

Plano de Ação Para o Desenvolvimento Digital 2025-2027



Anexo 2 - Exploradores Digitais

Índice

Introdução Enquadramento - Visão do Agrupamento	2
Objetivos Prioritários	2
Competências Digitais e Computacionais a Desenvolver	3
Notas Finais	4

Introdução | Enquadramento - Visão do Agrupamento

O Projeto Exploradores Digitais tem como propósito construir uma comunidade educativa digitalmente capacitada, onde os professores possam desenvolver e aplicar competências tecnológicas essenciais para preparar os alunos para os desafios do século XXI.

A valorização da conectividade digital e da utilização dos dispositivos tecnológicos educativos é uma realidade no nosso Agrupamento, conforme plasmado no Projeto Educativo 2024-2028. Esta meta é transversal a todos os níveis de educação e ensino do agrupamento, o que nos confere uma responsabilidade acrescida e exige uma reflexão e ponderação contínuas.

Neste contexto, o Departamento do 1.º CEB propõe, alinhado com as Aprendizagens Essenciais, o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO) e o Projeto Educativo do AEP, integrar e expandir as competências digitais e tecnológicas dos alunos, preparando-os para os desafios do século XXI e dando continuidade ao projeto “Pensa Comigo”, desenvolvido no contexto da Educação Pré-escolar.

Objetivos Prioritários

- Criar um ambiente de comunicação aberto e participativo dentro da comunidade escolar;
- Assegurar a segurança digital e o bem-estar de todos os membros da escola;
- Proporcionar formação digital a alunos e comunidade educativa;
- Colaborar com instituições externas que enriqueçam a aprendizagem;
- Melhorar as competências digitais dos professores no uso de ferramentas tecnológicas;
- Propor ações de formação sobre tecnologia para os docentes;
- Incentivar a compreensão e o uso de tecnologias baseadas em grandes volumes de dados, como a inteligência artificial;
- Integrar a abordagem STEM nas práticas pedagógicas;
- Desenvolver capacidades ligadas ao pensamento computacional, incluindo programação e robótica.

Competências Digitais e Computacionais a Desenvolver

Na componente de trabalho para as tecnologias de informação e comunicação prevista no currículo, designada Oferta Complementar e que no AEP se intitula Leitura, Ciência e Tecnologia (LCT), serão desenvolvidas Competências Digitais e Computacionais, trabalhadas durante a hora semanal dedicada a esta disciplina e ainda de forma transversal nas restantes disciplinas curriculares, ao longo dos quatro anos de escolaridade do Primeiro Ciclo do Ensino Básico.

As plataformas digitais e as atividades específicas, alinhadas com os objetivos estabelecidos, serão integradas nas planificações da disciplina de LCT, conforme previsto na sua programação em vigor: *Programação e Robótica no Ensino Básico | Literacia Digital | Probótica*, de forma gradual, com aumento progressivo da complexidade e do envolvimento dos alunos.

Estrutura e Ações a Desenvolver por ano de escolaridade

Plataformas	
ScratchJr. (1º ano)	
Atividade	Objetivos
Codificar com ScratchJr + Bee-bot	<ul style="list-style-type: none"> • Introdução ao ambiente digital e navegação básica, • Estímulo da criatividade e resolução de problemas; • Desenvolvimento da coordenação motora e pensamento lógico.
ScratchJr. (2º ano)	
Atividade	Objetivos
Codificar no ScratchJr. Sessões de Programação, Ciência da Computação e Criatividade	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver o pensamento algorítmico e a resolução de problemas; • Estimular a criatividade e a capacidade de expressão digital; • Promover a colaboração através da partilha de projetos; • Introduzir conceitos de matemática e lógica de programação.
Programa Maker Robótica - HappyCode / UBBU- code literacy (3.º ano 4.º ano)	
Atividade	Objetivos
Desenvolvimento do Projeto Pombal Digital: 1.Oficina de formação: A programação como ferramenta para desenvolver competências em alunos do 1.º ciclo 2. Sessões de Programação, Ciência da Computação e Criatividade Fase 1: Literacia Digital Fase 2: Pensamento Computacional Fase 3: Projeto Guiados	<ul style="list-style-type: none"> • Melhorar a literacia digital • Incentivar a participação cívica por parte dos alunos • Introduzir conceitos de programação e robótica; • Desenvolver habilidades de resolução de problemas de forma estruturada; • Integrar STEM (Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática) de maneira interativa. • Ajudar os alunos a desenvolverem competências e capacidades como o pensamento computacional, a capacidade de resolução de problemas ou a criatividade.
UBBU; Scratch; Tynke (4.º ano)	
Atividade	Objetivos
Codificação em Scratch; UBBU; Mblock; Tynker, desenvolvido na aula de Probótica Aplicação do conhecimento e pensamento computacional em diferentes áreas disciplinares de forma interdisciplinar. Produção de artefactos digitais criativos Desenvolvimento no programa 365 da Microsoft - Office Online	<ul style="list-style-type: none"> • Promover o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e atitudinais que decorram da teoria e da prática das ciências da computação. • Fomentar o pensamento computacional e o trabalho colaborativo; • Introduzir conceitos de programação e robótica; • Integrar STEM (Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática) de maneira interativa. • Desenvolver um modo de pensamento computacional, centrado na descrição e resolução de problemas e na organização lógica das ideias.

Notas Finais

O Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória destaca a importância das competências digitais e tecnológicas para a formação integral dos estudantes. Estas ferramentas permitem que os alunos desenvolvam a capacidade de comunicação, de resolução de problemas, raciocínio lógico e pensamento crítico de forma prática e interativa, no contexto da abordagem dos conteúdos das diversas disciplinas curriculares do 1.º CEB.

Com esta abordagem, assegura-se uma aprendizagem contínua, promovendo a autonomia e a criatividade de forma envolvente e lúdica.

A capacitação docente e o suporte pedagógico são essenciais para a implementação eficaz destas ferramentas, garantindo que os professores estejam preparados para as integrar nas suas práticas pedagógicas.

Período de vigência: 11 de março de 2025 a 31 de agosto de 2027

Aprovado na reunião de Conselho Pedagógico de 11 de março de 2025.

Apreciado em reunião de Conselho Geral, realizada no dia 26 de março de 2025.

O Presidente do Conselho Geral

Assinado por: **ARLINDO MARTINS ARAÚJO**
Num. de identificação: 07377854
Data: 2025.03.27 10:26:03+00'00'

(Dr. Arlindo Martins Araújo)