

Relatório

S@ber Digital

Maria Isabel Carreira Anastácio Junqueira

2624@aeccb.pt

junho de 2026

Índice

1. Enquadramento	1
2. Atividades Desenvolvidas	3
3. Áreas de Intervenção e Literacias Trabalhadas	4
4. Contributo para o Currículo e Aprendizagens.....	5
5. Implementação do Projeto	6
6. Avaliação e Monitorização	7
7. Considerações Finais.....	8
8. Anexos.....	9
Anexo 1 – Apresentação Eletrónica de Apoio à Atividade “Apresentações Eletrónicas Eficazes”	10
Anexo 2 – Cartões “O Que Farias?”	14
Anexo 3 – Apresentação Eletrónica de Apoio à Atividade “Segurança Online”	15
Anexo 4 – Materiais de Apoio à Atividade “O Dinheiro dos Influencers”	21
Anexo 5 – Materiais de Apoio à Atividade “PowerPoint”	22
Anexo 6 – Flashcards de Apoio à Atividade “Teams e Email Institucional”	24
Anexo 7 – Emails/Publicações de Apoio à Atividade “Teams e Email Institucional”	28
Anexo 8 – Materiais de Apoio à Atividade “Iniciação Digital”	31
Anexo 9 – Folheto – “Referências Bibliográficas”	33
Anexo 10 – Cartaz de Apoio à BE – “Classificação Decimal Universal”	34
Anexo 11 – Plano de Sessão – Apresentações Eletrónicas Eficazes.....	35
Anexo 12 – Plano de Sessão – O Dinheiro dos <i>Influencers</i>	37
Anexo 13 – Plano de Sessão – Iniciação Digital	39
Anexo 14 – Plano de Sessão – Competências Digitais de Escrita	40
Anexo 15 – Plano de Sessão – PowerPoint.....	41
Anexo 16 – Plano de Sessão – Segurança Online.....	43
Anexo 17 – Plano de Sessão – Email Institucional e Plataforma Teams	45
Anexo 18 – Inquérito de Avaliação da Atividade	47

Anexo 19 – Sessões Realizadas.....	48
------------------------------------	----

1. Enquadramento

No âmbito da ação da Biblioteca Escolar e em consonância com as orientações da Rede de Bibliotecas Escolares, foi desenvolvido o projeto S@ber Digital, com o objetivo de promover competências de literacia digital, da informação e dos média, em articulação com o currículo e com as necessidades identificadas pelos docentes.

Este projeto enquadra-se na intervenção da biblioteca escolar enquanto estrutura de apoio ao currículo e à ação pedagógica, promovendo simultaneamente o desenvolvimento de competências no âmbito das literacias da informação e dos média, essenciais à participação crítica e informada na sociedade digital.

Numa fase inicial, o projeto teve como ponto de partida a dinamização de duas atividades centrais — “Apresentações Eletrónicas Eficazes”, dirigida ao 2.º e 3.º ciclos e ensino secundário, e “O Dinheiro dos Influencers”, orientada para o 1.º Ciclo do Ensino Básico — bem como a criação de um folheto de apoio às normas APA, todos concebidos para responder a necessidades identificadas no domínio da literacia digital.

No entanto, desde o início, o projeto foi concebido como uma iniciativa flexível e evolutiva, orientada pela auscultação contínua dos docentes e pela adaptação às realidades específicas das turmas.

Essa abordagem permitiu uma progressiva ampliação da intervenção, verificando-se, sobretudo no 1.º Ciclo do Ensino Básico, uma forte adesão por parte dos docentes titulares. Neste nível de ensino, tornaram-se particularmente evidentes algumas necessidades prioritárias, nomeadamente no âmbito da segurança online, área reconhecida como essencial face ao crescente acesso dos alunos a dispositivos digitais e plataformas online.

Paralelamente, foi também identificada a necessidade de reforço ao nível da iniciação digital e da utilização de ferramentas digitais, nomeadamente o email institucional, a plataforma Teams e o PowerPoint, tendo os docentes manifestado dificuldades na abordagem destes conteúdos em contexto de sala de aula.

Essas dificuldades decorrem não só da necessidade de definição de estratégias pedagógicas adequadas, progressivas e ajustadas à faixa etária dos alunos, mas também da reduzida autonomia dos alunos, designadamente ao nível digital, o que exige um acompanhamento mais próximo e diferenciado.

Em resposta às necessidades identificadas, o projeto foi sendo progressivamente alargado, integrando novas atividades e temáticas no domínio da literacia digital, sempre em estreita

articulação com as necessidades manifestadas pelos docentes e com os objetivos de apoio ao currículo e de promoção do sucesso educativo.

2. Atividades Desenvolvidas

No âmbito do projeto *S@ber Digital*, foram desenvolvidas diversas atividades de promoção da literacia digital, da informação e dos média, dirigidas a diferentes níveis de ensino, com especial incidência no 1.º Ciclo do Ensino Básico, dada a maior solicitação de intervenção por parte dos docentes.

As atividades foram concebidas de forma estruturada e intencional, estando organizadas em planos de sessão específicos, que se apresentam em anexo ao presente relatório. Estes planos evidenciam a articulação a definição de objetivos pedagógicos claros e a adequação das metodologias às características dos alunos.

Para além da dinamização das sessões em contexto de sala de aula, assumiu especial relevância a construção de recursos educativos de apoio, pensados de forma diferenciada em função da faixa etária e do nível de desenvolvimento dos alunos. Estes recursos tiveram como principal finalidade:

- apoiar a compreensão dos conteúdos abordados;
- facilitar a implementação das atividades em sala de aula;
- promover a autonomia progressiva dos alunos no uso das tecnologias digitais.

A produção destes materiais revelou-se particularmente importante no 1.º Ciclo, onde, atendendo às especificidades do público-alvo, se verifica a necessidade de estratégias pedagógicas adaptadas, concretas e orientadas para a prática.

Neste contexto, foram desenvolvidos recursos diversificados, nomeadamente:

- guiões de atividade;
- materiais de apoio visual;
- propostas de exploração prática;
- recursos digitais e impressos de consulta.

Alguns destes materiais encontram-se disponibilizados em anexo ao presente relatório.

3. Áreas de Intervenção e Literacias Trabalhadas

No âmbito do projeto S@ber Digital, foram trabalhadas diferentes áreas da literacia digital, da informação e dos média, de forma articulada com o currículo e ajustada às necessidades e características dos alunos.

As atividades desenvolvidas abrangeram três dimensões principais:

- Literacia da informação: foram promovidas competências relacionadas com a identificação, seleção, organização e utilização da informação, incluindo a sensibilização para a importância da referência de fontes e do uso ético dos conteúdos, nomeadamente através da divulgação das normas APA.
- Literacia dos média: foram abordadas temáticas relacionadas com o consumo e produção de conteúdos digitais, com especial enfoque na análise crítica da informação e dos modelos de influência associados aos media digitais, bem como na compreensão do impacto dos conteúdos online no quotidiano dos alunos.
- Literacia digital: foram desenvolvidas competências práticas associadas à utilização de ferramentas digitais, incluindo a iniciação ao uso do computador, o recurso ao email institucional e à plataforma Teams e a criação de conteúdos digitais, como apresentações em PowerPoint.

De forma transversal, todas as atividades integraram componentes de cidadania digital, nomeadamente no que respeita à segurança online, à proteção de dados pessoais, ao uso responsável das tecnologias e à adoção de comportamentos adequados em ambiente digital.

4. Contributo para o Currículo e Aprendizagens

O projeto *S@ber Digital* contribuiu de forma significativa para o apoio ao currículo, promovendo o desenvolvimento de competências essenciais no domínio da literacia digital, da informação e dos média.

A intervenção realizada decorreu diretamente em contexto de sala de aula, através da dinamização de atividades com os alunos, integrando os conteúdos abordados nas dinâmicas pedagógicas das turmas, assegurando a sua adequação às necessidades identificadas.

Neste contexto, a biblioteca escolar assumiu um papel ativo na ação pedagógica, apoiando a abordagem de conteúdos que exigem estratégias específicas, progressivas e ajustadas à faixa etária dos alunos, bem como um acompanhamento próximo no desenvolvimento das competências digitais.

Ao nível das aprendizagens, as atividades desenvolvidas contribuíram para:

- o desenvolvimento de competências digitais básicas, nomeadamente na utilização do computador e de ferramentas digitais;
- a adoção de práticas seguras e responsáveis na utilização da Internet;
- a melhoria da capacidade de comunicação e produção de conteúdos digitais;
- o desenvolvimento de competências de organização, seleção e tratamento da informação;
- o reforço de uma atitude crítica face aos conteúdos digitais e aos media.

Paralelamente, o projeto contribuiu para a promoção da autonomia dos alunos na realização de tarefas escolares, incentivando o uso das tecnologias como ferramenta de apoio à aprendizagem e contribuindo para a consolidação de hábitos de trabalho estruturados.

Este contributo articula-se com os objetivos definidos no Projeto Educativo do Agrupamento, nomeadamente no que respeita à promoção do sucesso educativo, ao desenvolvimento de competências essenciais e à formação de alunos críticos, autónomos e responsáveis.

Deste modo, o *S@ber Digital* constituiu-se como uma resposta consistente às necessidades identificadas no contexto educativo, contribuindo para o reforço das práticas pedagógicas e para a melhoria das aprendizagens dos alunos.

5. Implementação do Projeto

A implementação do projeto *S@ber Digital*, que integrou a realização de **23 sessões em contexto de sala de aula**, permitiu dar resposta às necessidades identificadas pelos docentes no domínio da literacia digital.

Verificou-se uma adesão significativa por parte dos docentes, particularmente no 1.º Ciclo do Ensino Básico, traduzida na solicitação de novas intervenções e na continuidade do trabalho desenvolvido.

As atividades dinamizadas possibilitaram o contacto dos alunos com diferentes temáticas e ferramentas no domínio da literacia digital, em contexto de sala de aula, de forma orientada e adaptada às respetivas faixas etárias.

Com vista à avaliação do projeto, foi aplicado um questionário junto dos docentes, com o objetivo de recolher a sua perceção relativamente à relevância das atividades, à sua adequação às necessidades das turmas e à identificação de áreas a desenvolver futuramente. A informação recolhida permitirá apoiar a continuidade e o aperfeiçoamento do projeto.

De forma global, o *S@ber Digital* constituiu-se como uma resposta estruturada às necessidades identificadas, assegurando a abordagem de temáticas relevantes no contexto educativo atual.

6. Avaliação e Monitorização

A avaliação do projeto *S@ber Digital* foi realizada de forma contínua, com base no feedback obtido durante a dinamização das atividades em contexto de sala de aula.

Este feedback permitiu ajustar e reformular as sessões, adequando-as progressivamente às características das turmas e às necessidades identificadas, contribuindo para a melhoria da eficácia das intervenções desenvolvidas.

No final, foi construído um instrumento de recolha de dados, sob a forma de questionário dirigido aos docentes, com o objetivo de recolher a sua perceção relativamente à pertinência das atividades e à identificação de necessidades futuras.

O questionário foi aplicado através de formulário digital (Microsoft Forms), permitindo uma recolha sistematizada de informação, cujo tratamento contribuirá para a monitorização do projeto e para a definição de estratégias de intervenção futuras.

7. Considerações Finais

O desenvolvimento do projeto *S@ber Digital* evidenciou a pertinência da intervenção da biblioteca escolar no domínio da literacia digital, em articulação com o currículo e com as necessidades manifestadas pelos docentes.

A flexibilidade do projeto e a sua adaptação às especificidades das turmas permitiram uma resposta ajustada às solicitações identificadas, particularmente no 1.º Ciclo do Ensino Básico, onde se verificou uma maior necessidade de apoio ao nível da iniciação digital e da abordagem de temáticas relacionadas com a segurança online e a utilização de ferramentas digitais.

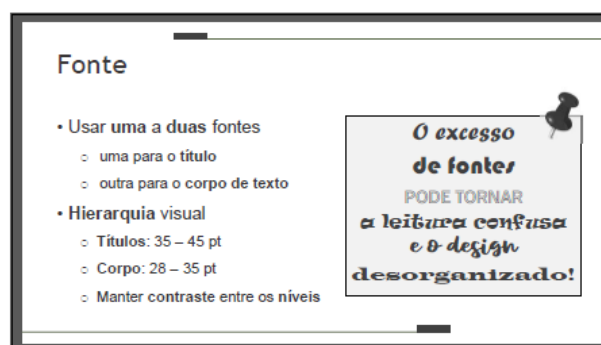
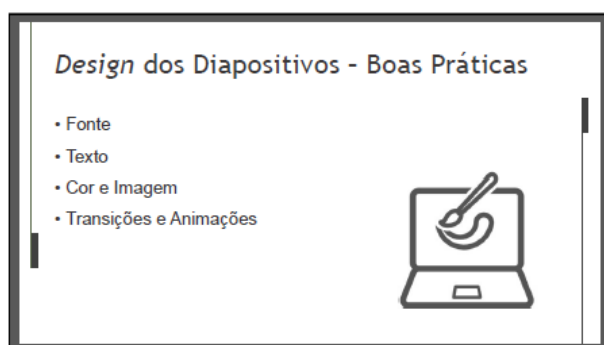
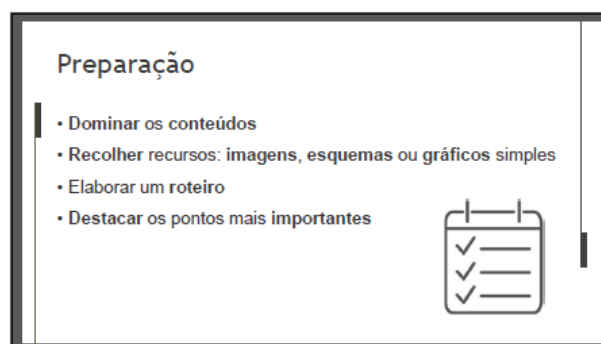
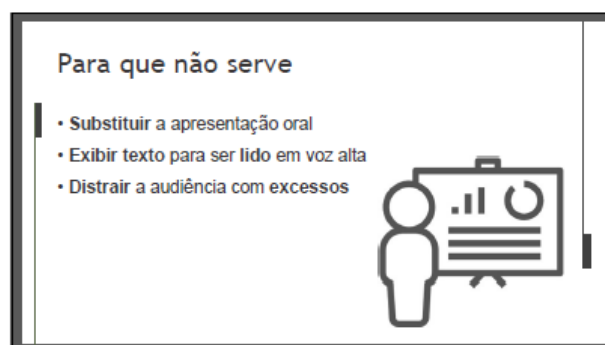
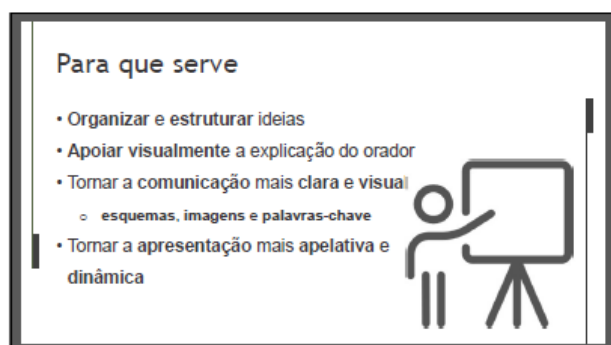
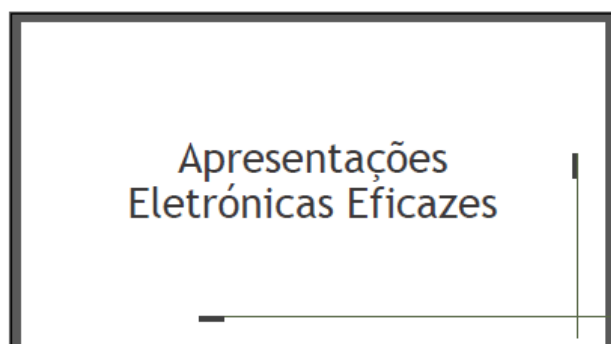
A implementação do projeto constituiu, assim, um contributo relevante para a dinamização de práticas pedagógicas que integram o uso das tecnologias em contexto educativo, reforçando o papel da biblioteca escolar como estrutura de apoio às aprendizagens.

8. Anexos

O presente relatório integra, em anexo, os planos das sessões desenvolvidas no âmbito do projeto S@ber Digital, bem como alguns dos recursos educativos construídos para apoio às atividades dinamizadas.

Estes documentos constituem evidência do trabalho realizado, refletindo a planificação, a organização e a adequação das atividades às diferentes faixas etárias e níveis de ensino.

Anexo 1 – Apresentação Eletrónica de Apoio à Atividade “Apresentações Eletrónicas Eficazes”



Fonte

Recomendações

• Usar:

- Arial
- Verdana
- Trebuchet MS

• Evitar fontes com serifa

Sem Serifa

T

Com Serifa

T

Texto

- Pouca informação por diapositivo
- Frases curtas ou palavras-chave
- 6-8 linhas por diapositivo (Máx. 10)
- Espaçamento 1,5 linhas
- Alinhamento à esquerda
- Não escrever o corpo do texto integralmente em maiúsculas

Evitar uma apresentação contendo somente texto!

Texto

Se necessário...

dividir

a informação em

vários diapositivos!



Texto

AS NOVAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO TÊM CONTRIBUÍDO DE FORMA SIGNIFICATIVA PARA O DESENVOLVIMENTO DE MÚLTIPLOS BENEFÍCIOS ESCOLARES, TRAZENDO CONSISTENTES DESAFIOS QUE IMPORTA COMPREENDER. O TEMPO FACILITA O ACESSO A UM VASTO CONJUNTO DE RECURSOS DIGITAIS, ELAS EXIGEM DOS PROFESSORES UMA ADAPTAÇÃO CONSTANTE DAS SUAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS. OS ALUNOS, POR SUA VEZ, NECESSITAM DE DESENVOLVER COMPETÊNCIAS DIGITAIS QUE LHEIS PERMITAM UTILIZAR EFICIENTEMENTE DE FORMA CRÍTICA E RESPONSÁVEL. POR ENQUANTANTO, O CONSUMO PASSIVO DE INFORMAÇÃO, ALÉM DO EXCESSO DE ESTÍMULOS TECNOLÓGICOS, PODE, EM CERTOS CASOS, PROVOCAR DESATENÇÃO E DIFICULTAR A ORGANIZAÇÃO DO ESTUDO. PASSAR O TEMPO ENCONTRANDO UM EQUILÍBRIO ENTRE OS BENEFÍCIOS E OS RISCOS ASSOCIADOS A ESTAS TECNOLOGIAS É MODO A GARANTIR UMA INTEGRAÇÃO EFICAZ NAS PRÁTICAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM.

Muita informação

Texto denso

Tamanho da fonte

Espaçamento

Maiúsculas

Alinhamento

Texto

• TIC e Aprendizagem Escolar

- Contribuem para o desenvolvimento das aprendizagens
- Oferecem recursos digitais variados
- Exigem adaptação pedagógica dos professores
- Alunos devem desenvolver competências digitais críticas
- Riscos: distração e consumo passivo de informação
- Necessário equilíbrio entre benefícios e riscos



Cor

- Máximo 4 cores, de forma equilibrada e harmoniosa
- Contraste elevado:
 - fundo escuro → letras claras
 - OU fundo claro → letras escuras
- Preferir cores neutras e suaves
- Uniformizar cores, estilos, tamanhos e posicionamentos

Cor

Recomendado

Não Recomendado

Fundo Escuro Letras Claras	Fundo Claro Letras Escuras	Fundo Escuro Letras Escuras	Fundo Claro Letras Claras
-------------------------------	-------------------------------	--------------------------------	------------------------------

Cor

A COR

é **essencial** para **comunicar bem**, mas...
quando usada em excesso
pode tornar o texto
muito confuso e cansativo!

Imagem

- Usar com moderação
- Selecionar imagens que reforcem a mensagem
- Boa qualidade
- Maior tamanho possível



Imagem



Não Recomendado

Imagem

Respeitar os Direitos de Autor:

- Verificar a licença ou autorização de utilização
- Utilizar apenas imagens com licença adequada
 - CC, CC0, domínio público, licença educativa ou autorização explícita
- Indicar a fonte completa
 - autor, site, base de dados ou instituição
- Preferir recursos com informação de autoria clara

Imagem

Fontes confiáveis de imagens:



Fonte:
commons.wikimedia.org
Atribuição: Commons_log
o, com.ing

FREPIK
Fonte:
freepik-design

pixabay

Fonte:
commons.wikimedia.org/wiki/Pixabay-logo-new.ing

pexels

Fonte:
Pexels Help Center - "Can I use your logo?"

openverse

Fonte:
commons.wikimedia.org/wiki/Pixabay-logo-new.ing

Conteúdo utilizado exclusivamente para fins educativos, com atribuição quando exigida.

Transições e Animações

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Apresentações simples e limpas • Evitar animações desnecessárias • Efeitos "Aparecer" e "Desaparecer" • Manter a coerência entre os diapositivos • Considerar não utilizar efeitos | <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar um efeito diferente em cada diapositivo <ul style="list-style-type: none"> • Rodar • Saltar • Deslizar... • Usar transições com som ... ou demasiado lentas • Exagerar nas animações |
|--|--|

Recomendado

Não Recomendado

Ajustes Finais

Depois de criada...

É nos ensaios que a apresentação ganha clareza, coerência e impacto!



Recursos

- ✓ Notas do orador
- ✓ Slides ocultos
- ✓ Temporizador

Notas do Orador

Lembretes privados



- Visíveis apenas para o apresentador
- Ajudam a manter o foco e a fluidez do discurso
- Reduzem a ansiedade, aumentando a confiança

Diapositivos Ocultos

Apoio durante os ensaios

- Manter organizada a informação que não deve estar visível para o público
- Informações extra e detalhes importantes
- Podem ser impressos como roteiro de apoio



Temporizador

Controlar o tempo da apresentação

- Ajuda a manter o ritmo e cumprir os limites de tempo
- Permite ajustar ensaios para maior eficiência
- Facilita a identificação de trechos que precisam de mais prática



Anexo 2 – Cartões “O Que Farias?”



O QUE FARIAS?

A Ana está em casa de uma amiga que quer criar uma conta numa rede social.

A amiga preenche o perfil disponibilizando informação pessoal como o nome e localidade onde vive.

A Ana, que aprendeu a criar perfis seguros, acha que ela deveria fazê-lo de forma diferente.

O que achas que ela vai sugerir à amiga?



O QUE FARIAS?

O Alex e o João zangaram-se. Logo a seguir todos os alunos da turma receberam e-mails do Alex a falar mal do João.

O Alex ficou destróado e jurou que não foi ele que enviou as mensagens.

O que é que pode ter acontecido?



O QUE FARIAS?

Um amigo do Alex está muito triste.

Alguém lhe tem enviado e-mails ofensivos.

O Alex acredita que este comportamento não é aceitável e quer ajudar o seu amigo.

O que pode ele fazer?



O QUE FARIAS?

Na turma da Ana em Formação Cívica fala-se de respeito. A professora refere-se ao Cyberbullying e pede à turma para pensar em regras que o evitem. A Ana pensou escrever sobre regras de conduta na Net.

Podes ajudá-la com algumas ideias?



O QUE FARIAS?

A banda favorita da Ana lançou um novo álbum.

Ela ouviu uma música e adorou.

A Ana quer uma cópia da canção.

O que deve fazer para agir de forma legal?



O QUE FARIAS?

O Alex joga online com outros jogadores.

É mesmo fixe. Às vezes fala com os outros participantes mas tomando algumas precauções.

Que precauções é que ele deve ter em conta?

Anexo 3 – Apresentação Eletrónica de Apoio à Atividade “Segurança Online”

SEGURANÇA ONLINE

S@ber Digital



PERIGOS

Tal como nos jogos, a Internet tem **desafios, perigos escondidos e escolhas** que podem deixar o nosso “**avatar**” mais forte ou mais fraco.



SÓ MAIS UM BOCADINHO

Histórias do Lucas



CONCLUSÕES

- quando dizemos ‘só mais um bocadinho’
... muitas vezes o tempo foge sem darmos conta.
- podemos ficar tão agarrados ao ecrã que
... até deixamos de brincar, de descansar, de estar com os amigos.
- e que há tempo para tudo, mas só se
... soubermos equilibrar.

SEMÁFORO

SEMÁFORO

Decidir se é uma boa altura para jogar online

- Verde → Posso jogar um bocadinho
- Amarelo → Atenção! Talvez não seja boa altura
- Vermelho → Hora de parar

SITUAÇÕES

- “Já fiz os trabalhos de casa.” ●
- “Só joguei 10 minutos hoje.” ●
- “Os meus olhos estão a ficar cansados.” ●
- “Ainda tenho coisas para fazer hoje.” ●
- “Já passei muito tempo ao ecrã.” ●

SITUAÇÕES

- “Tenho tempo livre e não estou cansado.” 
- “Queria jogar, mas já joguei bastante.” 
- “O meu corpo está cansado de estar sentado.” 
- “Hoje ainda não usei o tablet.” 
- “Já estou a jogar há algum tempo.” 

SITUAÇÕES

- “Os meus olhos doem.” 
- “Estou a ficar irritado com o jogo.” 
- “Acabei de brincar lá fora.” 
- “Falta pouco para o jantar.” 
- “É hora de dormir.” 

JÁ SONHO COM JOGOS

Histórias do Lucas



SÍNTESE

Para além da questão do **EQUILÍBRIO** do tempo, o Lucas e os seus amigos também nos chamam à atenção para vários **RISCOS** e **COMPORTAMENTOS pouco saudáveis** ligados aos jogos (online).

JOGAR EM EXCESSO...

Faz-nos perder a noção do **tempo**



Falta de **equilíbrio** entre **ecrãs** e outras **atividades**

JOGAR EM EXCESSO...

Perder oportunidades de brincar e **socializar**



... ao ar livre...



Leva ao **isolamento**, e **afastamento social**

JOGAR EM EXCESSO...

Prejudica:



Descanso



Humor



Saúde

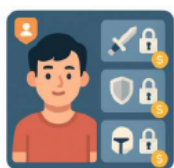
JOGAR EM EXCESSO...

Pode levar a um comportamento **compulsivo (vício)** e dificuldade em gerir **limites**



RISCO DE GASTOS...

... **escondidos** ou não autorizados



Jogos que parecem **gratuitos**, mas **incentivam** compras



CONTEÚDOS INADEQUADOS

Imagens "**esquisitas**" ou **impróprias**, que não são adequadas para a **idade**



RISCO DE VÍRUS

Alguns jogos podem trazer **vírus** para o computador



Por vezes é necessária ajuda para **AVALIAR** o que é **seguro** instalar, para evitar **virus**, **phishing**, **malware**, e **downloads** perigosos



Jogar em Segurança



VERDADE OU MENTIRA?

VERDADE OU MENTIRA?



MENTIRA

Nos jogos online, todos dizem sempre a verdade sobre quem são.

VERDADE OU MENTIRA?

É perigoso partilhar o meu nome verdadeiro no chat do jogo.

VERDADE



VERDADE OU MENTIRA?



MENTIRA

Se alguém me oferece moedas ou skins, mesmo que me peça a password, posso aceitar.

VERDADE OU MENTIRA?**VERDADE**

É normal haver pessoas
adultas a jogar online.

VERDADE OU MENTIRA?

Se um jogador
me insultar
possivelmente
de volta.

MENTIRA**VERDADE OU MENTIRA?****VERDADE**

Jogos com chat
recebem mais
atenção extra.

VERDADE OU MENTIRA?

É seguro adicionar
pessoas que não
conheço se elas
parecerem simpáticas.

MENTIRA

**PARTILHA DE DADOS
PESSOAIS E FOTOGRAFIAS**



**SEGURO OU
PERIGOSO?**

Partilhar uma
fotografia de um
puzzle que acabei de
montar.



Publicar uma selfie
com a porta de casa
atrás, onde se vê o
número da porta.



Criar e usar um avatar com a forma de um animal ou boneco, que não mostra quem eu sou na vida real.



Partilhar uma fotografia das minhas mãos enquanto faço slime.



Partilhar um print do ecrã do jogo onde aparece o meu nome verdadeiro no chat.



Enviar a um amigo uma imagem do meu jogo preferido.



Partilhar uma imagem do meu cartão da escola ou cartão do cidadão.



Partilhar uma fotografia de um bolo que fiz com a minha família.



Gravar e partilhar um vídeo a dizer em que cidade moro.



Partilhar uma fotografia onde aparece o meu rosto e o nome da escola no uniforme, polo ou boné.



Partilhar uma fotografia de um desenho que fiz na escola.



Publicar uma fotografia minha num parque onde se vê o nome do parque ou placas.



Partilhar uma foto dos meus pés na praia, sem mostrar pessoas nem o local onde estou.



Enviar uma fotografia minha a um amigo online que nunca conheci na vida real.



Publicar uma foto do meu quarto onde aparecem troféus com o meu nome.



Partilhar uma fotografia da minha bicicleta nova onde se vê claramente a porta ou a garagem de casa.



Partilhar uma fotografia de um bolo ou comida que preparei.



Publicar uma fotografia com o meu irmão pequeno onde aparece o nome dele escrito na parede do quarto.



Anexo 4 – Materiais de Apoio à Atividade “O Dinheiro dos Influencers”



Anexo 5 – Materiais de Apoio à Atividade “PowerPoint”

Texto de Apoio

Slide 1

Título: O Grufalão

Autor: Julia Donaldson

Slide 2

O passeio na floresta

Um ratinho pequeno passeava sozinho pela floresta.

Estava tranquilo, mas tinha de ter cuidado porque... a floresta estava cheia de perigos.

Slide 3

Os animais perigosos

De repente, apareceu a raposa, que quis convidá-lo para jantar.

Depois veio a coruja e também a cobra, todas com a mesma ideia: apanhar o ratinho.

Slide 4

O plano do ratinho

O ratinho, muito esperto, decidiu inventar uma história.

Disse que ia encontrar-se com um animal muito assustador chamado Grufalão.

Slide 5

O medo dos animais

A raposa, a coruja e a cobra ficaram com medo e foram-se embora.

Nenhum deles queria encontrar o tal Grufalão!

Slide 6

O Grufalão existe mesmo

Mas... de repente, o ratinho encontrou mesmo o Grufalão!

Era grande, feio e muito assustador.

Slide 7

O ratinho esperto

O ratinho não teve medo.

Disse ao Grufalão que todos na floresta tinham medo dele.

O Grufalão acreditou e acabou por fugir assustado.

Slide 8

FIM

Imagens



Anexo 6 – Flashcards de Apoio à Atividade “Teams e Email Institucional”



REGRA

ASSINO COM O MEU
NOME

**REGRA**

IDENTIFICO O ASSUNTO

**REGRA**

NÃO ENVIO MUITAS
MENSAGENS SEGUIDAS

**REGRA**

USO O EMAIL SÓ PARA A
ESCOLA

**REGRA**

REVEJO O EMAIL ANTES
DE ENVIAR

**REGRA**

NUNCA PARTILHO A
MINHA PALAVRA-PASSE

**REGRA**

SÓ ABRO FICHEIROS DOS
PROFESSORES OU
COLEGAS DA TURMA

**REGRA**

CONFIRMO QUE ESTOU
NA MINHA CONTA



REGRA

SOU EDUCADO NAS
PUBLICAÇÕES E NO CHAT

**REGRA**

NÃO PARTILHO
INFORMAÇÃO PESSOAL

**REGRA**

NÃO ESCRIVO EM TODAS
AS MAIÚSCULAS

**REGRA**

ESCREVO FRASES
SIMPLES E CLARAS

**REGRA**

RESPEITO O QUE OS
COLEGAS ESCRIVEM

**REGRA**

PENSO ANTES DE
PUBLICAR

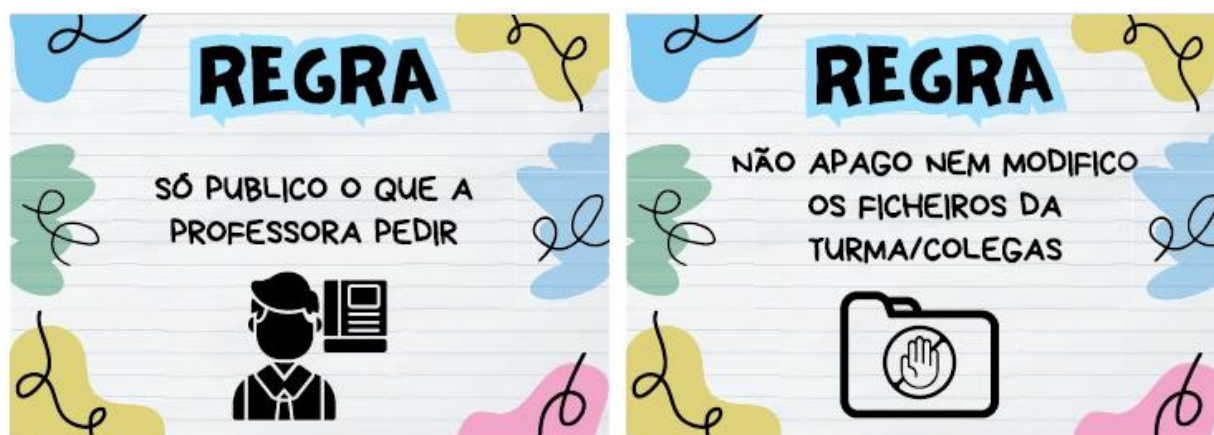
**REGRA**

USO O TEAMS APENAS PARA
ASSUNTOS DA ESCOLA

**REGRA**

NÃO ENVIO MENSAGENS
REPETIDAS NEM "FLOOD"
DE EMOJIS





Anexo 7 – Emails/Publicações de Apoio à Atividade “Teams e Email Institucional”

Email Prévio

Assunto: A tua primeira missão no email escolar!

Olá!

Bem-vindo(a) ao teu email institucional.

Esta é a tua primeira mensagem oficial e tenho uma **missão** especial para ti.

Se leste este email com sucesso, **IMITA** uma das três posições dos “**macacos sábios**”:

 Não vejo (mãos a tapar os olhos)

 Não ouço (mãos a tapar as orelhas)

 Não falo (mãos a tapar a boca)

Mantém essa posição, **imóvel** e em **silêncio**, até ouvires a palavra “**DESCONGELAR**”.

Fica atento(a)... a **missão número 2** está a chegar!

Até já,

Professora Isabel Junqueira

Publicação no Feed

Título: MISSÃO #3 — Reações no *feed*

Se estás a ver esta publicação, deixa UMA reação para eu saber!

Escolhe **UM** destes:

 se conseguiste ler esta publicação até ao fim;

 se queres continuar a aprender a usar o TEAMS;

 se te estás a divertir nesta aula digital.

Tarefa no Teams

Título: Missão #4 – “As Minhas Regras Digitais”

Texto: Cada aluno deverá completar o **documento do Microsoft Word**, disponibilizado na tarefa, com o nome “**Regras de Segurança e Netiqueta**”.

No documento, os alunos respondem às seguintes questões de forma simples e em **frases curtas**:

1. Uma regra de **segurança** que aprendi hoje é:
2. Uma regra de **boa educação** online (**netiqueta**) é:
3. Uma coisa que **NUNCA** devo fazer no email ou no Teams é:

Inquérito Exemplificativo

Inquérito de Satisfação da Atividade

Queremos descobrir o que achaste da atividade sobre o Email da escola e o Teams!

* Este formulário irá registar o seu nome, por favor preencha seu nome.

1. Qual foi a importância desta atividade para aprenderes a usar o email da escola e o Teams?

- ☐ Não teve importância
- ☐ Pouco importante
- ☐ Importante
- ☐ Muito importante

2. Qual das missões realizadas foi a tua preferida?

- ☐ Missão #1 — Ler o email da caixa de entrada
- ☐ Missão #2 — Criar e enviar um email
- ☐ Missão #3 — Reações no feed do Teams
- ☐ Missão #4 — As Minhas Regras Digitais

3. Em qual das missões sentiste mais dificuldade?

- ☐ Missão #1 — Ler o email da caixa de entrada
- ☐ Missão #2 — Criar e enviar um email
- ☐ Missão #3 — Reações no feed do Teams
- ☐ Missão #4 — As Minhas Regras Digitais
- ☐ Nenhuma missão foi difícil

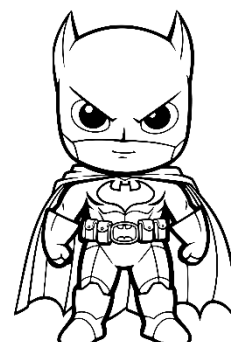
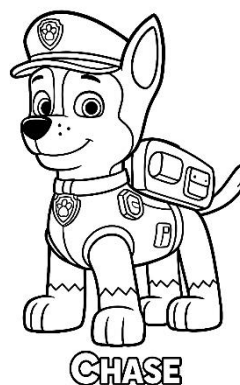
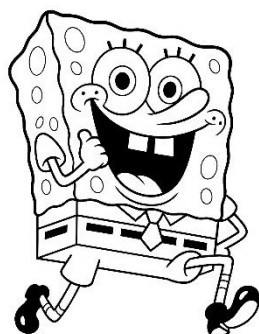
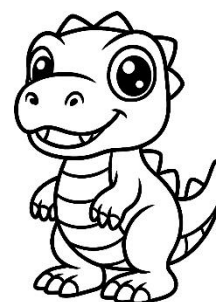
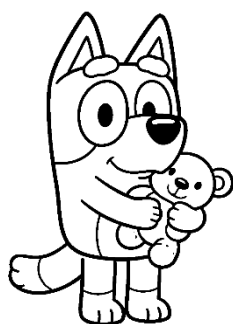
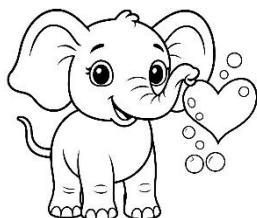
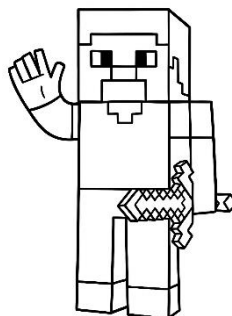
5. Como avalias a tua satisfação geral com a atividade sobre Email Institucional e Teams?



6. Queres sugerir alguma melhoria ou deixar um comentário sobre a atividade?

Anexo 8 – Materiais de Apoio à Atividade “Iniciação Digital”

Imagens



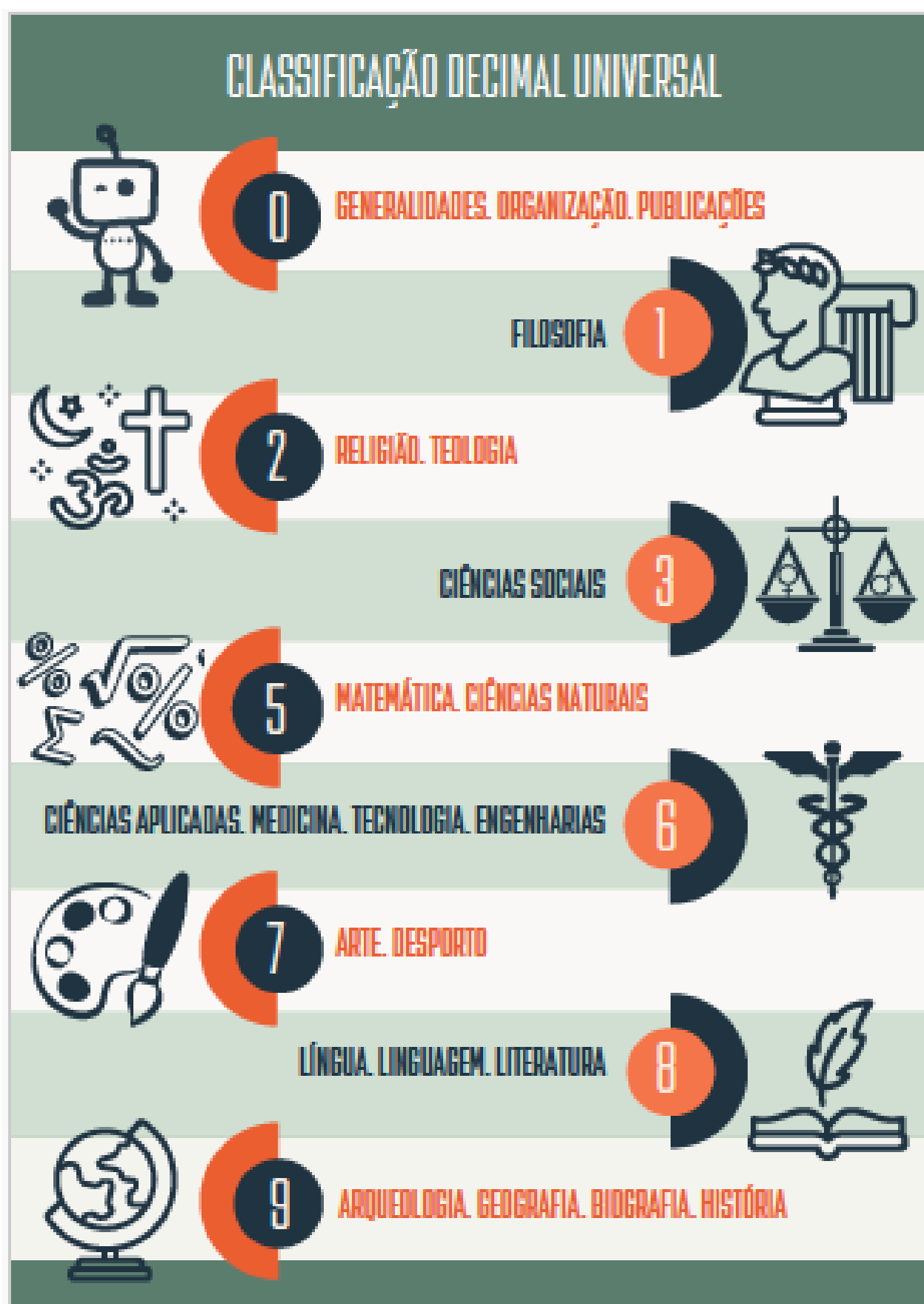
“Medalha” de Participação na Atividade



Anexo 9 – Folheto – “Referências Bibliográficas”

Lista de Referências (NORMAS GERAIS) • Título: “Referências”. Não utilizar outros termos. • Entradas: Digitar cada referência como um único parágrafo, alinhado à esquerda. • Ordenação: As referências devem ser organizadas por ordem alfabética do sobrenome do autor. ◦ Se houver várias obras do mesmo autor, ordenam-se por data de publicação, do mais antigo para o mais recente. ◦ Se houver várias obras do mesmo autor no mesmo ano, adiciona-se uma letra ao ano: ex. (2020a), (2020b). ◦ Obras sem autor são ordenadas pelo título, ignorando artigos como “A”, “O”, “Um”. • Avanço Pendente: aplicar um avanço pendente de 1,27 cm a toda a lista de referências. • Espaçamento entre linhas: duplo. • Autor: No formato: Apelido, Iniciais do(s) nome(s). • Data: Quando não é possível determinar a data, colocar s.d. Livro Autor. (Ano). <i>Título do documento</i>. Fonte EXEMPLO Silva, P. R. (2020). <i>Literacia digital: Desafios e oportunidades na educação contemporânea</i>. Lisboa: Edições Pedagogo.	Bibliografia • A bibliografia é a lista de todas as fontes de informação consultadas na elaboração de um trabalho académico. • Cada referência inclui os elementos necessários para identificar com precisão o documento consultado, permitindo localizar e confirmar os dados usados ou citados. • É essencial para garantir a credibilidade do trabalho e respeitar os direitos de autor. Referências Bibliográficas • As referências bibliográficas incluem apenas as fontes citadas direta ou indiretamente no texto do trabalho. • Editoras e instituições que usam o estilo APA geralmente exigem listas de referências e não bibliografias.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS Normas APA (7ª Ed.)    
Sítio Web Autor (Ano, dia mês). <i>Título do documento</i>. Nome do site. URL Autor: Numa página Web sem autores individuais, usa-se o nome da Instituição/organização responsável como autor. Neste caso, como autor e fonte coincidem, omitimos o nome do site da referência. Título: Em itálico. URL: Se a ligação a um documento for suscetível de ser alterada ao longo do tempo, mencionar a data de recuperação. EXEMPLOS Calçada, T. (2021, junho 15). <i>Tem a palavra Teresa Calçada</i>. Rede de Bibliotecas Escolares (RBE). https://blogue.rbe.mec.pt/tem-a-palavra-teresa-calçada-2652970 Comissão Europeia. (2024). <i>Semana Mundial da Literacia Mediática e Informacional</i>. Recuperado em 20 de outubro de 2025, de https://learning-corner.learning.europa.eu/news-and-competitions/global-media-and-information-literacy-week-2024-10-24_pt Wikipédia (SITES COLABORATIVOS) Título do artigo. (Ano, dia mês). <i>Wikipédia</i>. URL Data: Ano, mês e dia correspondem à data da última atualização do artigo, e não à data de acesso. Se o artigo não tiver data de atualização clara, usar a data em que acedemos ao artigo precedida de “Recuperado em”. Título: Em itálico. Usar Wikipédia como nome do site. EXEMPLO <i>Biblioteca escolar</i>. (s.d.). <i>Wikipédia</i>. Recuperado em 20 de outubro de 2025, de https://pt.wikipedia.org/wiki/Biblioteca_escolar	Youtube (VÍDEO) Autor. (Ano, dia mês). <i>Título do vídeo</i> [Vídeo]. YouTube. URL [Vídeo]: Incluir a descrição “[Vídeo]” entre parênteses retos após o título. Título: Em itálico. Autor: Usar o nome da conta de utilizador que carregou o vídeo como autor. EXEMPLO Rede de Bibliotecas Escolares. (2025, outubro). <i>RBE – Prémio Professor Bibliotecário 2025</i> [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=cvCAWoB5_bM (CANAL) Nome do Canal. (Ano, dia mês). <i>Página</i> [Canal do YouTube]. YouTube. Data de Recuperação. URL Página: Em itálico. Data: Data específica em que o vídeo foi carregado. EXEMPLO EstudoEmCasaSecundario. (s.d.). <i>#EstudoEmCasa – Secundário – Início</i> [Canal do YouTube]. YouTube. Recuperado em 29 de outubro de 2025, de https://www.youtube.com/@EstudoEmCasaSecundario e-Book Autor. (Ano). <i>Título</i>. Fonte. URL Usa-se os mesmos formatos para livros impressos e e-books. Fonte: Inclui, para além da editora, o URL. EXEMPLO Ramos, R. (2015). <i>Fazer leitores na era digital: o contributo da biblioteca escolar</i>. Rede de Bibliotecas Escolares. https://www.rbe.mec.pt/np4/file/679/biblioteca8.pdf	Podcast (CANAL) Autor (Função). (Ano de Início – Ano de Fim). <i>Título do podcast</i>. [Tipo de podcast]. Produtora. URL Data: Indicar o período no qual o podcast foi esteve em emissão. [Tipo de podcast]: Especificar entre parênteses [Podcast de áudio] ou [Podcast de vídeo] EXEMPLO Rede de Bibliotecas Escolares. (s.d.). Rede de Bibliotecas Escolares – Portugal [Podcast]. Spotify. https://open.spotify.com/show/1BSsNQQ87GKMJWKA3zIAGV (EPISÓDIO) Autor (Função). (Ano, Dia Mês). <i>Título do episódio</i> (Nº do episódio) [Episódio de podcast de áudio/vídeo]. Em Nome do podcast. Produtora. URL Data: Indicar a data específica em que o episódio do podcast foi emitido pela primeira vez Nº do episódio: Se o podcast não numerar episódios, omitir o nº do episódio. Não colocar o número do episódio em itálico. EXEMPLO Pargana Silva, M. (Entrevistada). (2020, 28 de fevereiro). <i>A biblioteca escolar, hoje</i> [Episódio de podcast áudio]. Em Rede de Bibliotecas Escolares – Portugal. RBE. http://blogue.rbe.mec.pt/a-biblioteca-escolar-hoje-entrevista-2334593 ChatGPT (IA GENERATIVA) Criador. (Ano). <i>Título do modelo de IA (Versão)</i> [Tipo de modelo]. Editora. URL EXEMPLO OpenAI. (2025). <i>ChatGPT (Versão 4o)</i> [Modelo de linguagem grande escala]. https://chatgpt.com/

Anexo 10 – Cartaz de Apoio à BE – “Classificação Decimal Universal”



Anexo 11 – Plano de Sessão – Apresentações Eletrónicas Eficazes

Apresentações Eletrónicas Eficazes

Objetivo Geral

- Ensinar a produzir apresentações eletrónicas visuais simples, claras e eficazes.

Objetivos Específicos

- Integrar práticas de literacia da informação na pesquisa e organização de conteúdos.
- Utilizar ferramentas digitais para produção e apresentação.
- Desenvolver autonomia e hábitos de trabalho na preparação de apresentações.
- Compreender regras éticas: direitos de autor, licenças e uso responsável da informação.

Público-alvo

- Alunos do 2.º/3.º ciclo ou Ensino Secundário

Duração

- 45 a 60 minutos

Conteúdos

- Conceito e finalidade das apresentações eletrónicas.
- Planeamento: estrutura, mensagem e seleção de informação.
- Design: fontes, texto, cores e imagens.
- Transições e animações: boas práticas.
- Ajustes finais: notas do orador, slides ocultos, temporizador e ensaios.
- Direitos de autor e utilização de imagens: práticas de uso responsável e recurso a repositórios de imagens livres.

Metodologia

- Expositiva com exemplos práticos e momentos de interação com os alunos.

Recursos

- Computador e projetor

- Software de apresentação - PowerPoint

Anexo 12 – Plano de Sessão – O Dinheiro dos *Influencers*

Atividade: “O Dinheiro dos Influencers”

Objetivo Geral

- Compreender o papel dos *influencers* e desenvolver uma atitude crítica face à publicidade online.

Objetivos Específicos

- Entender o que é um *influencer*.
- Compreender de que forma estes criadores de conteúdo geram rendimento (visualizações, parcerias, comissões);
- Reconhecer a intencionalidade comercial de muitos conteúdos digitais;
- Identificar diferentes formas de publicidade;
- Desenvolver uma atitude crítica face à imparcialidade da informação apresentada.

Duração

- 60 a 90 minutos

Público-alvo

- 1.º CEB

Conteúdos

- *Influencers*.
- Publicidade.
- Influência e consumo.
- Pensamento crítico.

Metodologia

- Atividade prática com simulação de “*stories*”, com discussão orientada ao longo da atividade e momentos de reflexão final.

Recursos

- “Moedas” de papel – 5 por aluno
- “Vouchers” – 1 por aluno
- “Mealheiro” (transparente) – 2
- Cartões/produtos (vários; ex: Brinquedos, Marcadores, Bolachas, etc.)
- Objeto para publicidade implícita (ex.: bebida)

Sugestão de leitura

- *A Formiga que Queria Ser Influencer*, de Maria João Orfão.

Anexo 13 – Plano de Sessão – Iniciação Digital

Iniciação Digital

Objetivo Geral

- Desenvolver competências básicas de utilização do computador, promovendo a autonomia, coordenação motora digital e produção simples de conteúdos.

Objetivos Específicos

- Utilizar o rato/*touchpad* (clicar, arrastar, duplo clique).
- Identificar e utilizar elementos básicos do ambiente de trabalho.
- Produzir um pequeno texto com recurso ao teclado.
- Utilizar ferramentas básicas de desenho digital.
- Guardar e organizar ficheiros em pastas.

Público-alvo

- Alunos do 1.º e 2.º ano do 1.º CEB

Duração

- 90 a 120 minutos

Conteúdos

- Utilização do rato e interação com o ambiente de trabalho.
- Introdução ao teclado (maiúsculas, acentuação, pontuação, teclas funcionais).
- Criação e edição de texto simples.
- Utilização de ferramentas de desenho (*Paint*).
- Organização e guarda de ficheiros.

Metodologia

- Expositiva e prática, com atividades orientadas e momentos de aplicação dos conteúdos.

Recursos

- Computador e projetor

Anexo 14 – Plano de Sessão – Competências Digitais de Escrita

Competências Digitais de Escrita

Objetivo Geral

- Desenvolver competências básicas de escrita digital, promovendo a autonomia, clareza e correção na produção de texto.

Objetivos Específicos

- Compreender o funcionamento básico do teclado e das ferramentas de edição.
- Aplicar regras básicas de escrita e pontuação em ambiente digital.
- Utilizar funções essenciais de edição e formatação de texto.
- Organizar visualmente a informação escrita.

Público-alvo

- Alunos do 1º/2º ciclo

Duração

- 45 minutos

Conteúdos

- Introdução à escrita digital (cursor, inserção e seleção de texto).
- Utilização do teclado (acentos, maiúsculas, caracteres e pontuação).
- Operações de edição (copiar, cortar, colar, desfazer).
- Formatação básica (negrito, itálico, sublinhado).
- Organização do texto (parágrafos e tabulação).

Metodologia

- Demonstração guiada pelo professor, seguida de prática orientada pelos alunos, com aplicação imediata dos conteúdos.

Recursos

- Computador com processador de texto (Word ou equivalente) e projetor.

Anexo 15 – Plano de Sessão – PowerPoint

PowerPoint

Objetivo Geral

- Desenvolver competências básicas na utilização do PowerPoint, promovendo a organização da informação e a criação de apresentações digitais simples.

Objetivos Específicos

- Criar apresentações com vários diapositivos;
- Inserir e editar texto nos diapositivos;
- Inserir imagens relacionadas com os conteúdos;
- Aplicar formatações básicas ao texto;
- Utilizar transições e animações simples;
- Organizar a informação de forma lógica ao longo da apresentação.

Público-Alvo

- Alunos dos 3.º e 4.º anos do 1.º CEB

Duração

- 90 a 120 min

Conteúdos

- Introdução ao PowerPoint (interface e elementos principais);
- Criação e organização de diapositivos;
- Inserção e edição de texto;
- Inserção e ajuste de imagens;
- Formatação básica de texto;
- Transições entre diapositivos;
- Animações simples;
- Organização de conteúdos em sequência lógica.

Metodologia

- Demonstração guiada pelo professor, seguida de prática orientada pelos alunos, com realização de tarefas progressivas e aplicação dos conteúdos.

Recursos

- Computadores;
- PowerPoint (Microsoft 365);
- Projetor;
- Ficheiro base com texto;
- Imagens/recursos digitais.

Anexo 16 – Plano de Sessão – Segurança Online

Segurança Online

Objetivo Geral

- Promover comportamentos seguros, responsáveis e críticos na utilização da Internet e de jogos online.

Objetivos Específicos

- Identificar comportamentos seguros e inseguros na Internet;
- Reconhecer a importância de proteger dados pessoais e palavras-passe;
- Identificar riscos associados a jogos e plataformas digitais;
- Desenvolver atitudes responsáveis na comunicação online;
- Refletir sobre o uso equilibrado das tecnologias.

Público-Alvo

- Alunos dos 3.º e 4.º anos

Duração

- 90 min

Conteúdos

- Segurança online (dados pessoais, privacidade, palavras-passe);
- Riscos associados à Internet e aos jogos online;
- Gestão do tempo de ecrã;
- Comportamentos responsáveis e respeitosos online;
- Partilha segura de informação e imagens;
- Identificação de situações de risco e tomada de decisão.

Metodologia

- Demonstração guiada, exploração de conteúdos audiovisuais e realização de atividades práticas e lúdicas, com discussão orientada e participação ativa dos alunos.

Recursos

- Computador e projetor;
- Colunas de som;
- Acesso à Internet;
- Cartões VERDE / AMARELO / VERMELHO.

Anexo 17 – Plano de Sessão – Email Institucional e Plataforma Teams

Email Institucional e Plataforma Teams

Objetivo Geral

- Compreender e utilizar o email institucional e o Microsoft Teams de forma adequada, segura e responsável.

Objetivos Específicos

- Compreender o funcionamento básico do email institucional e saber como aceder à plataforma Teams, reconhecendo a importância da proteção dos dados pessoais.
- Explorar as funcionalidades principais do Teams, como o chat e a partilha de ficheiros, integrando exemplos práticos do quotidiano escolar.
- Fomentar o uso consciente e seguro das ferramentas digitais, aplicando regras de netiqueta e promovendo respeito e colaboração em todas as interações.
- Realizar tarefas práticas que envolvam o envio de **emails** e a entrega de uma **tarefa**, reforçando a utilização das plataformas apenas para fins escolares e nunca partilhar informações sensíveis.

Público-alvo

- Alunos do 1.º e 2.º ciclos.

Duração

- 90 a 120 minutos

Conteúdos

- Email institucional (estrutura, envio e receção de mensagens);
- Acesso e navegação no Microsoft Teams;
- Funcionalidades principais do Teams (chat, canais, tarefas, partilha de ficheiros);
- Comunicação digital e netiqueta;
- Segurança digital (proteção de dados pessoais e utilização responsável das plataformas).

Recursos

- Computadores com acesso à Internet.
- Credenciais escolares de acesso ao email institucional e ao MS Teams.
- Quadro interativo ou projetor para demonstrações passo a passo.

Anexo 18 – Inquérito de Avaliação da Atividade

Anexo 19 – Sessões Realizadas

Turma	Data	Horário	Atividade	Local	Professor Responsável
11º E	15 jan	12:30 – 13:15	Apresentações Eletrónicas Eficazes	ESCCB	Helena Almeida
12º G	20 jan	09:05 – 09:50	Apresentações Eletrónicas Eficazes	ESCCB	Augusta Castro
6º 9	28 jan	10:50 – 11:45	Apresentações Eletrónicas Eficazes	EBJB	Paulo Lisboa
9º 9	28 jan	12:30 – 13:15	Apresentações Eletrónicas Eficazes	ESCCB	Ana Paula Vilaça
10º B	21 jan	11:45 – 12:30	Apresentações Eletrónicas Eficazes	ESCCB	Laurinda Fernandes
1TV12	29 jan	12:30 – 13:15	Apresentações Eletrónicas Eficazes	ESCCB	Avelino Cruz
1TIG9	5 fev	09:05 – 09:50	Apresentações Eletrónicas Eficazes	ESCCB	Isabel Junqueira
3TIG7	6 fev	10:50 – 11:35	Apresentações Eletrónicas Eficazes	ESCCB	Isabel Junqueira
4º AA	11 fev	11:00 – 12:00	O Dinheiro dos Influencers	EB CSC	Jorge Pimentel
4º BA	4 mar	11:00 – 12:30	O Dinheiro dos Influencers	Luís Camões	Filomena Silva
4º FA	18 mar	08:30-10:30	O Dinheiro dos Influencers	EB Landim	Rui Cordeiro
1º FA	18 mar	11:00 – 12:30	Iniciação Digital	EB Landim	Maria Araújo
4º BB	24 mar	14:00 – 16:00	Email Institucional e Plataforma Teams	Luís Camões	Georgina Pinto
7º 10	25 mar	11:45 – 12:30	Apresentações Eletrónicas Eficazes	Júlio Brandão	Rosa Vieira
4º DB	15 abr	11:00 – 12:30	O Dinheiro dos Influencers	EB Antas	Rui Coelho
3º AB	21 abr	14:00 – 16:00	Segurança Online	EB Conde São Cosme	Vítor Santos

Turma	Data	Horário	Atividade	Local	Professor Responsável
3º FA	22 abr	08:30 – 10:30	PowerPoint	EB Landim	Rosina Marques
2º FA	22 abr	11:00 – 12:30	Iniciação Digital	EB Landim	Esmeraldina Ribeiro
4º DA	29 abr	11:00 – 12:30	O Dinheiro dos Influencers	EB Antas	Carla Seiceira
1º DA	6 maio	11:00 – 12:30	Iniciação Digital	EB Antas	Andreia Mesquita
1º DB	13 maio	14:00 – 16:00	Iniciação Digital	EB Antas	Natália Macieira
1º DA	20 maio	11:00 – 12:30	Iniciação Digital	EB Antas	Andreia Mesquita
1º DB	27 maio	14:00 – 16:00	Iniciação Digital	EB Antas	Natália Macieira