



PROJETO *Magos*

Vários anos de escolaridade



Descrição:

- Ferramenta digital: É uma plataforma de ensino que utiliza jogos para facilitar a aprendizagem.
- Jogo como ferramenta de ensino: A sua principal característica é o uso de jogos para ensinar, com o objetivo de tornar a experiência mais divertida e interativa.
- Foco no aluno: O projeto procura promover a inclusão, a autonomia e o progresso individual através de um percurso de aprendizagem personalizado.
- Foco no digital: Os alunos são encorajados a explorar e dominar a "magia do digital".
- Desenvolvido por: A Spot Games, uma startup incubada na Casa do Impacto, é a criadora do projeto, com apoio de entidades como a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

Objetivos:

- Superar o ensino tradicional: O projeto visa modernizar a sala de aula, fugindo dos métodos de ensino convencionais.
- Personalizar a aprendizagem: Oferecer um percurso de aprendizagem que se adapta ao ritmo e às necessidades de cada aluno.
- Empoderar professores: Liberar os professores para que se possam concentrar no apoio individualizado aos alunos, em vez de seguirem um modelo de ensino uniforme.
- Promover a inclusão: Criar um ambiente de aprendizagem onde todos se sintam incluídos e capazes de participar ativamente.
- Desenvolver a literacia digital: Incutir nos alunos o gosto e a competência na utilização de tecnologias digitais, de uma forma lúdica e criativa.
- Promover a interdisciplinaridade.

Destinatários:

Alunos de todos os anos de escolaridade das escolas básicas do 1º Ciclo do AEPAP.

Horário e local de funcionamento:

Sala de Aula

Atividades a realizar:

- Aprendizagem Gamificada: Os participantes (alunos, frequentemente designados "aprendizes de Magos") aprendem português a jogar, através de um universo temático de magia.
- Exercícios Curriculares: A plataforma oferece mais de 1.500 exercícios gamificados que cobrem o currículo de português, focando em áreas como a Leitura, Escrita, Gramática e Oralidade.
- Cadernos de Atividades: Os alunos utilizam um "Grande Livro da Magia", que funciona como um caderno de atividades físico, para consolidar conhecimentos nos "Templos de Aprendizagens Essenciais".
- Recuperação de Aprendizagens: As atividades são concebidas para a diferenciação pedagógica, permitindo a recuperação e consolidação de aprendizagens de forma motivadora e inclusiva para os alunos.
- Apoio a Professores: A iniciativa inclui recursos para professores, como relatórios de progresso individual e de turma, conteúdos específicos para ecrãs digitais e material para impressão.