



innovar com o digital

Nº 1 - 2023

## DigitALL e Iniciação à Programação

1.º Ciclo

Áreas Disciplinares: Oferta Complementar, Apoio ao Estudo, Matemática, Português e Estudo do Meio.

Autor(es): docentes da AEC de Iniciação à Programação e Técnicos do Programa DigitALL

Agrupamento de Escolas de Mangualde



 Capacitação Digital  
das Escolas

1. Áreas de competência do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.  
(assinalar com **X**)

<b>X</b>	Linguagens e textos
<b>X</b>	Informação e comunicação
	Raciocínio e resolução de problemas
<b>X</b>	Pensamento crítico e pensamento criativo
	Relacionamento interpessoal

<b>X</b>	Desenvolvimento pessoal e autonomia
<b>X</b>	Bem-estar, saúde e ambiente
	Sensibilidade estética e artística
<b>X</b>	Saber científico, técnico e tecnológico
	Consciência e domínio do corpo

2. Área(s) Temática(s) (Aprendizagens essenciais).

- Utilizar as tecnologias de informação e comunicação com segurança, respeito e responsabilidade;
- Manipular e manusear materiais e instrumentos diversificados para controlar, utilizar, transformar, imaginar e criar produtos e sistemas;
- Desenvolver e mobilizar o pensamento computacional.

3. Objetivos.

- Promover aprendizagem experiencial e colaborativa;
- Fomentar o uso da tecnologia como um meio de desenvolvimento das aprendizagens;
- Promover o desenvolvimento simultâneo de competências técnicas, comportamentais e sociais;
- Utilizar e dominar instrumentos diversificados para pesquisar, descrever e mobilizar informação, de forma autónoma, verificando diferentes fontes documentais e a sua credibilidade.
- Promover Igualdade de oportunidades para todos os estudantes de modo que possam desenvolver todo o seu potencial e competências.

4. Recursos/Espaços.

- Materiais disponibilizados pelo programa Digital/The Inventors;
- Computadores dos alunos;
  - Painéis interativos;
  - Projetores escolares;

5. Duração prevista.

Um ANO

## 6. Implementação da atividade. (passo a passo)

[O projeto “DigitALL” desenvolve-se em todos os anos de escolaridade e os conteúdos são ajustados a cada ano.

No 1.º ano - Sequências.

No 2.º ano - Paint.

No 3.º ano - Programação/Scratch.

No 4.º ano - Slopmotion

O projeto “Iniciação à Programação” (alunos de 3.º e 4.º anos) incide sobre a temática “Scratch”, utiliza este recurso para a criação de conteúdos pedagógicos e para consolidação das aprendizagens realizadas (ex.: rios de Portugal – Estudo do Meio).

## 7. Avaliação

A avaliação do desenvolvimento do projeto “DigitALL” é realizado pelo monitor do projeto em colaboração com o professor titular de turma através da monitorização trimestral, de forma descritiva. Até ao momento a avaliação é muito positiva e motivadora para os alunos.

A avaliação do projeto “Iniciação à Programação” é realizado pelo aluno, através da autoavaliação, e pelo professor que leciona a atividade, realizada trimestralmente, através de registo de informação descritiva. Dado que é uma AEC e pelo número de

## 8. Impacto da atividade na aprendizagem dos alunos

O impacto direto na aprendizagem ainda não é possível medir, uma vez que o ano letivo ainda decorre mas cremos que a motivação, os conteúdos lecionados e os recursos trabalhados possam promover a melhoria das aprendizagens dos alunos.



innovar com o digital

Ministério da Educação  
Direção-Geral de Educação

Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas

Centros de Competências TIC de Viseu

CFAE EduFor

Embaixador Digital: José Couto

abril/2023



Para qualquer assunto relacionado com esta publicação contactar:  
[ptd@dge.mec.pt](mailto:ptd@dge.mec.pt)