, 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 - Evento

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 na última semana de abril, num local a definir.

Prémio para a turma vencedora do Concurso: Bilhetes de entrada para o *World of Discoveries* - Museu Interativo/Parque temático

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

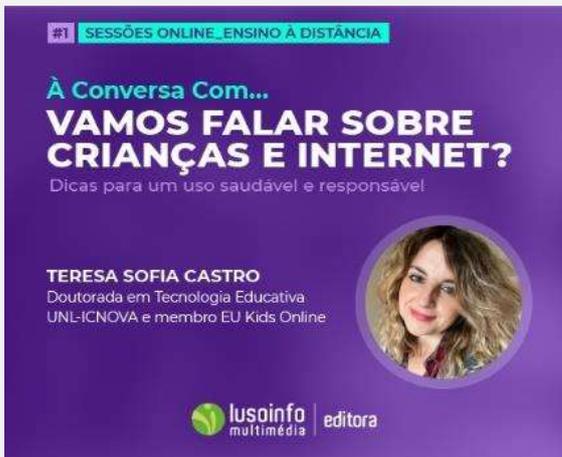


7 Webinars “À conversa com...”

Tendo em consideração o panorama de ensino a distância, devido à pandemia, promovemos *Webinars* “À conversa com...”, com oradores experientes na área da educação. Deste modo, pretendemos apoiar os professores do 1.º ciclo do ensino básico, os encarregados de educação, os técnicos de municípios e, de forma indireta, os alunos.

De seguida, é apresentada a lista detalhada de Webinars “À conversa com...”, no letivo 2019/2020.

SESSÕES ONLINE - À CONVERSA COM...

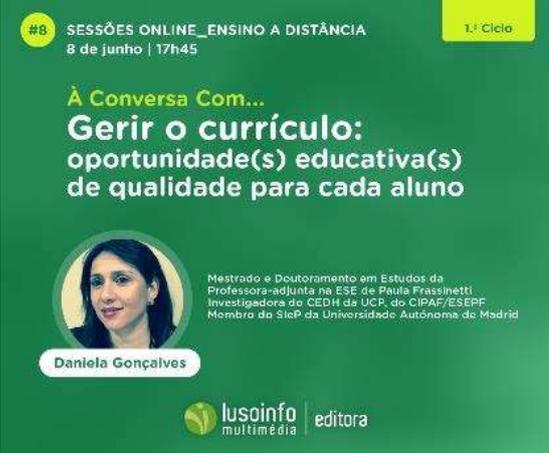
Descrição	Exemplo
<p>Segurança na utilização da Internet</p> <p>Nesta sessão foram exploradas estratégias de mediação digital, apresentadas dicas para uso saudável, diversificado e seguro da internet. Foi realizada uma reflexão sobre a importância das competências digitais para o aluno do século XXI (Ministério da Educação) e o potencial pedagógico da Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha.</p> <p>Sessões realizadas:</p> <ul style="list-style-type: none">• 27 de abril de 2020• 5 de maio de 2020	 <p>#1 SESSÕES ONLINE ENSINO À DISTÂNCIA</p> <p>À Conversa Com... VAMOS FALAR SOBRE CRIANÇAS E INTERNET? Dicas para um uso saudável e responsável</p> <p>TERESA SOFIA CASTRO Doutorada em Tecnologia Educativa UNL-ICNOVA e membro EU Kids Online</p> <p>lusoinfo multimédia editora</p>
<p>Oficina de Artes – Atividades Plásticas e Lúdicas</p> <p>Nesta sessão foi realizada uma reflexão sobre o papel do adulto na escolha e proposta das atividades, a importância de uma boa seleção das atividades e a diferença entre as propostas em sala e no ambiente familiar. Sendo apresentadas propostas e sugestões de atividades (materiais abertos e fechados) e atividades de expansão.</p> <p>Sessões realizadas:</p> <ul style="list-style-type: none">• 28 de maio de 2020	 <p>#6 SESSÕES ONLINE ENSINO À DISTÂNCIA</p> <p>À Conversa Com... A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES PLÁSTICAS E LÚDICAS EM TEMPOS DE QUARENTENA Dicas para a criação de momentos de partilha únicos</p> <p>28 de maio 16h30 1.º CICLO</p> <p>ANA DE MESQUITA GUIMARÃES Artista e Criadora de Conteúdos, Formadora, Professora</p> <p>lusoinfo multimédia editora</p>

Gestão do Currículo

Nesta sessão foi realizada uma reflexão sobre a urgência de criar oportunidades educativas de qualidade para cada aluno, em que a competência dos professores e das escolas faça a diferença. Preconizando um processo de ensino estrategicamente orientado e regulado, o que implica a gestão do currículo.

Sessões realizadas:

- 8 de junho de 2020



#8 SESSÕES ONLINE_ENSINO A DISTÂNCIA
8 de junho | 17h45

1.º Ciclo

À Conversa Com...
**Gerir o currículo:
oportunidade(s) educativa(s)
de qualidade para cada aluno**


Daniela Gonçalves

Mestrado e Doutoramento em Estudos da
Professora-adjunta na ESE de Paula Frassinetti
Investigadora do CEDH da UCR, do CIPAF/ESERP
Membro do SIEP da Universidade Autónoma de Madrid

lusoinfo
multimédia | editora

8 Artigos em destaque

No "Artigo em Destaque", disponível no Mural, é possível encontrar sugestões de novas atividades, muitos desafios e, também, a divulgação dos vencedores dos vários Concursos a decorrer na plataforma. Pretendemos que, através deste espaço, os utilizadores fiquem a par das novidades lançadas na Plataforma, promovendo a interação entre toda a comunidade educativa.



Lista de artigos em destaque no ano letivo 2019-2020

ARTIGOS EM DESTAQUE		
Data	Título	Descrição
17/03/2020	Põe-te a Mexer	Sugerir uma atividade física aos alunos e redirecionar para atividades presentes na Plataforma.
19/03/2020	Ler é...	Alertar para a importância da leitura e sugerir uma atividade presente na Plataforma.
20/03/2020	Desafio "Coronavírus (COVID-19)"	Lançar um novo desafio sobre o Coronavírus (COVID19).
23/03/2020	Desafio "Dia Mundial da Água"	Lançar um novo desafio sobre o Dia Mundial da Água.
24/03/2020	Iniciativa "Mais Tempo em Família"	Partilhar a Iniciativa "Mais Tempo em Família", disponível na área "Concursos Nacionais".
26/03/2020	Português, a nossa língua	Assinalar o Dia do Livro Português, através de uma adivinha e do Desafio Trava Línguas.
26/03/2020	Vamos descobrir e proteger os animais!	Destacar a importância dos Animais, remetendo para o Desafio do Dia Mundial da Conservação da Vida Selvagem e os conteúdos da Bia e o Kiko.

30/03/2020	Iniciativa “Mais Tempo em Família”	Partilhar os trabalhos submetidos até então na Iniciativa “Mais Tempo em Família”.
02/04/2020	Iniciativa “Vamos contar uma história! – Dia Internacional do Livro Infantil”	Assinalar o Dia Internacional do Livro Infantil e agradecer a participação dos alunos no Concurso “Vamos Contar uma história”.
06/04/2020	Nova Iniciativa “Da minha janela eu vejo...” e Novo Desafio “Sabes usar bem a Internet”	Partilhar a nova Iniciativa “Da minha janela eu vejo...” e um novo desafio sobre a segurança na Internet.
09/04/2020	Sê forte, saudável e ativo!	Assinalar o Dia Mundial da Saúde, com a sugestão de um jogo divertido para os alunos fazerem em família.
15/04/2020	Vencedores do concurso “Vamos contar uma história!”	Divulgar os vencedores do Concurso Nacional promovido e destinado a todas as turmas do 3º e 4º anos de escolaridade.
15/04/2020	As Maravilhas do meu País!	Assinalar o Dia Internacional dos Monumentos e Sítios, através do desafio “As Maravilhas do Meu País”.
23/04/2020	Sessões Online – Ensino à Distância – À Conversa com...	Divulgar a Sessão Online “À Conversa com... Teresa Castro”, com o tema “Vamos falar de crianças e Internet?”.
24/04/2020	O dia em que Portugal conquistou a liberdade	Assinalar o dia 25 de Abril, com curiosidades e a sugestão de elaboração de um cravo em papel.
27/04/2020	Iniciativa “Dia da Mãe” – Participa e presta uma homenagem à tua mãe	Assinalar o Dia da Mãe, lançando a Iniciativa e sugerindo um presente feito pelos alunos.
05/05/2020	Divulgação dos trabalhos da Iniciativa “Mais Tempo em Família”	Divulgar os vencedores da Iniciativa “Mais Tempo em Família” e partilha de todos os trabalhos submetidos.
08/05/2020	Lançamento “A minha família num retrato”	Lançar uma nova Iniciativa, “A minha família num retrato”.
12/05/2020	Cenários de Aprendizagem	Lançar uma nova Área “Cenários de Aprendizagem” (Atividades em Família).
15/05/2020	Divulgação dos Vencedores das Iniciativas “Da minha janela eu vejo...” e “Dia da Mãe”	Divulgar os vencedores das “Da minha janela eu vejo...” e “Dia da Mãe” e partilhar todos os trabalhos submetidos.
18/05/2020	Hora do Conto	Divulgar os trabalhos e lançar um novo conto (“A cigarra e a Formiga”) na Área “Hora do Conto”.
22/05/2020	Aprender Fazendo	Lançar a nova Área “Aprender Fazendo” (Atividades em Família), e lançar o Concurso respetivo.
25/05/2020	Sessões Online – Ensino à Distância – À Conversa com...	Divulgar a Sessão Online “À Conversa com...Ana Mesquita de Guimarães” com o tema “A importância das Atividades Plásticas e Lúdicas em tempos de quarentena”.
27/05/2020	O Corvo e a Raposa	Lançar o novo conto (“O Corvo e a Raposa”) e o respetivo desafio.
29/05/2020	Divulgação dos trabalhos da Iniciativa “A minha família num retrato”	Divulgar os vencedores da Iniciativa “A minha família num retrato” e partilhar todos os trabalhos submetidos.

01/06/2020	Dia Mundial da Criança	Assinalar o dia 25 de Abril, com curiosidades e a sugestão de visualização de um vídeo (Aprender Fazendo).
05/06/2020	Participa nos Concursos/Iniciativas	Divulgar os Concursos/Iniciativas em vigor na Plataforma.
08/06/2020	Sessões Online – Ensino à Distância – À Conversa com...	Divulgar a 2ª Edição da Sessão Online “À Conversa com...Ana Mesquita de Guimarães” com o tema “A importância das Atividades Plásticas e Lúdicas em tempos de quarentena”.
09/06/2020	Dia Mundial dos Oceanos	Assinalar o dia Mundial dos Oceanos, com curiosidades e a sugestão de atividades na Plataforma relacionadas com esta temática.
16/06/2020	Divulgação dos Vencedores do Concurso “Aprender Fazendo”	Divulgar os vencedores do concurso “Aprender Fazendo” e partilhar todos os trabalhos submetidos.
19/06/2020	Oficina de Artes – Carimbos de Cartão	Assinalar os festejos dos santos popular e sugerir a realização de uma sardinha em cartão.
26/06/2020	Divulgação dos Vencedores da Iniciativa Cenários de Aprendizagem “O camponês e os pequenos ladrões”	Divulgar os vencedores da Iniciativa Cenários de Aprendizagem “O camponês e os pequenos ladrões” e partilhar todos os trabalhos submetidos.
08/07/2020	Finalmente terminou o ano letivo...	Assinalar o final do ano letivo e partilhar um vídeo com os momentos mais marcantes deste ano letivo.

9 Newsletter

A newsletter é utilizada para comunicar de forma regular com a comunidade educativa com a acesso à Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha (professores, encarregados de educação, município), que concederam autorização aquando da configuração da conta de acesso.

Através desta comunicação, a comunidade educativa toma conhecimento das novidades existentes na Plataforma, como, por exemplo, o lançamento de concursos/iniciativas, de desafios, de novas atividades interativas, de infografias, de sessões online, entre outros. Além disso, é também informada e esclarecida sobre a correta utilização da Plataforma.

Quadro síntese de newsletters no ano letivo 2019/2020

NEWSLETTER – ANO LETIVO 2019/2020	
Mês	Assunto
dezembro 2019	“Manual de Apoio à utilização da Plataforma 2019/2020”
	“Concurso Decorações de Natal”
	“Vamos contar uma história”
	“Novos Desafios e Concursos”
janeiro 2020	“Novos Desafios e Concursos”
fevereiro 2020	“Novidades de Fevereiro”
	“Códigos de acesso Temporários”
março 2020	“Novos Desafios e Concursos”
	“Iniciativas e Conteúdos”
abril 2020	“Conteúdos da Plataforma 2.º ano”
	“Conteúdos da Plataforma 4.º ano”
abril 2020	“Ensino à distância”

	<p>“Ensino à Distância: Sessões Online À conversa com...”</p> <hr/> <p>“NOVIDADES _ Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha”</p>
maio 2020	<p>“Novidades: Atividades em Família e Sessões Online”</p> <hr/> <p>“Novidades: Atividades em Família, Iniciativas e Desafios”</p> <hr/> <p>“Novidades da Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha”</p>
junho 2020	<p>“Sessões Online À conversa com...”</p> <hr/> <p>“Encerramento do ano letivo e novidades para o próximo ano!”</p>

Em anexo, é possível consultar todas as Newsletters enviadas (Anexo 3).

10 Apoio técnico e monitorização da plataforma

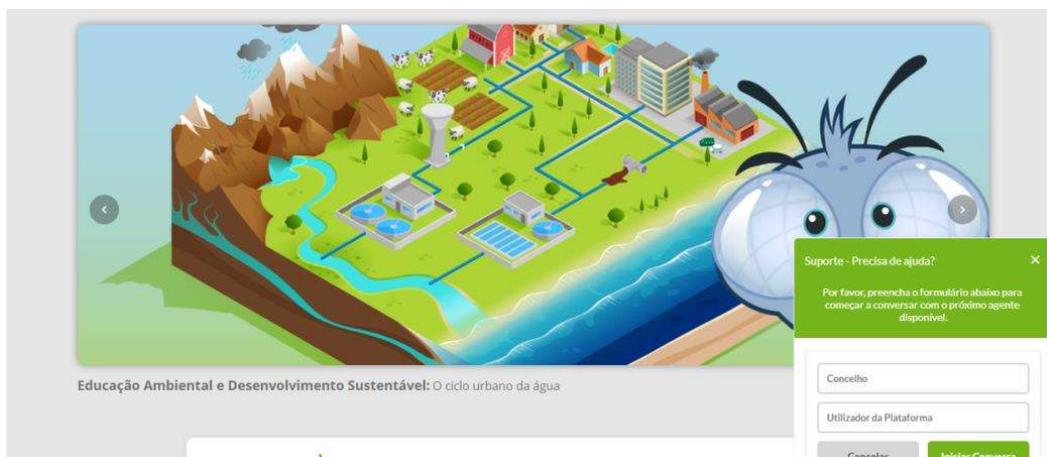
10.1 Apoio técnico

A Lusoinfo Multimédia disponibiliza um serviço de apoio técnico à comunidade educativa que utiliza a Plataforma.

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

O apoio técnico foi prestado das seguintes formas:

- *Serviço de Apoio Online* disponível na Plataforma;
- Contacto telefónico -229 428 612 ou 938 111886;
- E-mail.



10.2 Contact Center

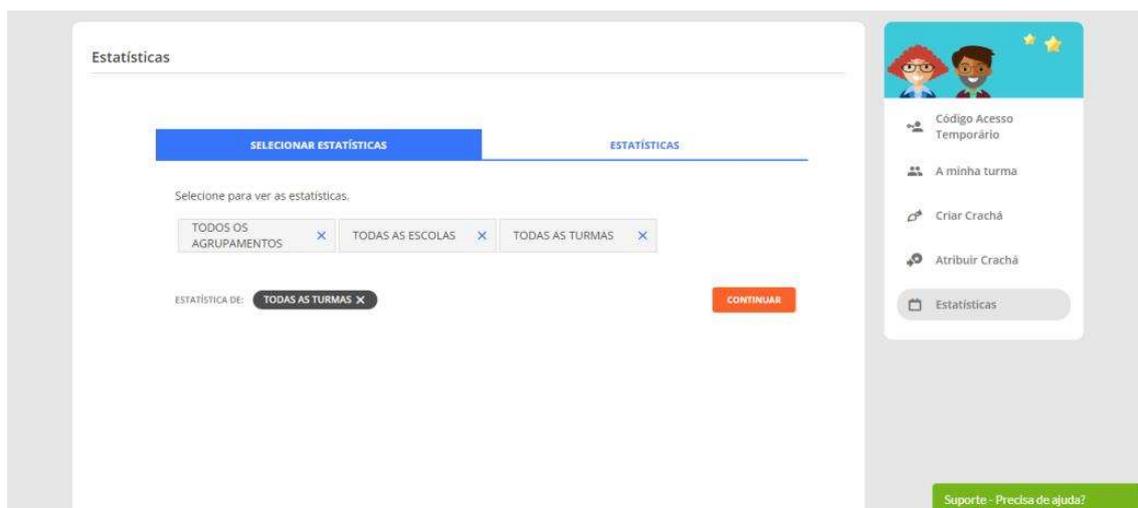
Atendendo à necessidade de dar resposta e apoiar toda a comunidade educativa, no período de confinamento provocado pela pandemia Covid-19, foi disponibilizado um **Contact Center** de apoio aos encarregados de educação, alunos, professores e educadores de infância, com atendimento assegurado por cerca de 100 professores e algumas equipas multidisciplinares.

Centro de Suporte ao Cliente

Descrição	Exemplo
<p>Contact Center</p> <p>Via e-mail, telefone e/ou call, usando o Microsoft Teams, foi dado suporte a toda a comunidade educativa sobre o acesso e a utilização da Plataforma, no esclarecimento de dúvidas e dos conteúdos disponibilizados.</p> <p>Data de lançamento: abril de 2020</p> <p>https://juntospelaeducacao.lusoinfo.com/</p>	A banner for the Contact Center. It features a blue background with the hashtag #juntospelaeducacao at the top. Below the hashtag is a photograph of a man and a child looking at a laptop. To the right of the photo is a map of Portugal. At the bottom of the banner, the text reads 'CENTRO DE SUPORTE AO CLIENTE', 'juntospelaeducacao.lusoinfo.com', and '234 246 000'.

10.3 Estatísticas

De forma a acompanhar o processo de utilização da plataforma, foi criada a funcionalidade **Estatísticas**, na **Área Professor**. Através da consulta aqui realizada é possível obter informações sobre o número de acessos, interações e atividades realizadas durante um período de tempo pré-definido pelo utilizador. O acesso aos dados depende do perfil do utilizador, podendo ir desde todos os agrupamentos, um agrupamento, uma escola ou uma turma.



Anexo 1



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 Isabel Minhós Martins e Pedro Seromenho, relacionadas com dois temas de **Educação para a Cidadania - Florestas e Oceanos**.

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;
- Ajudar a comunidade escolar a identificar, conhecer e usufruir os diferentes benefícios e recursos das Florestas e Oceanos.
- Sensibilizar a comunidade escolar e, conseqüentemente, as famílias para a necessidade de preservação das Florestas e Oceanos;
- Promover a discussão sobre os principais desafios com que a Floresta se debate atualmente e como pode o Homem, com a sua ação, proteger e valorizar a floresta;
- Promover a discussão sobre os comportamentos a adotar para a cuidada utilização dos plásticos no dia a dia evitando o problema crescente dos plásticos no Oceano.
- 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 1 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.

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 dos temas Floresta ou Oceano.

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 2020 - 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	15 de novembro de 2019
Submissão dos trabalhos	15 de novembro de 2019 a 15 de fevereiro de 2020
Avaliação dos trabalhos	16 de fevereiro a 31 de março de 2020
Divulgação dos vencedores	2 de abril de 2020
Cerimónia de entrega dos prémios	junho de 2020 (data a definir)

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.

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.

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

AUTORA: ISABEL MINHÓS MARTINS



Adivinhar o futuro (é muito duro)*

"Eu não sou uma adivinha", explicou a mulher. "Sou cientista, é uma coisa diferente."

"Mas, então, como sabe o que nos espera?" perguntou um homem quase gritando.

"Os cientistas usam os dados que têm e fazem previsões."

"Quem atira os dados são os adivinhos" insistiu um outro homem.

"Estes dados são números... e o que eles nos dizem é que o futuro pode ser assustador."

A discussão era tal que nem o toque da campainha da escola a interrompeu. As crianças viram o alvoroço e atravessaram imediatamente o pátio na direção do grupo que ali se juntara.

"O que é que se passa ali?" perguntou um rapaz dos mais crescidos.

Uma menina que lhe dava pela cintura, tão corada que nem dava para disfarçar, respondeu baixinho: "É a minha mãe. Está outra vez a falar das alterações climáticas."

"Fica sabendo que devias ter orgulho na tua mãe" respondeu o rapaz.

Então, sem que ninguém esperasse, chamou os colegas com um assobio e toda a turma do quarto ano tomou os seus lugares e começou a dançar: uns em cima de muros, outros dando piruetas sobre o tejadilho dos automóveis, outros balançando nos baloiços, sincronizados como relógios.

Exatamente como num musical, uma rapariga desatou a cantar:

"Demos-lhe um nome."

E outra:

"Descobrimos que era uma esfera!"

A seguir, dois rapazes:

"Fomos os primeiros a vê-la do espaço..."

As pessoas que passavam na rua pararam de imediato. O mesmo aconteceu com os carros, as bicicletas e as trotinetas. Com os pássaros nas árvores. Com as professoras atrás das janelas. Com os pais que aguardavam do lado de lá do portão. Todos pararam para escutar aquela lição, perdão, canção.

"Mas o que é isto?" perguntou o homem que há pouco parecia zangado.

Isabel Minhós Martins

* título inspirado numa música do Sérgio Godinho.

HISTÓRIA 2 "AS IRMÃS"

AUTOR: PEDRO SEROMENHO



As irmãs

Ao que parece, naquela floresta, os livros nasciam nas árvores.

Uns eram pequenos e perfumados como laranjas e limões. Soltavam-se dos ramos e ficavam a flutuar como balões coloridos, até tocarem a macieza da erva molhada. Outros eram gigantes e malcheirosos. Caíam redondos no chão e explodiam num eco de palavras soltas: Cracum! Daquela estrondo surgiam centenas de páginas a esvoaçarem como pássaros em debandada.

O chão estava coberto de letras que se amontoavam em forma de pirâmides. Por vezes até se achavam melões e melancias! Podíamos cortar uma fatia e devorá-la de uma só vez, como se do capítulo de uma história se tratasse.

Aqui e acolá as capas dos livros enrodilhavam-se como cascas ressequidas pelo intenso sol e, mesmo no extenso areal que era branco como marfim, podíamos achar letras gravadas em caranguejos, conchas e estrelas-do-mar!

- Não é mar, é oceano! - Corrigiu uma onda gigante a espumar-se de raiva. Parecia ter vindo do nada, para engolir parte da enseada. Era alta como um arranha-céus prestes a derrocar, mas subitamente congelou e aguardou diante de um coqueiro plantado à beira-mar, perdão, à beira-oceano.

- Essa tua grandez anão me assusta. Eu sei que és Pacífico. - Enfrentou-a o coqueiro, recurvando-se respeitosamente sobre a espuma que lhe chovia.

- Como sabes? - E a onda desatou a encolher como um glaciár que derrete.

- Eu sou uma floresta de livros. São eles que me ensinam quase tudo.

- Não te sentes sozinha, aqui perdida entre a minha imensidão e a do Índico?

O coqueiro e toda a floresta olharam em redor e avistaram um azul infinito.

- Não, isso não me deixa só. Apenas faz de mim uma ilha. Chamo-me Ofu e a minha irmã-gêmea é a Olosega. Enquanto estivermos juntas, seremos uma verdadeira família. Jamais deixaremos que a solidão venha morar connosco.

- Confesso que gostaria de ser um oceano de livros! - aproximou-se o Índico, juntando-se à conversa. - Espalharia a sabedoria através das minhas marés.

- Eu e a minha irmã nascemos do fogo. Tivemos berços de lava nas crateras dos vulcões. Mas agora vivemos em paz e harmonia com toda esta natureza.

Ao ouvirem estas palavras, ambos os oceanos serpentearam as suas ondas e abraçaram as ilhas-irmãs com um tremendo carinho e alguma curiosidade.

- Contem mais. Isso são histórias dos livros que nascem dentro de vocês?!

Pedro Seromenho

EDITORA:





CONCURSO AS CORES DE OUTONO

REGULAMENTO DO CONCURSO

I – DEFINIÇÃO, CONTEXTO E OBJETIVOS

O Concurso Nacional “**As cores do outono**” é uma iniciativa dinamizada pela *Lusoinfo Multimédia*, que pretende promover um maior conhecimento sobre o mundo natural que rodeia as crianças, a observação da natureza e as transformações associadas às estações do ano.

O aluno pode participar através da elaboração de um trabalho livre sobre o outono, que pode ser desde fotografia, ilustração, colagem ou outras técnicas de expressão plástica, no qual esteja representado o significado do outono para si e as memórias que esta estação do ano lhe traz.

Os principais objetivos deste concurso são:

- fomentar o conhecimento das diferenças de cada estação do ano;
- sensibilizar para as transformações da natureza;
- promover o conhecimento do que a natureza proporciona;
- 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 individual, está aberto a todos os alunos do 1.º Ciclo do Ensino Básico, que tenham acesso à *Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha*.

A submissão do trabalho a concurso deve ser feita através do aluno, utilizando os seus dados de acesso. Cada utilizador só pode submeter um trabalho a concurso.

III – TRABALHOS

Deverão ser submetidos a concurso trabalhos que retratem o significado do outono e as memórias associadas a esta estação do ano.

O trabalho deve conter uma pequena mensagem alusiva à temática do concurso.

Devem ser submetidas a concurso imagens que representem apenas o trabalho em si. O trabalho não será aceite, caso sejam visíveis rostos de pessoas.

IV – SUBMISSÃO DOS TRABALHOS E VALIDAÇÃO

O trabalho a concurso deve ser submetido, pelo aluno, na plataforma, na área “Concursos Nacionais”, do seguinte modo:

- 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).

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

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

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.

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	21 de outubro de 2019
Submissão dos trabalhos	21 de outubro a 18 novembro de 2019
Votação	21 de outubro a 21 novembro de 2019
Divulgação do vencedor	22 novembro de 2019

VII – PRÉMIO

Aos três trabalhos mais votados serão atribuídos os seguintes prémios:

- **1.º lugar** - Kit educativo (valor aproximado de 200€)
- **2.º lugar** - Kit educativo (valor aproximado de 100€)
- **3.º lugar** - Kit educativo (valor aproximado de 50€)

O kit educativo pode conter os seguintes prémios: livros, jogos educativos, jogos de tabuleiro, kit de robótica, equipamento desportivo ou tablets.

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:





CONCURSO DECORAÇÕES DE NATAL NA ESCOLA

REGULAMENTO DO CONCURSO

I – DEFINIÇÃO, CONTEXTO E OBJETIVOS

O Concurso Nacional “**Decorações de Natal na Escola**” é uma iniciativa dinamizada pela *Lusoinfo Multimédia*, que pretende assinalar as tradições natalícias e promover o respeito pelo ambiente.

O professor/ coordenador pode participar através de um ou vários trabalhos relacionados com decorações natalícias, no qual de faça uso dos materiais reciclados ou de desperdício.

Os principais objetivos deste concurso são:

- promover as tradições de Natal;
- incentivar a diversidade cultural;
- fomentar o conhecimento intercultural;
- consciencializar para a importância do uso de materiais reutilizáveis;
- incentivar o hábito de reciclar e de reutilizar materiais;
- promover a imaginação e a criatividade.

II – PARTICIPANTES

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

A submissão dos trabalhos a concurso deve ser feita através do professor/coordenador, utilizando os seus dados de acesso. Cada utilizador só pode fazer uma submissão.

III – TRABALHOS

Deverão ser submetidos a concurso trabalhos que retratem as decorações natalícias feitas com materiais reciclados ou de desperdício.

Os trabalhos devem conter uma pequena mensagem alusiva à temática do concurso.

Devem ser submetidas a concurso imagens que representem apenas o trabalho em si. O trabalho não será aceite, caso sejam visíveis rostos de pessoas.

IV – SUBMISSÃO DOS TRABALHOS E VALIDAÇÃO

O trabalho a concurso deve ser submetido, pelo professor/coordenador, na plataforma, na área “Concursos Nacionais”, do seguinte modo:

- 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).

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

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.

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	26 de novembro de 2019
Submissão dos trabalhos	26 de novembro a 22 de dezembro de 2019
Votação	26 de novembro a 6 de janeiro de 2020
Divulgação do vencedor	7 de janeiro de 2020

VII – PRÉMIO

Aos três trabalhos mais votados serão atribuídos os seguintes prémios:

- **1.º lugar** - Kit educativo (valor aproximado de 150€)
- **2.º lugar** - Kit educativo (valor aproximado de 50€)
- **3.º lugar** - Kit educativo (valor aproximado de 25€)

O kit educativo pode conter os seguintes prémios: livros, jogos educativos, jogos de tabuleiro, kit de robótica, equipamento desportivo ou tablets.

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:





CONCURSO "DECORAÇÕES DE NATAL EM FAMÍLIA"

REGULAMENTO DO CONCURSO

I – DEFINIÇÃO, CONTEXTO E OBJETIVOS

O Concurso Nacional "**Decorações de Natal em Família**" é uma iniciativa dinamizada pela *Lusoinfo Multimédia*, que pretende assinalar as tradições natalícias e promover o respeito pelo ambiente.

O aluno pode participar através de um ou vários trabalhos relacionados com decorações natalícias, no qual de faça uso dos materiais reciclados ou de desperdício.

Os principais objetivos deste concurso são:

- promover as tradições de Natal;
- incentivar a diversidade cultural;
- fomentar o conhecimento intercultural;
- consciencializar para a importância do uso de materiais reutilizáveis;
- incentivar o hábito de reciclar e de reutilizar materiais;
- promover a imaginação e a criatividade.

II – PARTICIPANTES

Este concurso, de caráter individual, está aberto a todos os alunos do 1º Ciclo do Ensino Básico, que tenham acesso à *Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha*.

A submissão dos trabalhos a concurso deve ser feita através do aluno e/ou encarregado de educação, utilizando os seus dados de acesso. Cada utilizador só pode fazer uma submissão.

III – TRABALHOS

Deverão ser submetidos a concurso trabalhos que retratem as decorações natalícias feitas com materiais reciclados ou de desperdício.

Os trabalhos devem conter uma pequena mensagem alusiva à temática do concurso.

Devem ser submetidas a concurso imagens que representem apenas o trabalho em si. O trabalho não será aceite, caso sejam visíveis rostos de pessoas.

IV – SUBMISSÃO DOS TRABALHOS E VALIDAÇÃO

O trabalho a concurso deve ser submetido, pelo aluno e/ou encarregado de educação, na plataforma, na área "Concursos Nacionais", do seguinte modo:

- 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).

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

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.

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	26 de novembro de 2019
Submissão dos trabalhos	26 de novembro a 22 de dezembro de 2019
Votação	26 de novembro a 6 de janeiro de 2020
Divulgação do vencedor	7 de janeiro de 2020

VII – PRÉMIO

Aos três trabalhos mais votados serão atribuídos os seguintes prémios:

- **1.º lugar** - Tablet Samsung Galaxy (valor aproximado de 200€)
- **2.º lugar** - Jogo de tabuleiro “Carcassonne Junior”, Raquetes e volantes de Badminton (valor aproximado de 50€)
- **3.º lugar** - Livro “Ninguém Dá Prendas ao Pai Natal” e o jogo “O meu 1º kit de xadrez” (valor aproximado de 25€)

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.

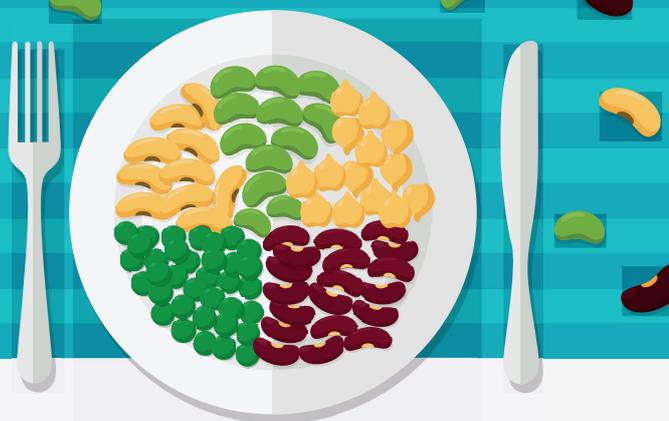
Os promotores deste concurso não se responsabilizam pela impossibilidade de contacto, no caso de os dados presentes no formulário de inscrição estarem incorretos (nome, email e telefone). Em caso de rotura ou descontinuação de algum dos prémios, estes serão substituídos por outros de valor igual ou superior.

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

EDITORA:



CONCURSO LEGUMINOSAS NO PRATO



REGULAMENTO DO CONCURSO

I – DEFINIÇÃO, CONTEXTO E OBJETIVOS

O Concurso Nacional “**Leguminosas no prato**” é uma iniciativa dinamizada pela *Lusoinfo Multimédia*, que pretende promover a partilha de hábitos e escolhas alimentares saudáveis, sendo obrigatório a inclusão de leguminosas.

O aluno pode participar através da elaboração de um trabalho livre sobre a inclusão de leguminosas na refeição, que pode ser desde ilustração, colagem ou outras técnicas de expressão plástica. É, também, aceite a confeção de um prato e o seu registo fotográfico.

Os principais objetivos deste concurso são:

- sensibilizar para a prática de um padrão alimentar saudável;
- promover o conhecimento sobre uma alimentação saudável;
- 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 individual, está aberto a todos os alunos do 1.º Ciclo do Ensino Básico, que tenham acesso à *Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha*.

A submissão do trabalho a concurso deve ser feita através do aluno, utilizando os seus dados de acesso. Cada utilizador só pode submeter um trabalho a concurso.

Às 10 participações mais votadas serão atribuídos prémios.

III – TRABALHOS

Deverão ser submetidos a concurso trabalhos que retratem refeições com leguminosas.

O trabalho deve conter uma pequena mensagem alusiva à temática do concurso.

Devem ser submetidas a concurso imagens que representem apenas o trabalho em si. O trabalho não será aceite, caso sejam visíveis rostos de pessoas.

IV – SUBMISSÃO DOS TRABALHOS E VALIDAÇÃO

O trabalho a concurso deve ser submetido, pelo aluno, na plataforma, na área “Concursos Nacionais”, do seguinte modo:

- 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).

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

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

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.

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.

Estão contemplados prémios para os 10 trabalhos mais votados, de modo a premiarmos um maior número de participações.

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 janeiro de 2020
Submissão dos trabalhos	13 de janeiro a 31 de janeiro de 2020
Votação	13 de janeiro a 6 de fevereiro de 2020
Divulgação do vencedor	7 de fevereiro de 2020

VII – PRÉMIO

Aos dez trabalhos mais votados serão atribuídos os seguintes prémios:

- **1.º lugar** - Livro “Vamos Conhecer os Alimentos” de Mariana Abecasis e uma bicicleta.
- **2.º lugar** - Livro “Vamos Conhecer os Alimentos” de Mariana Abecasis e uma trotinete.
- **3.º lugar** - Livro “Vamos Conhecer os Alimentos” de Mariana Abecasis e um par de patins.
- **4.º lugar ao 10.º lugar** - Livro “Vamos Conhecer os Alimentos” de Mariana Abecasis e um par de patins.

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:





CONCURSO MÁSCARAS ECOLÓGICAS

REGULAMENTO DO CONCURSO

I – DEFINIÇÃO, CONTEXTO E OBJETIVOS

O Concurso Nacional “**Máscaras ecológicas**” é uma iniciativa, dinamizada pela *Lusoinfo Multimédia*, que pretende assinalar as tradições carnavalescas e promover o respeito pelo ambiente.

O aluno pode participar através da elaboração de uma máscara, na qual faça uso de materiais reciclados ou de desperdício. O trabalho submetido a concurso deve conter apenas imagens da máscara em si e uma pequena mensagem sobre o seu processo de construção e os materiais utilizados.

Os principais objetivos deste concurso são:

- promover as tradições carnavalescas;
- 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 alunos do 1.º Ciclo do Ensino Básico, que tenham acesso à *Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha*.

A submissão do trabalho a concurso deve ser feita através do aluno, utilizando os seus dados de acesso. Cada utilizador só pode submeter um trabalho a concurso.

Às 10 participações mais votadas serão atribuídos prémios.

III – TRABALHOS

O aluno 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 apenas a máscara e uma pequena mensagem alusiva ao seu processo de construção e aos materiais utilizados. O trabalho não será aceite, caso sejam visíveis rostos de pessoas.

IV – SUBMISSÃO DOS TRABALHOS E VALIDAÇÃO

O trabalho a concurso deve ser submetido, pelo aluno, na plataforma, na área “Concursos Nacionais”, do seguinte modo:

- 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).

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

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

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.

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.

Estão contemplados prémios para os 10 trabalhos mais votados, de modo a premiarmos um maior número de participações.

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 fevereiro de 2020
Submissão dos trabalhos	4 de fevereiro a 21 de fevereiro de 2020
Votação	4 de fevereiro a 27 de fevereiro de 2020
Divulgação do vencedor	28 de fevereiro de 2020

VII – PRÉMIO

Aos dez trabalhos mais votados serão atribuídos os seguintes prémios:

- **1.º lugar** - Tablet
- **2.º lugar** - Livros de literatura infantil (“A casa da Mosca Fosca”; “O macaco de rabo cortado”; “O menino da Lua/Corre, corre cabacinha”) e Jogos (Mini cesto de basquetebol; alvo de dardos; Cayro Collection Jogo da Oca).
- **3.º lugar** - Livros de literatura infantil (“O macaco de rabo cortado”; “Diz-me os Animais”) e Jogos (Playmind; O meu 1.º Kit de Xadrez; Mikado).
- **4.º lugar** - 1 Livro de literatura infantil (“O grande livro dos oceanos”).
- **5.º lugar** - 1 Livro de literatura infantil (“Diversidade – A vida na Terra”).
- **6.º lugar** - 1 Livro de literatura infantil (“Diz-me onde é?”).

- **7.º lugar** - 1 Livro de literatura infantil (“Mar”).
- **8.º lugar** - 1 Livro de literatura infantil (“Vamos descobrir o oceano”).
- **9.º lugar** - 1 Livro de literatura infantil (“Terra! Planeta Fantástico”).
- **10.º lugar** - 1 Livro de literatura infantil (“Enciclopédia dos animais para pequenos leitores”).

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 excepcionais, os promotores deste concurso reservam-se o direito de modificar ou cancelar o concurso.

EDITORA:

INICIATIVA

"MAIS TEMPO EM FAMÍLIA!"



REGULAMENTO

I – DEFINIÇÃO, CONTEXTO E OBJETIVOS

“**Mais tempo em Família**” é uma iniciativa dinamizada pela *Lusoinfo Multimédia*, que pretende proporcionar a partilha de momentos lúdicos em família.

As famílias podem participar através do registo fotográfico ou de um desenho, no qual estejam retratadas as atividades realizadas em família. Nas imagens submetidas não devem ser visíveis rostos de pessoas.

Os principais objetivos desta iniciativa são:

- reforçar a partilha de ideias e o respeito pelo outro;
- promover momentos lúdicos em família;
- desenvolver a imaginação e a criatividade.

II – PARTICIPANTES

Esta iniciativa está aberta a todos os utilizadores que tenham acesso à *Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha*.

A submissão de atividades pode ser feita através do aluno, do encarregado de educação ou do professor, utilizando os seus dados de acesso. Cada utilizador só pode fazer uma submissão a esta iniciativa.

Às cinco participações mais votadas serão atribuídos prémios.

III – ATIVIDADES

Nesta iniciativa devem ser submetidas fotografias ou desenhos, que retratem as atividades realizadas em família e uma pequena mensagem descritiva das atividades. Nas imagens submetidas não devem ser visíveis rostos de pessoas.

IV – SUBMISSÃO DOS TRABALHOS E VALIDAÇÃO

As atividades a apresentar a esta iniciativa devem ser submetidas na plataforma, na área “Concursos Nacionais”, do seguinte modo:

- Incluir um título e uma descrição da atividade (máximo 500 caracteres);
- Enviar imagens que representem a atividade (formato jpg ou png, num máximo de 6 imagens, tamanho máximo 5MB);
- Preencher os dados (email ou telefone).

Após serem submetidas, as imagens não podem ser eliminadas ou editadas.

Depois da submissão das atividades, estas serão validadas e só posteriormente é que serão publicadas para votação. As imagens submetidas que não cumpram integralmente as condições descritas neste regulamento não serão publicadas.

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.

V – VOTAÇÃO

A votação 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.

Estão contemplados prémios para os 5 trabalhos mais votados, de modo a premiarmos um maior número de participações.

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 da iniciativa	20 de março de 2020
Submissão dos trabalhos	20 de março a 20 de abril de 2020
Votação	20 de março a 25 de abril de 2020
Divulgação dos trabalhos mais votados	27 de abril de 2020

VII – PRÉMIO

Aos cinco trabalhos mais votados serão atribuídos **3 Bilhetes de entrada**, para um dos espaços abaixo referidos e que deverá ser selecionado pelos vencedores:

- Jardim Zoológico de Lisboa
- ZOO da Maia
- ZOO Santo Inácio (Vila Nova de Gaia)
- Badoca Safari Park (Vila Nova de Sto André)
- Picoto Park (Braga)

As entradas serão válidas por um período de 6 meses, após ser decretado o fim de pandemia do Coronavírus (COVID-19).

VIII – CONDIÇÕES GERAIS

A participação nesta iniciativa implica a aceitação integral dos termos e condições no presente regulamento.

Os utilizadores, ao participarem na iniciativa, cedem todos os direitos dos trabalhos aos promotores da plataforma. Os trabalhos poderão ser utilizados como conteúdos na plataforma ou de divulgação.

As atividades submetidas são da total responsabilidade do concorrente e não comprometem a escola ou as entidades promotoras do projeto e da plataforma.

Os promotores desta iniciativa 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 desta iniciativa reservam-se o direito de modificar ou cancelar a iniciativa.

EDITORA:



INICIATIVA DA MINHA JANELA EU VEJO...



REGULAMENTO

I – DEFINIÇÃO, CONTEXTO E OBJETIVOS

“**Da minha janela eu vejo...**” é uma iniciativa dinamizada pela *Lusoinfo Multimédia*, que pretende proporcionar um desafio de escrita.

As famílias podem participar através da submissão de um texto original e criativo e de imagens, fotografias ou desenhos, que descrevam e retratem a paisagem que veem da janela da sua casa. Nas imagens submetidas não devem ser visíveis rostos de pessoas.

Os principais objetivos desta iniciativa são:

- desenvolver competências de leitura e de escrita;
- praticar a escrita e o apreço pela leitura, estimulando produção textual;
- desenvolver a escrita e oralidade;
- desenvolver o espírito crítico;
- ampliar o vocabulário;
- promover momentos lúdicos em família;
- desenvolver a imaginação e a criatividade.

II – PARTICIPANTES

Esta iniciativa está aberta a todos os utilizadores que tenham acesso à *Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha*.

A submissão de trabalhos pode ser feita através do aluno, do encarregado de educação ou do professor, utilizando os seus dados de acesso. Cada utilizador só pode fazer uma submissão a esta iniciativa.

Às cinco participações mais votadas serão atribuídos prémios.

III – TRABALHOS

Nesta iniciativa devem ser submetidas fotografias ou desenhos, que retratem aquilo que é possível observar a partir da janela da sua casa. O trabalho não será aceite, caso sejam visíveis rostos de pessoas.

O campo destinado à descrição do trabalho deve ser preenchido com o texto criativo e original onde é realizada a descrição da paisagem observada.

EXEMPLO:

Da minha janela eu vejo campos, onde pessoas vão cuidando das suas terras, lançando sementes e plantando, para mais tarde colherem os legumes que hão de crescer.

Da minha janela eu vejo as árvores, que embelezam os passeios. As árvores que antes estavam despidas e que agora, com a chegada da primavera, se cobrem de tenras e verdes folhas, que balançam ao sabor do vento.

Há carros que ainda passam, rua acima, rua abaixo, volta e meia também vem um autocarro. A rua, agora, está mais deserta e a azáfama é menor.

Daqui vejo o casario que se estende, com as suas casas de diferentes cores. Em algumas esvoaça a bandeira de Portugal, lembrando-nos que juntos venceremos.

Lá ao longe, do alto do seu esplendor, vejo uma igreja, que a seus pés tem um monte todo verdejante.

A minha janela é a porta para o mundo. Através dela eu vejo o que me rodeia, sinto o sol que me aquece e o vento que me acaricia a pele! Da minha janela eu vejo que há vida e que um dia voltaremos a estar todos juntos!

IV – SUBMISSÃO DOS TRABALHOS E VALIDAÇÃO

As atividades a apresentar a esta iniciativa devem ser submetidas na plataforma, na área “Concursos Nacionais”, do seguinte modo:

- Incluir um título e o texto original e criativo (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).

Após serem submetidas, as imagens não podem ser eliminadas ou editadas.

Depois da submissão dos trabalhos, estes serão validados e só posteriormente serão publicados para votação. As imagens submetidas que não cumpram integralmente as condições descritas neste regulamento não serão publicadas.

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.

V – VOTAÇÃO

A votação 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;

Estão contemplados prémios para os 5 trabalhos mais votados, de modo a premiarmos um maior número de participações.

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 da iniciativa	6 de abril de 2020
Submissão dos trabalhos	6 de abril de 2020 a 8 de maio de 2020
Votação	6 de abril de 2020 a 13 maio de 2020
Divulgação dos vencedores	14 de maio de 2020

VII – PRÉMIO

Aos cinco trabalhos mais votados serão atribuídos **3 Bilhetes de entrada**, para um dos espaços abaixo referidos e que deverá ser selecionado pelos vencedores:

- Jardim Zoológico de Lisboa
- ZOO da Maia
- ZOO Santo Inácio (Vila Nova de Gaia)
- Badoca Safari Park (Vila Nova de Sto André)
- Picoto Park (Braga)

As entradas serão válidas por um período de 6 meses, após ser decretado o fim de pandemia do Coronavírus (COVID-19).

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 nesta iniciativa implica a aceitação integral dos termos e condições no presente regulamento.

Os utilizadores, ao participarem nesta iniciativa, cedem todos os direitos dos trabalhos aos promotores da plataforma. Os trabalhos poderão ser utilizados como conteúdos na plataforma ou de divulgação.

As atividades submetidas são da total responsabilidade do concorrente e não comprometem a escola ou as entidades promotoras do projeto e da plataforma.

Os promotores desta iniciativa 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 desta iniciativa reservam-se o direito de modificar ou cancelar a iniciativa.

EDITORA:



INICIATIVA DIA DA MÃE

REGULAMENTO

I – DEFINIÇÃO, CONTEXTO E OBJETIVOS

“Dia da Mãe” é uma iniciativa dinamizada pela *Lusoinfo Multimédia*, que pretende assinalar as tradições associadas à comemoração do Dia da Mãe e valorizar os laços familiares.

É possível participar através da elaboração de presentes, nos quais se faça uso de materiais reciclados ou de desperdício. Nas imagens submetidas não devem ser visíveis rostos de pessoas.

Os principais objetivos desta iniciativa são:

- sensibilizar para a importância de respeito e amor para com os Pais;
- valorizar e respeitar o papel da Mãe no seio da família;
- valorizar os laços familiares;
- 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

Esta iniciativa está aberta a todos os utilizadores que tenham acesso à *Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha*.

A submissão de atividades pode ser feita através do aluno, do encarregado de educação ou do professor, utilizando os seus dados de acesso. Cada utilizador só pode fazer uma submissão a esta iniciativa.

Às 5 participações mais votadas serão atribuídos prémios.

III – TRABALHOS

O presente dedicado ao Dia da Mãe deve ser construído com materiais reciclados ou de desperdício. Devem ser submetidas imagens que representem apenas os presentes e uma pequena mensagem alusiva à importância da figura maternal na família. O trabalho não será aceite, caso sejam visíveis rostos de pessoas.

IV – SUBMISSÃO DOS TRABALHOS E VALIDAÇÃO

O trabalho deve ser submetido, na plataforma, na área “Concursos Nacionais”, do seguinte modo:

- 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).

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

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

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.

V – VOTAÇÃO

A votação 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;

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 da iniciativa	20 de abril de 2020
Submissão dos trabalhos	20 de abril a 12 de maio de 2020
Votação	20 de abril a 14 de maio de 2020
Divulgação dos vencedores	15 de maio de 2020

VII – PRÉMIO

Aos cinco trabalhos mais votados serão atribuídos os seguintes prémios:

- **Livros de Literatura Infantil:** "Coração de Mãe" e "A minha mãe é a melhor do mundo".

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 nesta iniciativa implica a aceitação integral dos termos e condições no presente regulamento.

Os utilizadores, ao participarem, cedem todos os direitos dos trabalhos aos promotores da plataforma. Os trabalhos 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 desta iniciativa 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 desta iniciativa reservam-se o direito de modificar ou cancelar a iniciativa.

EDITORA:



INICIATIVA

A MINHA FAMÍLIA NUM RETRATO!



REGULAMENTO

I – DEFINIÇÃO, CONTEXTO E OBJETIVOS

“**A minha família num retrato!**” é uma iniciativa dinamizada pela *Lusoinfo Multimédia*, no âmbito do Dia Internacional da Família, que pretende sensibilizar para a importância da família no desenvolvimento da criança.

É possível participar através da elaboração de um trabalho livre, que deve retratar a sua família e o quanto é importante para si. Nas imagens submetidas não devem ser visíveis rostos de pessoas.

Os principais objetivos desta iniciativa são:

- consciencializar para a importância da família na base da educação infantil;
- fomentar o respeito, compreensão, amor e união necessários para o bom relacionamento;
- promover a imaginação e a criatividade.

II – PARTICIPANTES

Esta iniciativa está aberta a todos os utilizadores que tenham acesso à *Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha*.

A submissão de atividades pode ser feita através do aluno, do encarregado de educação ou do professor, utilizando os seus dados de acesso. Cada utilizador só pode fazer uma submissão a esta iniciativa.

Às 5 participações mais votadas serão atribuídos prémios.

III – TRABALHOS

Deverão ser submetidos trabalhos que sejam representativos das famílias e do significado que têm para os participantes.

O trabalho deve conter uma pequena mensagem sobre a importância da família.

Devem ser submetidas imagens que representem apenas o trabalho em si. O trabalho não será aceite, caso sejam visíveis rostos de pessoas.

IV – SUBMISSÃO DOS TRABALHOS E VALIDAÇÃO

O trabalho deve ser submetido, na plataforma, na área “Concursos Nacionais”, do seguinte modo:

- 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).

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

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

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.

V – VOTAÇÃO

A votação 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;

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 da iniciativa	8 de maio de 2020
Submissão dos trabalhos	8 de maio de 2020 a 26 maio de 2020
Votação	8 de maio de 2020 a 28 maio de 2020
Divulgação dos vencedores	29 de maio de 2020

VII – PRÉMIO

Aos cinco trabalhos mais votados serão atribuídos **3 Bilhetes de entrada**, para um dos espaços abaixo referidos e que deverá ser selecionado pelos vencedores:

- Jardim Zoológico de Lisboa
- ZOO da Maia
- ZOO Santo Inácio (Vila Nova de Gaia)
- Badoca Safari Park (Vila Nova de Sto André)
- Picoto Park (Braga)

As entradas serão válidas por um período de 6 meses, após ser decretado o fim de pandemia do Coronavírus (COVID-19).

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 nesta iniciativa implica a aceitação integral dos termos e condições no presente regulamento.

Os utilizadores, ao participarem nesta iniciativa, cedem todos os direitos dos trabalhos aos promotores da plataforma. Os trabalhos 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 desta iniciativa 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 desta iniciativa reservam-se o direito de modificar ou cancelar a iniciativa.

EDITORA:





Regulamento

I - Definição, contexto e objetivos

“**Aprender Fazendo**” é um Concurso Nacional, dinamizado pela *Lusoinfo Multimédia*, em parceria com a *Skill Robotics*, enquadrado na área “Atividades em Família – Aprender Fazendo” da plataforma.

As famílias podem participar através do registo fotográfico das atividades construídas a partir das propostas apresentadas na área “Atividades em Família – Aprender Fazendo”.

Nas imagens submetidas não devem ser visíveis rostos de pessoas.

Os principais objetivos deste concurso são:

- reforçar laços familiares e partilha de ideias;
- promover momentos lúdicos e de aprendizagem;
- desenvolver a imaginação e a criatividade;
- promover a reciclagem e reutilização de materiais.

II - Participantes

Esta iniciativa está aberta a todos os alunos do 1.º Ciclo do Ensino Básico, que tenham acesso à **Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha**.

A submissão de atividades pode ser feita através do aluno ou encarregado de educação. Não há limite de submissão de trabalhos. Às três participações mais votadas serão atribuídos prémios.

III - Atividades

Nesta iniciativa devem ser submetidas fotografias, que retratem as atividades realizadas e uma pequena mensagem descritiva das mesmas.

Já fizeste um yo-yo? Já fizeste um foguetão? Na área “Atividades em Família – Aprender Fazendo”, as crianças podem consultar e realizar todas as propostas de atividades lá apresentadas.

Nas imagens submetidas não devem ser visíveis rostos de pessoas.

IV - Submissão dos trabalhos e validação

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

- Incluir um título e uma descrição da atividade (máximo 500 caracteres);
- Enviar imagens que representem a atividade (formato jpg ou png, num máximo de 6 imagens, tamanho máximo 5MB);
- Preencher os dados (email ou telefone).

Após serem submetidas, as imagens não podem ser eliminadas ou editadas.

Depois da submissão das atividades, estas serão validadas e só posteriormente é que serão publicadas para votação. As imagens submetidas que não cumpram integralmente as condições descritas neste regulamento não serão publicadas.

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.

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.

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 da iniciativa	18 de maio de 2020
Submissão dos trabalhos	18 de maio a 15 de junho de 2020
Votação	18 de maio a 15 de junho de 2020
Divulgação dos trabalhos mais votados	16 de junho de 2020

VII - Prémios

Aos três trabalhos mais votados serão atribuídos prémios:

- **1.º Prémio** – Kit de Robótica
- **2.º Prémio** – Robô que pinta
- **3.º Prémio** – Rato Robô

VIII - Condições gerais

A participação nesta iniciativa implica a aceitação integral dos termos e condições no presente regulamento.

Os utilizadores, ao participarem na iniciativa, cedem todos os direitos dos trabalhos aos promotores da plataforma. Os trabalhos poderão ser utilizados como conteúdos na plataforma ou de divulgação.

As atividades submetidas são da total responsabilidade do concorrente e não comprometem a escola ou as entidades promotoras do projeto e da plataforma.

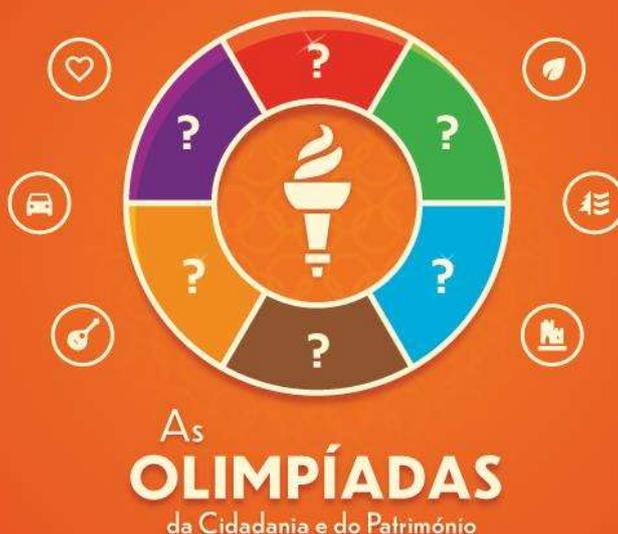
Os promotores desta iniciativa não se responsabilizam pela impossibilidade de contacto, no caso de os dados presentes no formulário de inscrição estarem incorretos (nome, email e telefone). Em caso de rotura ou descontinuação de algum dos prémios, estes serão substituídos por outros de valor igual ou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

No caso de situações imprevistas e excecionais, os promotores desta iniciativa reservam-se o direito de modificar ou cancelar a iniciativa.

EDITORA:



Anexo 2



REGULAMENTO DO CONCURSO (Medidas Covid-19)

*** A nossa sociedade vive uma situação atípica, na prevenção e combate à pandemia provocada pelo novo coronavírus. Enquanto cidadãos responsáveis e conscientes, temos o dever de proteger a nossa comunidade educativa. Neste sentido, procedemos a alterações no regulamento deste concurso, tal como o cancelamento do evento final.**

I – DEFINIÇÃO, CONTEXTO E OBJETIVOS

A Comunidade Intermunicipal do Cávado irá promover a 2.ª edição do Concurso Intermunicipal "As Olimpíadas do Património e da Cidadania".

Este concurso engloba a competição entre turmas, na Plataforma *+Cidadania*, podendo todos os alunos participar individualmente para alcançarem a melhor pontuação possível, para a sua turma. Será apurada uma turma vencedora, por município.

Os principais objetivos deste concurso são:

- Projetar um intercâmbio entre as escolas, assim como a partilha de experiências culturais e de conhecimentos entre as crianças.
- Impulsionar a utilização das TIC na aprendizagem.
- Promover a consciência cultural, social e política da comunidade.
- Potenciar a participação dos alunos e das famílias na comunidade regional.

II – PARTICIPANTES

O concurso está aberto a todas as turmas do 3.º e 4.º ano do 1.º Ciclo do Ensino Básico, que tenham acesso à Plataforma *+Cidadania*.

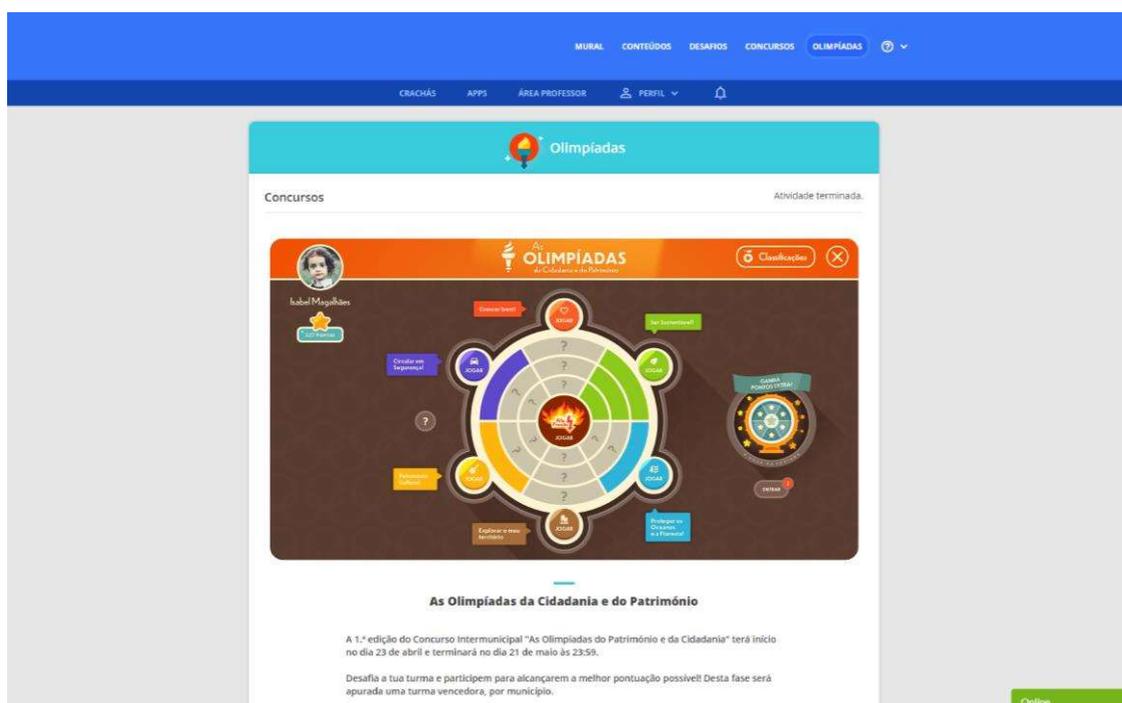
III – CONDIÇÕES GERAIS DE PARTICIPAÇÃO

Jogo na Plataforma

Neste concurso, que decorre entre 3 de fevereiro a 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.

Deste concurso irão resultar 6 turmas vencedoras que serão as que tiverem as melhores pontuações, em cada município.

O Jogo estará disponível na Plataforma *+Cidadania* através do link <https://maiscidadania.cimcavado.pt>, até às 23h59 do dia 28 de maio de 2020, pelo que os participantes poderão utilizar os seus dados de acesso para jogar.



Qual o material de apoio que os participantes poderão utilizar?

As turmas poderão explorar os conteúdos da plataforma, relativos aos temas que compõem a Educação para a Cidadania, o Currículo Local e os desafios "As Maravilhas dos meu País", "Europa - Factos Curiosos" e "Património Mundial em Portugal".

Como é determinada a pontuação da turma?

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.

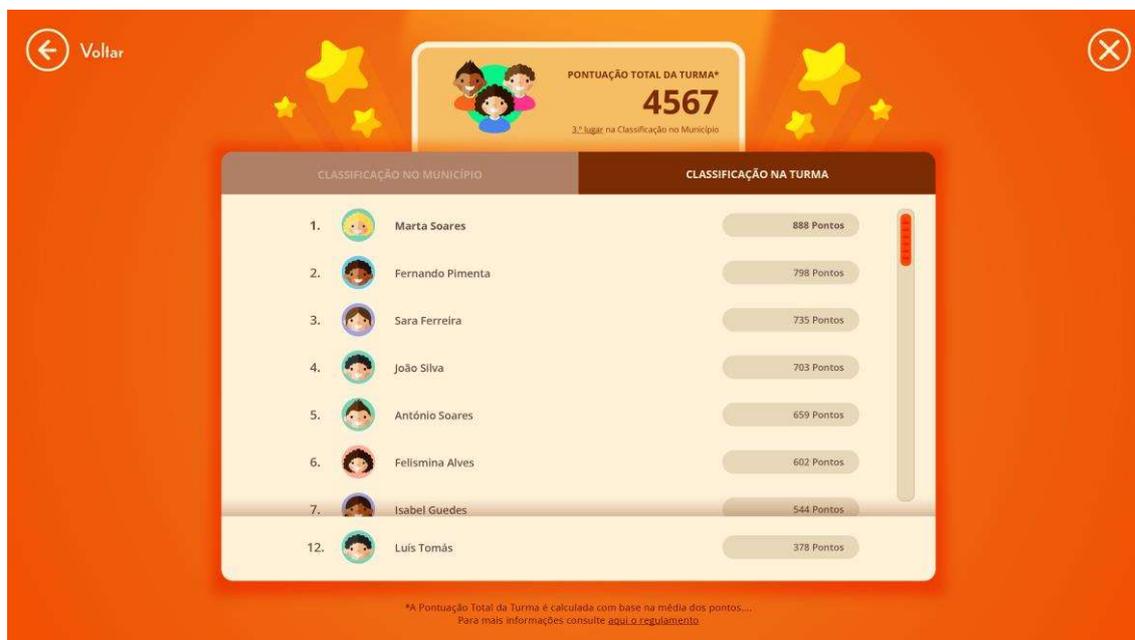
Como pode o professor verificar a listagem da sua turma?

Os professores titulares devem verificar se a lista dos alunos está completa, até 3 de março. 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

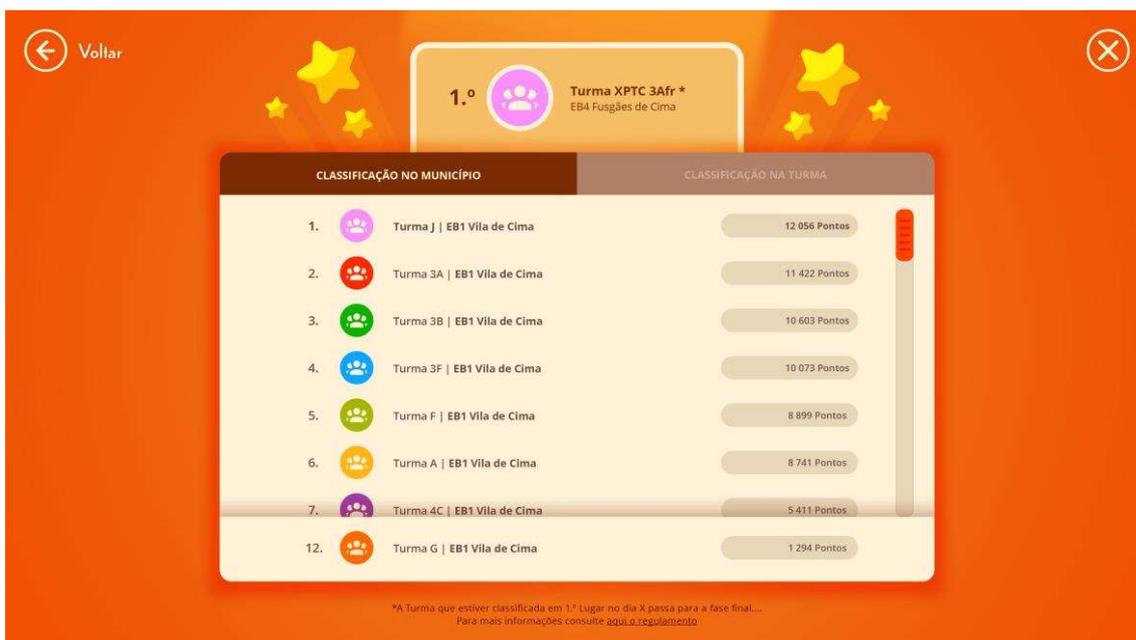
IV – SISTEMA DE APRESENTAÇÃO DE RESULTADOS

Ao longo do Jogo "As Olimpíadas da Cidadania e do Património", serão efetuados 2 tipos de registos de pontuação, na plataforma:

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.



V – CRONOGRAMA

ETAPAS	DATAS
Jogo na Plataforma (Apuramento das 6 turmas vencedoras, uma turma por município)	3 de fevereiro a 28 de maio
Divulgação das 6 turmas vencedoras	28 de maio

VI – PRÉMIO

Deverão ser considerados os seguintes prémios:

- **Prémios para as 6 turmas que venceram o Jogo na Plataforma:** 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.

Promotor:



Financiado por:



Anexo 3

“Manual de Apoio à utilização da Plataforma 2019/2020”

Manual de Apoio à utilização da Plataforma 2019/2020



Ângela Magalhães <angela.lusoinfo@gmail.com>
para Bcc:marques, Bcc:Zé, Bcc:mfropes, Bcc:Susana, Bcc:Isabel, Bcc:Daniela, Bcc:Nuno, Bcc:Ant

Caros (as) Coordenadores (as) de Projeto,

Como já tivemos oportunidade de informar, no presente ano letivo, foram introduzidas várias melhorias no sistema de acesso à plataforma, das quais destacamos:

a) Códigos de acesso temporários

O Professor pode atribuir um código de acesso temporário para permitir que os alunos da turma acessem a plataforma, em contexto escolar.
(descrição na pág. 16, do Manual de Apoio - em anexo)

b) Registo dos Encarregados de Educação

O Encarregado de educação deve configurar a conta do seu educando, para que este possa utilizar a plataforma em casa.
(descrição na pág. 5, do Manual de Apoio - em anexo)

Em anexo, envio o *Manual de Apoio à Utilização da Plataforma*, com o objetivo de dar a conhecer as diferentes funcionalidade e potenciar a utilização da plataforma nos diferentes contextos.

Agradeço, desde já, a divulgação do Manual junto de todos os professores e dos encarregados de educação.

A Lusoinfo Multimédia disponibiliza um serviço de apoio técnico à comunidade educativa que utiliza a Plataforma.

Para solicitar o apoio técnico utilize uma das seguintes formas:

- Serviço de Apoio Online disponível na Plataforma (dias úteis, das 9h às 12h30 e das 14h às 18h);
- Contacto telefónico -229 428 612 ou 938 111886;
- E-mail - geral@lusoinfo.com

Reforço a minha disponibilidade para o esclarecimento de qualquer questão adicional.

Obrigada pela colaboração.
Cumprimentos,

Ângela Magalhães

Conceção e Produção de Conteúdos

Lusoinfo II Multimédia
Rua António Gomes Soares Pereira 188 B / 4470-139 Maia
Tlf: 229428612 | Tlm: 938111886 | www.lusoinfo.com



Manual_Plataform...

“Concurso Decorações de Natal”

Concurso Decorações de Natal

Novidades Plataforma - Aprendizagem, Colaboração e Partilha
<news@lusoinfo.com> 3 de dezembro de 2019 às 15:18
Para: angela.lusoinfo@gmail.com

Exmo(a). Dr(a). Ângela Magalhães

Nesta quadra festiva convidamos os mais pequenos a celebrarem o Natal de forma ecológica.

No jardim de infância, na escola ou em família, é possível participar através de trabalhos relacionados com decorações natalícias, no qual façam uso de materiais reciclados ou de desperdício.

Vamos promover as tradições natalícias e o respeito pelo ambiente.



A Equipa do Projeto

Este e-mail foi enviado por news@lusoinfo.com

Para deixar de receber as nossas novidades no seu e-mail contacte-nos.

“Vamos contar uma história”

Concurso "Vamos contar uma história"

Novidades Plataforma - Aprendizagem, Colaboração e Partilha 6 de dezembro de 2019 às
 <news@lusoinfo.com> 17:58
 Para: angela.lusoinfo@gmail.com

Exmo(a) Dr(a) Ângela Magalhães

Já lançámos a 2.ª edição do concurso "Vamos contar uma história".

"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 **Isabel Minhós Martins** e **Pedro Seromenho**, relacionadas com dois temas de Educação para a Cidadania - Florestas e Oceanos.

Uma turma criativa, do 4.º ano de escolaridade, 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 animação multimédia.

Este ano letivo, esperamos continuar a contagiar pequenos contadores de histórias!

Solicitamos a divulgação do concurso junto da Comunidade Educativa.

Mais informações na área de concursos da Plataforma maiscidadania.cim-ave.pt

Regulamento disponível em lusoinfo.com/vamoscontarumahistoria.pdf



A Equipa do Projeto

Este e-mail foi enviado por news@lusoinfo.com

Para deixar de receber as nossas novidades no seu e-mail contacte-nos.

“Novos Desafios e Concursos”

Teste_Novos Desafios na Plataforma

Novidades Plataforma - Aprendizagem, Colaboração e Partilha 18 de dezembro de 2019 às
 <news@lusoinfo.com> 16:09
 Para: angela.lusoinfo@gmail.com

Exmo(a) Dr(a) Ângela Magalhães

Vimos, desta forma, informar que no mês de dezembro foram disponibilizados, na plataforma, dois novos desafios!

Desafio "Declaração Universal dos Direitos Humanos" (lançado a 15 de dezembro de 2019)

No dia 10 de dezembro, celebra-se a adoção da Declaração Universal dos Direitos Humanos pela Assembleia Geral da Organização das Nações Unidas. Para marcarmos este dia, preparamos o desafio, "Declaração Universal dos Direitos Humanos". Estas atividades reforça a importância de conhecermos os direitos fundamentais, civis, políticos e sociais de todos os seres humanos.



Desafio "Dia Mundial da Conservação da Vida Selvagem" (lançado a 1 de dezembro de 2019)

No dia 4 de dezembro, comemora-se o Dia Mundial da Conservação da Vida Selvagem. Com a colaboração do Jardim Zoológico de Lisboa propomos que partam à descoberta da vida animal e de algumas espécies com estatuto de conservação.



Estes desafios apelam, de uma forma lúdica e interativa, a uma participação ativa e a uma maior responsabilização na construção de uma sociedade melhor.

Estão ainda disponíveis para jogar os desafios lançados nos meses de outubro e novembro de 2019:



Solicito a divulgação destes desafios, junto dos professores do 1.º Ciclo do Ensino Básico.

Para jogar os desafios aceda à Plataforma maiscidadania.cim-ave.pt

A Equipa do Projeto

Este e-mail foi enviado por news@lusoinfo.com

Para deixar de receber as nossas novidades no seu e-mail contacte-nos.

“Novos Desafios e Concursos”

Novos Desafios e Concursos na Plataforma | janeiro 2020

Novidades Plataforma - Aprendizagem, Colaboração e Partilha 17 de janeiro de 2020 às 13:10
 <news@lusoinfo.com>
 Para: angela.lusoinfo@gmail.com

Exmo(a), Dr(a), Ângela Magalhães

Vimos, desta forma, informar que no mês de janeiro serão disponibilizados, na plataforma, dois novos desafios e dois novos concursos.

Desafio “Dia Mundial do Braille”

No dia 4 de janeiro, celebra-se o Dia Mundial do Braille. Com a colaboração da ACAPO – Associação de Cegos e Amblíopes de Portugal, lançamos um desafio que dá a conhecer este sistema de comunicação dos invisíveis.



Desafio “Uma viagem pelo Espaço”

Neste desafio convidamos a comunidade educativa a descobrir factos curiosos sobre o espaço. Através desta atividade é possível ficar a conhecer um pouco mais sobre personalidades e datas que marcaram a história da Astronomia.



Concurso “Rei por um dia”

Este concurso é destinado à Educação Pré-Escolar e pretende assinalar as tradições associadas à comemoração do dia de Reis e promover o respeito pelo ambiente, através da elaboração de coroas, nas quais façam uso de materiais reciclados ou de desperdício.



Concurso “Leguminosas no prato”

Este concurso é destinado a todos os alunos do 1.º ciclo do Ensino Básico e pretende promover a partilha de hábitos e escolhas alimentares saudáveis.



Concurso “Vamos contar uma história”

Relembramos que está a decorrer a 2.ª edição do concurso “Vamos contar uma história!”. Os alunos, do 4.º ano de escolaridade, têm a oportunidade de colaborar com os escritores convidados Isabel Minhós e Pedro Seromenho na elaboração de uma história.

As histórias vencedoras da 1.ª edição do concurso já se encontram disponíveis na Plataforma, na área de conteúdos de Educação para a Cidadania. Deixamos aqui o importante testemunho das autoras que aceitaram o desafio, no ano letivo 2018/2019.



Solicitamos a divulgação destes desafios e concursos, junto da comunidade educativa.

Para mais informações aceda à Plataforma mais@lusoinfo.com

A Equipa do Projeto

Este e-mail foi enviado por news@lusoinfo.com

Para deixar de receber as nossas novidades no seu e-mail contacte-nos.

“Novidades de Fevereiro”

Desafios



Desafio “Dia Internacional do Urso Polar”

Neste desafio convidamos a comunidade educativa a conhecer este espetacular animal, que devido ao degelo das calotes polares, provocado pelo aquecimento global, vê o seu habitat e a sua sobrevivência ameaçados. Vamos conhecer, alertar e atuar, para mudar a realidade deste mamífero.

Desafio “Património Mundial em Portugal”

Portugal tem um património fantástico, vamos desafiar a comunidade educativa a conhecer alguns dos locais classificados como Património Mundial, pela UNESCO, a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura De norte a sul, passando pelas ilhas, vamos conhecer o nosso país, que tanto tem para nos oferecer!



Concursos



Concurso “Máscaras Ecológicas”

No mês em que miúdos e graúdos saem à rua exibindo os seus trajes carnavalescos, convidamos os mais pequenos a cuidarem do ambiente e a construírem a sua máscara de forma ecológica. As turmas da Educação Pré-Escolar e os alunos do 1.º ciclo do Ensino Básico podem participar através da elaboração de máscaras, nas quais façam uso de materiais reciclados ou de desperdício. Vamos promover as tradições sem nunca esquecer o nosso fantástico Planeta Azul!

Para mais informações aceda à Plataforma

“Códigos de acesso Temporários”

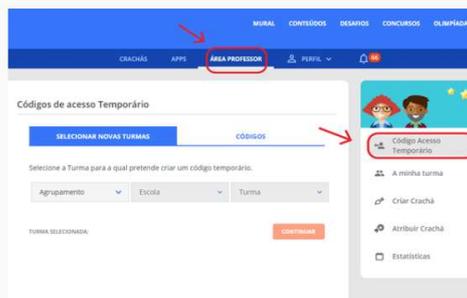
PLATAFORMA DE APRENDIZAGEM, COLABORAÇÃO E PARTILHA
Código de Acesso Temporário

Este ano letivo, para melhorar o processo de utilização da Plataforma foi criada a possibilidade de gerar um código de acesso para a turma, de modo a que todos os alunos possam aceder e explorar a Plataforma.

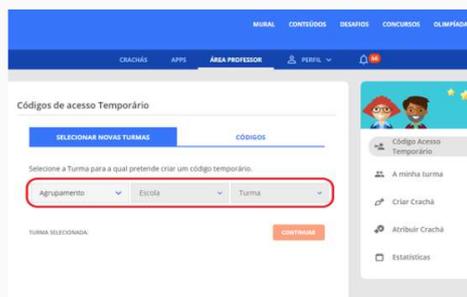
Assim o(a) educador(a) ou o(a) professor(a) pode, na Área do Professor, definir um código de acesso temporário para todos(as) os(as) alunos(as) da sua turma.

Para gerar um código de acesso temporário deve seguir os seguintes passos:

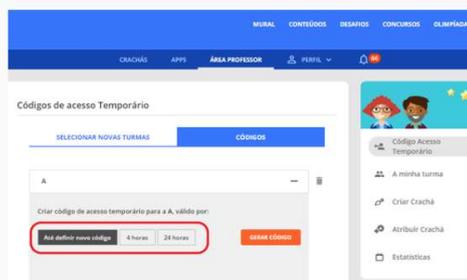
1. Aceder à “Área Professor” e escolher a opção “Código Acesso Temporário”



2. Se necessário, selecionar o Agrupamento, a Escola e a Turma



3. Selecionar o período de utilização do código (“até definir novo código”, “4 horas” ou “24 horas”)



“Novos Desafios e Concursos”

Plataforma - Aprendizagem, Colaboração e Partilha

A Plataforma é um espaço seguro de aprendizagem, colaboração e partilha, destinada à comunidade educativa, que inclui todos os alunos, docentes, coordenadores e encarregados de educação.

Através de centenas de atividades multimédia dinâmicas, interativas e lúdicas, para serem utilizadas na escola e em casa, os alunos vão aprender ao seu ritmo e de forma criativa.

Desafios



Desafio “Coronavírus (COVID-19)”

Criamos este desafio para ajudar a comunidade educativa a manter-se informada sobre esta doença e sobre os comportamentos que deve adotar para se proteger. Vamos manter-nos informados, para nos protegemos e protegemos os outros!

Desafio “Dia Mundial da Água”

No dia 22 de março celebra-se o Dia Mundial da Água. Com este desafio pretendemos que a comunidade educativa descubra um pouco mais sobre este bem essencial! Vamos poupar água, pequenos gestos fazem uma grande diferença! Água é vida!



Desafio “Dia Internacional da Mulher”

Neste desafio convidamos a comunidade educativa a conhecer mulheres que lutaram pelos seus sonhos, pelos seus direitos, contra todos os preconceitos e fizeram história. Nós somos do tamanho dos nossos sonhos!



Atividade do Dia e Artigo em Destaque

Atividade do Dia

Nesta nova área, propomos, diariamente, uma atividade, para ser explorada na Plataforma ou até realizada em família. Em cada dia, uma nova atividade está à vossa espera! Não percam!



Artigo em Destaque

No artigo em destaque podem encontrar sugestões de novas atividades e muitos desafios! Aqui ficam a par das novidades lançadas na Plataforma, desde desafios, concursos a novos conteúdos. Estejam atentos!

No decorrer deste período de paragem letiva a nossa equipa mantém todo o serviço de apoio técnico à comunidade educativa.

Para solicitar o apoio técnico utilize uma das seguintes formas:

- Serviço de Apoio Online disponível na Plataforma,
 - Contacto telefónico 229 428 612 ou 938 111886.
- (dias úteis, das 9h às 12h30 e das 14h às 18h)

- Pedido de 2.ª via de credencial de acesso:

Envie e-mail para apoi@lusinfo.com com os seguintes dados: NIF do aluno, Nome do aluno, Agrupamento de Escola, Escola, Ano e Turma.

Na próxima semana teremos mais novidades, a equipa do projeto está a trabalhar no sentido de proporcionar novas atividades e recursos!

“Iniciativas e Conteúdos”

Plataforma - Aprendizagem, Colaboração e Partilha

Na Plataforma os conteúdos são para todos!



Novos tempos trazem novos desafios! Por isso, alargamos o acesso aos conteúdos da Plataforma.

Até ao final do ano letivo 2019/2020, serão disponibilizados todos os conteúdos do Pré-Escolar e dos quatro anos de escolaridade do 1.º Ciclo do Ensino Básico a todos(as) os(as) alunos(as), encarregados(as) de educação e professores(as) que tenham acesso à **Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha**.

Agarra esta oportunidade e explora os conteúdos que preparamos para ti!

Iniciativas para as Famílias



Iniciativa “Mais tempo em Família”

Queremos convidar as nossas famílias a partilharem os seus momentos únicos, divertidos, diferentes e criativos vividos em conjunto.

É possível participar através de fotografias ou desenhos, que retratem as atividades realizadas em família e uma pequena mensagem descritiva das atividades. Nas imagens submetidas não devem ser visíveis rostos de pessoas.

Participem e habilitem-se a ganhar **Bilhetes de entrada**, para um dos seguintes espaços

- Jardim Zoológico de Lisboa
- ZOO da Maia
- ZOO Santo Inácio (Vila Nova de Gaia)
- Badoca Safari Park (Vila Nova de Sto André)
- Picoto Park (Braga)

As entradas serão válidas por um período de 6 meses, após ser decretado o fim de pandemia do Coronavírus (COVID-19).

Vamos criar momentos que ficam guardados na memória e no coração das nossas crianças!

Vamos Consolidar as Aprendizagens



Provas de Aferição - 2.º Ano

Na área “Provas de Aferição”, os alunos podem rever conteúdos e consolidar aprendizagens de português, matemática e estudo do meio.

No computador, no tablet ou no telemóvel, os alunos vão encontrar + de 900 questões-tipo, onde podem construir a sua “prova” e selecionar os conteúdos que pretendem trabalhar.

Há, ainda, o jogo interativo **Desafio Final!** De uma forma lúdica e divertida, num processo motivador e desafiador, os alunos vão aprender e consolidar os conhecimentos de forma mais orientada e autónoma.



Provas Finais - 4.º ano

Na área de conteúdos curriculares estão disponíveis as Provas Finais, com várias atividades que permitem rever e consolidar conteúdos de português e matemática. A partir das provas, da atividade **Praticar** e do **Desafio Final**, os alunos vão trabalhar autonomamente, de uma forma apelativa e lúdica, para alcançarem os objetivos definidos para o 4.º ano de escolaridade.

“Conteúdos da Plataforma 2.º ano”

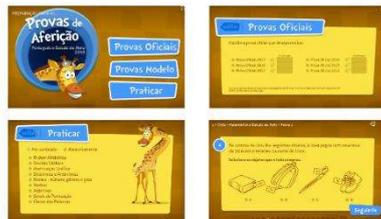
Plataforma - Aprendizagem, Colaboração e Partilha

Vamos Consolidar as Aprendizagens



Consolidar e Rever as Aprendizagens - 2.º Ano

De atividade em atividade, as crianças vão resolver vários enigmas e explorar os diferentes conteúdos dos programas curriculares, constituindo-se desta forma, numa ferramenta de revisão e consolidação das aprendizagens.



Dois grandes áreas

Português e Estudo do Meio | Matemática e Estudo do Meio

Aqui vão encontrar centenas de atividades dinâmicas e interativas, todos os exercícios possuem correção automática e apresentam a solução correta.

O aluno controla a sua "prova" ao selecionar os conteúdos que pretende trabalhar. Este processo permite uma aprendizagem mais orientada e autónoma. As questões-tipo podem ser geradas de forma aleatória permitindo rever todos os conteúdos da área selecionada.



Vantagens

- Estrutura apelativa e intuitiva que possibilita uma utilização autónoma.
- As atividades propostas têm correção automática permitindo ao aluno ter uma avaliação imediata do seu desempenho.
- Todas as questões-tipo são estruturadas de acordo com os programas de matemática, de português e de estudo do meio e com as metas curriculares.



Desafio Final

Um jogo de tabuleiro...de casa em casa, de percurso em percurso, as crianças vão resolver vários enigmas e explorar os diferentes conteúdos. Este jogo propõe, de forma divertida, a exploração, revisão e consolidação da aprendizagem!



No computador, no tablet ou no telemóvel, as crianças têm acesso a centenas de atividades.

Vamos rever e consolidar as aprendizagens!

“Conteúdos da Plataforma 4.º ano”

Plataforma - Aprendizagem, Colaboração e Partilha

Vamos Consolidar as Aprendizagens



Consolidar e Rever as Aprendizagens - 4.º Ano

De atividade em atividade, as crianças vão resolver vários enigmas e explorar os diferentes conteúdos dos programas curriculares, constituindo-se desta forma, numa ferramenta de revisão e consolidação das aprendizagens.



Dois grandes áreas Português | Matemática

Aqui vão encontrar centenas de atividades dinâmicas e interativas, todos os exercícios possuem correção automática e apresentam a solução correta.

O aluno controla a sua "prova" ao selecionar os conteúdos que pretende trabalhar. Este processo permite uma aprendizagem mais orientada e autónoma. As questões-tipo podem ser geradas de forma aleatória permitindo rever todos os conteúdos da área selecionada.



Vantagens

- Estrutura apelativa e intuitiva que possibilita uma utilização autónoma.
- As atividades propostas têm correção automática permitindo ao aluno ter uma avaliação imediata do seu desempenho.
- Todas as questões-tipo são estruturadas de acordo com os programas de matemática e de português e com as metas curriculares.



Desafio Final

Um jogo de tabuleiro...de casa em casa, de percurso em percurso, as crianças vão resolver vários enigmas e explorar os diferentes conteúdos. Este jogo propõe, de forma divertida, a exploração, revisão e consolidação da aprendizagem!

No computador, no tablet ou no telemóvel, as crianças têm acesso a centenas de atividades. Vamos rever e consolidar as aprendizagens!



“Ensino à distância”

Plataforma - Aprendizagem, Colaboração e Partilha

Ensino à distância

A Lusoinfo Multimédia disponibiliza, a partir de hoje, um **Contact Center** de apoio aos encarregados de educação, alunos, professores e educadores de infância, com atendimento assegurado por cerca de 100 professores e algumas equipas multidisciplinares.

Via e-mail, telefone e/ou call, usando o Microsoft Teams, esta equipa dará suporte a toda a comunidade educativa sobre o acesso e a utilização da Plataforma, no esclarecimento de dúvidas e dos conteúdos disponibilizados.
O contacto telefónico, para o número 234 246 000, tem o custo de uma chamada para rede fixa.



Para beneficiar deste serviço, os encarregados de educação, alunos, professores e educadores de infância deverão aceder ao link:

<https://juntospelaeducacao.lusoinfo.com/>

Vamos rever e consolidar aprendizagens



Testa o teu Conhecimento

Nesta nova área, os alunos vão resolver enigmas e explorar os conteúdos dos programas curriculares de português, matemática e estudo do meio. Uma ferramenta apelativa, que possibilita a revisão e consolidação das aprendizagens. Explora esta nova atividade que criamos para ti!

Atividades em Família

Uma nova área dedicada às famílias, com diversas atividades lúdicas. Aqui podem explorar áreas como educação física, música, dança, expressão plástica, escrita, entre outras. Atrave-te a resolver todos os desafios que preparamos para ti!



Novo Desafio e Nova Iniciativa



Desafio "Sabes usar bem a Internet?"

A Internet é muito útil! Temos um mundo de coisas à distância de um clique! Mas será que sabes navegar na Internet de forma segura? É muito importante sabermos fazer um bom uso desta fantástica ferramenta! Desafia-te e ganha um crachá especial.

Iniciativa "Da minha janela eu vejo..."

Queremos ficar a conhecer o que vês da tua janela! Basta olhares pela tua janela e relatares o que vês, o que sentes, o que ouves. Depois só precisas de tirar fotografias ou fazeres um desenho e descreveres o que está à tua frente. Vai ser divertido! Contamos com a tua participação! Sabe mais na área de concursos.



No computador, no tablet ou no telemóvel, as crianças têm acesso a centenas de atividades. Vamos rever e consolidar as aprendizagens!



“Ensino à distância”

Plataforma - Aprendizagem, Colaboração e Partilha

Ensino à distância

A Lusoinfo Multimédia, a partir de hoje, disponibiliza um **Contact Center** de apoio aos encarregados de educação, alunos, professores e educadores de infância, com atendimento assegurado por cerca de 100 professores e algumas equipas multidisciplinares.

Via e-mail, telefone e/ou call, usando o Microsoft Teams, esta equipa dará suporte a toda a comunidade educativa sobre o acesso e a utilização da Plataforma, no esclarecimento de dúvidas e dos conteúdos disponibilizados.

O contacto telefónico, para o número 234 246 000, tem o custo de uma chamada para rede fixa.



Para beneficiar deste serviço, os encarregados de educação, alunos, professores e educadores de infância deverão aceder ao link:

<https://juntospelaeducacao.lusoinfo.com/>

Vamos aprender a brincar, em família!



Atividades em Família

Uma nova área dedicada às famílias, com diversas atividades lúdicas. Aqui podem explorar áreas como educação física, música, dança, expressão plástica, escrita, entre outras. Atrave-te a resolver todos os desafios que o Gigante, a Bia e o Kiko deixaram para ti!

Iniciativa "Mais Tempo em Família"

Alargamos o prazo de submissão de trabalhos a esta iniciativa, até dia 30 de abril. Descobre as muitas participações e vota nos teus favoritos! Aproveita e mostra-nos o que tens feito com a tua família. Na área dos Concursos Nacionais submete as imagens. Ficamos à espera!



No computador, no tablet ou no telemóvel, as crianças têm acesso a centenas de atividades. Vamos rever e consolidar as aprendizagens!



“Ensino à Distância: Sessões Online | À conversa com...”

Plataforma - Aprendizagem, Colaboração e Partilha

Sessões Online - Ensino à Distância

#1 **SESSÕES ONLINE_ ENSINO À DISTÂNCIA**

À Conversa Com...
VAMOS FALAR SOBRE CRIANÇAS E INTERNET?
Dicas para um uso saudável e responsável

TERESA SOFIA CASTRO
Doutorada em Tecnologia Educativa
UNL-ICNOVA e membro EU Kids Online

lusinfo multimédia | editora

Enquanto investigadora interessada na vida digital das crianças, ao longo da última década tenho estado atenta a tendências de consumo digital, que, sem dúvida, conheceram uma aceleração vertiginosa face ao momento específico que atualmente vivemos.

Num curto espaço de tempo vimos as nossas vidas profissionais e familiares fundirem-se e mudarem drasticamente. Em confinamento social, o teletrabalho e o ensino à distância tomaram-se parte das nossas rotinas, levando infortunadamente a uma ligação mais estreita com os ecrãs e a internet. Como gerir e tirar partido destas mudanças?

Nestas sessões promovidas pela Lusinfo Multimédia, dirigida a educadores de infância, professores e técnicos dos municípios pretendo numa conversa informal partilhar:

- Estratégias de mediação digital;
- Dicas para uso saudável, diversificado e seguro da internet;
- A importância das competências digitais para o aluno do século XXI (Ministério da Educação);
- O potencial pedagógico da Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha.

Sessão dia 27 de abril, pelas 15h00

Teresa Sofia Castro

Faça aqui a sua inscrição

#juntospelaeducacao

CENTRO DE SUPORTE AO CLIENTE
juntospelaeducacao.lusinfo.com
234 246 000

<https://juntospelaeducacao.lusinfo.com/>

No computador, no tablet ou no telemóvel,
as crianças têm acesso a centenas de atividades.
Vamos rever e consolidar as aprendizagens!



Queremos possibilitar a igualdade de acesso a uma educação de qualidade. Por um lado, permitindo aos alunos continuar o seu percurso educativo, por outro, auxiliando os professores a ministrar as suas aulas, e, por fim, ajudando os encarregados de educação com atividades que possam ser feitas a partir de casa.

“NOVIDADES - Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha”

Plataforma - Aprendizagem, Colaboração e Partilha

Novos Conteúdos "Testa o teu Conhecimento"



Cada vez mais alunos estão a aceder e a jogar no grande desafio "Testa o teu conhecimento", disponível na área de Conteúdos Curriculares.

Esta atividade interativa, destinada aos alunos do 3.º e 4.º anos, permite resolver enigmas, explorar os conteúdos dos programas curriculares de português, matemática e estudo do meio. De uma forma lúdica e apelativa os alunos vão rever e consolidar as aprendizagens!

Acada e explore as diferentes atividades que criamos para os alunos!

Sessões Online - Ensino à Distância

#4 **SESSÕES ONLINE_ ENSINO À DISTÂNCIA**

À Conversa Com...
HISTÓRIAS DE APRENDIZAGEM
8 de maio | 17h00 | Pré-Escolar

ÁDILA FARIA
Mestrado e Doutoramento em Estudos da Criança - Tecnologias de Informação e Comunicação
Pós-graduação em Gestão de Bibliotecas Escolares
Professora Bibliotecária

lusinfo multimédia | editora

À conversa com... Ádila Faria

"A partir da exploração das histórias disponibilizadas na Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha serão trabalhadas várias áreas temáticas. Tendo em conta a situação atual, de ensino a distância, propomos algumas atividades lúdico-pedagógicas em família através da manipulação de materiais concretos e experiências diretas sobre as quais as crianças podem imaginar, criar, interagir e refletir."

Ádila Faria

*Sessão destinada a Educadores de Infância

Faça aqui a sua inscrição

Um presente muito especial!



Iniciativa Dia da Mãe

Se há um dia especial, é certamente o "Dia da Mãe"! Queremos agradecer a todas as mães que cuidam de nós, que nos protegem e que nos ajudam a sermos pessoas melhores!

Participa, até dia 12 de maio, com imagens do presente que irás construir para este dia especial! E deixa a tua mensagem de agradecimento pelo carinho da tua mãe!

*Iniciativa aberta ao Pré-Escolar e ao 1.º Ciclo

Centro de Suporte ao Cliente

Relembramos que tem à sua disposição um **Contact Center** de apoio a toda a comunidade educativa. Esta equipa poderá dar-lhe suporte no acesso e na utilização da Plataforma.

*O contacto telefónico, para o número 234 246 000, tem o custo de uma chamada para rede fixa.

#juntospelaeducacao

CENTRO DE SUPORTE AO CLIENTE
juntospelaeducacao.lusinfo.com
234 246 000

“Novidades: Atividades em Família e Sessões Online”

Plataforma - Aprendizagem, Colaboração e Partilha

Atividades em Família: Há mais para explorar!

Lançamos novos espaços na Plataforma, nas **Atividades em Família**, área dos Conteúdos Curriculares, recheados de magia e de muita animação, prontos para serem explorados pelos miúdos e pelos adultos também!

Temos a certeza que todos vão adorar! Vamos descobrir quais vão?



Hora do Conto

Queremos que as famílias se divirtam com histórias intemporais. Neste espaço encontrarão, semanalmente, um conto novo a partir das fábulas de La Fontaine ou de contos dos Irmãos Grimm! No final de cada história é lançado um desafio... Esperlem a Hora do Conto para descobrir!

Oficina de Artes

Na Oficina de Artes, todos vão aprender a construir brincadeiras divertidas e muito originais, passo a passo. A cada semana serão lançadas novas propostas! Curiosos? Esta semana "Vamos fazer Giz". Toca a pôr as "mãos na massa"!



VAMOS FAZER GIZ



Cenários de Aprendizagem

Tendo como ponto de partida histórias da Biblioteca do Gigante, no espaço Cenários de Aprendizagem, os educadores e as famílias poderão encontrar sugestões de atividades lúdicas, articuladas com as várias áreas de conteúdo da Educação Pré-Escolar. Aprender assim e bem divertido!

Calendário do mês de maio

Queremos proporcionar boas brincadeiras em família, seja a cozinhar, em movimento, a ler, a escrever ou a dramatizar. O calendário de maio está recheado de sugestões para todos. Queremos que os vossos dias sejam repletos de imaginação e de diversão!



Sessões Online - Ensino à Distância

55 SESSÕES ONLINE - ENSINO À DISTÂNCIA

À Conversa Com... A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES PLÁSTICAS E LÚDICAS EM TEMPOS DE QUARENTENA

Dicas para a criação de momentos de partilha únicos.

16 de maio | 16h30

ANA DE MESQUITA GUIMARÃES
Artista e Criadora de Conteúdos, Formadora, Professora

lusoinfo editora

Em 2020, mudou o paradigma da educação, de repente as crianças estão em casa a "frequentar a escola". Educadores, professores e pais rapidamente tiveram que se adaptar a uma realidade diferente, passando na modalidade do ensino à distância para as crianças mais velhas e no envio de atividades para os mais novos. As realidades dos dois contextos (casa e jardim de infância/ escola) aproximou-se para uns e afastou-se para outros. Neste conversa, vamos refletir um pouco sobre a importância das mesmas, em tempos de quarentena, e apresentar-vos algumas estratégias para que todos possamos divertir-nos enquanto desenvolvemos as atividades.

Ana de Mesquita Guimarães

Sessão destinada a educadores do Pré-Escolar e respetivos encarregados de educação.

Faça aqui a sua inscrição

#juntospelaeducacao

CENTRO DE SUPORTE AO CLIENTE
juntospelaeducacao.lusoinfo.com
234 246 000

<https://juntospelaeducacao.lusoinfo.com/>

“Novidades: Atividades em Família, Iniciativas e Desafios”

Plataforma - Aprendizagem, Colaboração e Partilha

Vamos pôr mãos à obra - Aprender Fazendo



Como é que se faz um yo-yo? E um foguetão? Ou um mini Dançarino? Nesta nova área das Atividades em Família, Aprender Fazendo, convidamos toda a família a construir brincadeiras divertidas e atividades experimentais!

Participem igualmente no Concurso Nacional "Aprender Fazendo", através do registo fotográfico das atividades construídas. Mostrem a vossa criatividade!

Atividades em Família - Propostas para todos



Convidamos toda a comunidade educativa a explorar a fantástica área das Atividades em Família. Até ao final do ano letivo, serão lançadas várias novidades! Esperem a Hora do Conto, a Oficina de Artes, os Cenários de Aprendizagem, o Cantinho das Atividades... Há tanto para descobrir e explorar com as crianças!

Mais novidades...



Iniciativa "A minha família num retrato"

No âmbito do Dia Internacional da Família, queremos sensibilizar para a importância da família no desenvolvimento da criança. Vamos conhecer as vossas famílias numerosas, pequenas, com as suas características que as tornam únicas e especiais? Participem e mostrem-nos a vossa família e o quanto ela é importante!



Desafio "Dia Internacional da Terra"

Sabiam que... O planeta de espantar consegue planar de avião em avião para se alimentar? Ou que o bebê-flor bate as asas cerca de 90 vezes por segundo? Estas são algumas das curiosidades que podem descobrir no novo desafio "Dia Mundial da Terra" sobre o mundo animal. Curiosos?



Teste o Teu Conhecimento - Disponível para o 2.º, 3.º e 4.º anos!

Queremos encontrar um verdadeiro Explorador do Vocabulário ou mesmo um Mestre das Cálculas! Para isso é necessário que os alunos acutilhem o desafio e testem os seus conhecimentos! Agora também disponível para o 2.º ano!

Se és aluno, joga! Estarás a aprender ou a rever de uma forma super divertida!

Sessões Online - Ensino à Distância

56 SESSÕES ONLINE - ENSINO À DISTÂNCIA

À Conversa Com... A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES PLÁSTICAS E LÚDICAS EM TEMPOS DE QUARENTENA

Dicas para a criação de momentos de partilha únicos.

28 de maio | 16h30 | 1.º CICLO

ANA DE MESQUITA GUIMARÃES
Artista e Criadora de Conteúdos, Formadora, Professora

lusoinfo editora

Em 2020, mudou o paradigma da educação, de repente as crianças estão em casa a "frequentar a escola". Educadores, professores e pais rapidamente tiveram que se adaptar a uma realidade diferente, passando na modalidade do ensino à distância para as crianças mais velhas e no envio de atividades para os mais novos. As realidades dos dois contextos (casa e jardim de infância/ escola) aproximou-se para uns e afastou-se para outros. Neste conversa, vamos refletir um pouco sobre a importância das mesmas, em tempos de quarentena, e apresentar-vos algumas estratégias para que todos possamos divertir-nos enquanto desenvolvemos as atividades.

Ana de Mesquita Guimarães

Sessão destinada a professores e encarregados de educação do 1.º ciclo do Ensino Básico.

Faça aqui a sua inscrição

MAIO 2020

“Novidades da Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha”

Plataforma - Aprendizagem, Colaboração e Partilha

Nova Sessão Online_Ensino a Distância



No seguimento da 1.ª sessão “À conversa com Adília Faria - Histórias de Aprendizagem”, será realizada uma nova sessão para apresentação e exploração de um novo cenário de aprendizagem.

Programa da sessão:

1. Utilização dos recursos pedagógicos da plataforma na criação de Cenários de Aprendizagem;
2. Sugestão de tarefas específicas individuais ou em pequenos grupos para manter o contacto com outras crianças;
3. Partilha do processo e dos saberes adquiridos na Plataforma Aprendizagem, Colaboração e Partilha;
4. Envolvimento dos pais enquanto tutores nas dinâmicas a distância.

Sessão dia 2 de junho, pelas 17h00

*Sessão destinada a Educadores(as) de Infância da comunidade educativa com acesso à Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha.

[Faça aqui a sua inscrição](#)

À espera da vossa participação!



Desafio “Dia Mundial das Abelhas”
Será que já sabem tudo sobre as abelhas? Desafiamos a comunidade educativa a descobrir as mais diversas curiosidades sobre estes pequenos insetos, com uma função tão importante para o nosso planeta! Há um crachá especial no final deste desafio!

Aprender Fazendo

Várias famílias colocaram “mãos à obra” depois de explorarem as novas atividades do Aprender Fazendo, na área das Atividades em Família. Recebemos trabalhos fantásticos! Explore e mostrem a vossa criatividade, participando no Concurso Nacional “Aprender Fazendo”.



<https://juntospelaeducacao.lusoinfo.com/>

JUNHO 2020

“Ensino à Distância: Sessões Online | À conversa com...”

Plataforma - Aprendizagem, Colaboração e Partilha

Sessões Online - Ensino à Distância



“O docente encontra em qualquer manual a estratégia de ensino num formato linear e conforme: percurso organizado de sequências de atividades/tarefas que contribuem adequadamente para a aprendizagem visada numa determinada meta ou metas (com indicação de recursos e de formas sociais de trabalho), que visam levar os alunos a aprender e utilizar, de forma eficaz, os conteúdos curriculares respetivos.

As questões que surgem à partida são

Onde reside a intencionalidade do docente?

Que decisões toma perante este recurso já organizado?

É possível adequar/ajustar esta forma de ensinar às diferentes formas de aprender que encontramos numa sala de aula?

Consideramos, pois, que é urgente criar oportunidades educativas de qualidade para cada aluno, em que a competência dos professores e das escolas faz a diferença. Por isso, preconizamos um processo de ensino estrategicamente orientado e regulado, o que implica, em nosso entender (também) a gestão do currículo.”

Daniela Gonçalves

Sessão dia 8 de junho, pelas 17h45

*Sessão destinada a Professores(as) do 1.º Ciclo do Ensino Básico (comunidade educativa com acesso à Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha)

[Faça aqui a sua inscrição](#)



Programa da sessão (2.ª edição):

1. O Papel do adulto na escolha e proposta das atividades;
2. A importância de uma boa seleção de atividades;
3. As diferentes etapas do desenvolvimento infantil;
4. A diferença entre as propostas em sala e no ambiente familiar;
5. Propostas e sugestões de atividades (materiais abertos e fechados);
6. Atividades de expansão.

Sessão dia 9 de junho, pelas 17h00

*Sessão destinada a Educadores(as) de Infância e Encarregados de Educação dos alunos do Pré-escolar (comunidade educativa com acesso à Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha)

[Faça aqui a sua inscrição](#)

JUNHO 2020

Encerramento do ano letivo e novidades para o próximo ano!

Plataforma - Aprendizagem, Colaboração e Partilha

Férias à vista!

O ano letivo terminou, mas... já estamos a preparar um novo ano, recheado de surpresas que não vão querer perder!
Como sabem, este ano foi diferente para toda a comunidade educativa, o que implicou inúmeras adaptações, mudanças e ajustes. Esperamos que a Plataforma tenha sido um importante recurso e que tenha facilitado e apoiado todo o processo de ensino e aprendizagem. Neste sentido, não poderíamos deixar de agradecer a todos aqueles que utilizaram a Plataforma de Aprendizagem, Colaboração e Partilha! Professores, Alunos e Encarregados de Educação, um muito obrigado!
Para terminarmos em beleza, nada melhor do que uma pequena retrospectiva dos momentos mais marcantes deste ano letivo da nossa vossa Plataforma!



A Plataforma estará ativa até dia 31 de julho de 2020 usufruam da mesma durante este período de forma lúdica ou para consolidação das aprendizagens.

Retornaremos em setembro com várias novidades!
Teremos novos concursos/iniciativas, desafios e conteúdos à vossa espera!

Contamos com a vossa opinião

Com o objetivo melhorarmos a Plataforma, quer ao nível da utilização quer dos conteúdos, e de respondermos às necessidades e expectativas da comunidade educativa, agradecemos a vossa colaboração na resposta a um questionário de satisfação.

[Questionário de satisfação Plataforma](#)