



## PROJETO

# ***“Aprender com Tecnologias Digitais e de informação”***



### **Objetivos:**

- Utilização de ferramentas, tecnologias e recursos digitais variados em contexto escolar, como por exemplo: Paddlet, Mentimeter, Kahoot, Canva, Jigsawplanet, entre outras.
- Aplicação de uma pedagogia ativa centrada no aluno;
- criação de dinâmicas de trabalho colaborativo.

### **Destinatários:**

Alunos do 4ºAGC

### **Horário e local de funcionamento:**

Sala de Aula (1 hora/semana)

### **Atividades a realizar:** *(Links para imagens, vídeos, notícias, etc.)*

Utilização de ferramentas, tecnologias e recursos digitais variados em contexto escolar, em articulação com o currículo.

### **Contactos dos responsáveis:**

Cristiana Costa

**Inscrições** *Colocar link para formulário on-line para inscrições*  
(Não se aplica)